

Εκπαιδευτικός Οδηγός
για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας
Επιτραπέζιου και Αφηγηματικού Ψηφιακού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

Επιμέλεια: Στέλιος Κυμιωνής - Δέσποινα Λαμπαδά

idea

Εκδόσεις
ΕΚΟΜΕ

Συνδιοργανωτές Διαγωνισμού:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης

Γενική Γραμματεία
Ψηφιακής Διακυβέρνησης
& Απλούστευσης Διαδικασιών



ΕΚΟΜΕ
Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



ΕΜηΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος

Με την αιγίδα:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ

Ευχαριστούμε τα μέλη της Οργανωτικής και της Κριτικής Επιτροπής του Διαγωνισμού, Κώστα Καρπούζη, Ηλία Στουραϊτή και Χριστίνα Τσίτα, για τη συμβολή τους στη συγγραφική προσπάθεια.

Θα θέλαμε επίσης να ευχαριστήσουμε τους Άκη Ζαχαριάδη και Θανάση Καρασίμο, μέλη της Κριτικής Επιτροπής του Διαγωνισμού, για τη συνδρομή τους στην προετοιμασία και συγκρότηση του εκπαιδευτικού υλικού.

Διεύθυνση εκδόσεων: Στέλιος Κυμιωνής

Επιμέλεια έκδοσης: Δέσποινα Λαμπαδά

Κείμενα: Δέσποινα Λαμπαδά, Πέτρος Τσοπανάκης, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Στουραϊτής, Χριστίνα Τσίτα

Σχεδιασμός έκδοσης: Αλίκη Κακουλίδου

Επικοινωνία: Βασιλική Διαγουμά

Εκδότης: Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας - ΕΚΟΜΕ

ISBN: 978-618-85398-0-8

Αλ. Πάντου & Φραγκούδη 11, Αθήνα 17671

Τηλ.: +30 214 4022 500

educate@ekome.media, info@ekome.media

<http://www.ekome.media>

Το περιεχόμενο της έκδοσης είναι διαθέσιμο υπό CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>



© ΕΚΟΜΕ, Απρίλιος 2021

Το μάθημα ... παιχνίδι!

Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή
Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου
και Αφηγηματικού Ψηφιακού Παιχνιδιού

Επιμέλεια: Στέλιος Κυμιωνής - Δέσποινα Λαμπαδά



Απρίλιος 2021

Περιεχόμενα

Πρόλογος

Γιατί το μάθημα μπορεί να είναι και παιχνίδι

Εισαγωγή

- α. Ο σχεδιασμός παιχνιδιού ως εκπαιδευτική δραστηριότητα
- β. Πώς να χρησιμοποιήσετε τον εκπαιδευτικό οδηγό
- γ. Είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών
- δ. Είδη ψηφιακών παιχνιδιών
- ε. Διαβάστε ακόμα

1. Βασικές παράμετροι για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού

- α. Ο στόχος
- β. Η διάδραση μεταξύ των παικτών
- γ. Οι πόροι και η διαχείρισή τους
- δ. Δομικά συστατικά του παιχνιδιού
- ε. Κανόνες
- στ. Τρόπος παιχνιδιού και μηχανισμοί
- ζ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα

2. Μεθοδολογικές προτάσεις για τον σχεδιασμό παιχνιδιών

- α. Συμμετοχική διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιού (επιτραπέζιου ή ψηφιακού) στην τάξη
- β. Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού βασισμένο στο μάθημα της Ιστορίας
- γ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα

3. Σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού

- α. Από πού ξεκινάμε τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού;
- β. Συνεργατική διαδικασία προσαρμογής / δημιουργίας επιτραπέζιου παιχνιδιού
- γ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα

4. Ψηφιακά παιχνίδια

- α. Εισαγωγή
- β. Βασικές παράμετροι του σχεδιασμού ψηφιακού παιχνιδιού
- γ. Ψηφιακά παιχνίδια σοβαρού σκοπού
- δ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα

7. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Twine (έκδοση 1.4)

- α. Βασικές πληροφορίες για το Twine
- β. Οδηγός εκμάθησης Twine 1.4

5. Ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια

- α. Παιχνίδια που βασίζονται στη διαδραστική αφήγηση
- β. Είδη αφήγησης στα ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια
- γ. Ιστορική περίοδος, αυθεντικότητα, χειρισμός χαρακτήρων

8. Βελτιώνοντας το παιχνίδι μου

- α. Η κατασκευή του παιχνιδιού ως διαδικασία ελέγχου
- β. Ο ρόλος των δοκιμαστικών (playtesting)
- γ. Η διαδικασία του playtesting
- δ. Αξιοποιήστε την ανατροφοδότηση
- ε. Η σημασία της επανάληψης και της διαθεσιμότητας για αλλαγές

6. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py

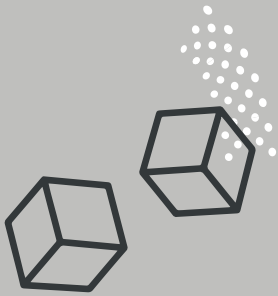
- α. Είναι απαραίτητο να γνωρίζω γλώσσα προγραμματισμού;
- β. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py

9. Παρουσίαση παιχνιδιού

- α. Τι πρέπει να έχουμε κατά νου ξεκινώντας να γράφουμε το εγχειρίδιο κανόνων;
- β. Τι πρέπει να περιέχει ένα εγχειρίδιο κανόνων επιτραπέζιου παιχνιδιού;
- γ. Πώς να βελτιώσουμε το εγχειρίδιο κανόνων μας;
- δ. Παρουσίαση σε κοινό - βιντεοσκόπηση μιας παρτίδας παιχνιδιού
- ε. Δημιουργία tutorial για ψηφιακό παιχνίδι
- στ. Ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος (για ψηφιακό παιχνίδι)



Το μάθημα... μπορεί να είναι και παιχνίδι



Ζούμε πλέον στον ψηφιακό κόσμο, σε μια εποχή που εξοικειώνει τα παιδιά από πολύ πρώιμη ηλικία με τις τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών. Η ένταξη και αξιοποίηση των τεχνολογιών αυτών στον χώρο της εκπαίδευσης υιοθετείται διεθνώς όλο και περισσότερο, καθώς οι έννοιες της «πληροφοριακής ευχέρειας» και του «ψηφιακού γραμματισμού» τυγχάνουν διευρυμένης καθιέρωσης, προκειμένου να προσφέρουν στην εκπαιδευτική κοινότητα νέα και απαραίτητα εργαλεία για να ανταποκρίνεται στις σύγχρονες προκλήσεις. Στην προοπτική αυτή, οι δράσεις που συναρτούν τη μαθητική δημιουργικότητα με την ανάπτυξη ψηφιακής νοημοσύνης αποκτούν μια ξεχωριστή δυναμική.

Συγχρόνως, έχει αναγνωρισθεί διεθνώς ότι τα επιτραπέζια και τα ψηφιακά παιχνίδια καταφέρνουν να αναπτύσσουν αυτή τη δημιουργικότητα, να κινούν το ενδιαφέρον των μαθητών και να καλλιεργούν τη φαντασία τους χάρη στον ευχάριστο χαρακτήρα που προσδίδουν στη μάθηση. Μια μαθησιακή εμπειρία που είναι ενσωματωμένη σε ένα ελκυστικό παιχνίδι, μέσα από τη δυνατότητα δοκιμής διαφόρων δεξιοτήτων -όπως κίνηση μεθοδικής εργασίας με κανόνες, ανάπτυξη στρατηγικών και κριτική αξιοποίηση πληροφοριών- ενισχύει τη μαθησιακή επίτευξη, προωθώντας παράλληλα τη συνεργασία και την άμιλλα. Μάθηση, λοιπόν, μέσω της ψυχαγωγίας και ψυχαγωγία με σκοπό τη μάθηση δεν είναι ασύμβατες έννοιες: **κατά κανόνα, η μάθηση που είναι διασκεδαστική είναι και αποτελεσματική.**

Η εξοικείωση των σημερινών μαθητών με την τεχνολογία και η έλξη που τους ασκούν τα παιχνίδια ως σημαντικό κίνητρο μάθησης, όπως συναντώνται στις αρχές και τις πρακτικές της παιχνιδοκεντρικής μάθησης στην εκπαίδευση, αποτελούν το υπόστρωμα πάνω στο οποίο βασίζεται η πρωτοβουλία του ΕΚΟΜΕ για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού. Με αφετηρία την εκπαιδευτική χρονιά 2020-2021, ο διαγωνισμός διοργανώνεται από το ΕΚΟΜΕ σε συνεργασία με τη Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης και την Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών, ενώ τελεί υπό την αιγίδα της Περιφέρειας Αττικής.

Επίκεντρο του διαγωνισμού είναι να δοθεί το έναυσμα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές ώστε να συνδυάσουν τον σχεδιασμό ενός επιτραπέζιου ή ενός ψηφιακού παιχνιδιού με ένα μέρος, θέμα ή γεγονός από τη σχολική τους ύλη. Μια τέτοια δημιουργική διαδικασία αποφέρει την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών μέσα από παραγωγικούς τρόπους διδασκαλίας, αφού θα χρειαστεί να αξιοποιήσουν τις γνώσεις τους για το θέμα που θα επιλεγεί για τον σχεδιασμό παιχνιδιού. Με τον τρόπο αυτό, ενισχύεται η απόκτηση και η εμπέδωση ενός ευρέος φάσματος γνώσεων, όπως αυτό προσφέρεται από τα ποικίλα γνωστικά αντικείμενα στο σχολικό περιβάλλον. Συγχρόνως, κύρια προσδοκία είναι να εμπλακούν ενεργητικά σε εποικοδομητικές δραστηριότητες που ενισχύουν την ανάπτυξη της λογικής σκέψης και τεχνικών για την κατανόηση και επίλυση προβλημάτων. Και, βέβαια, αναμένεται ότι η εμπλοκή με τον διαγωνισμό θα συνεισφέρει στην καλλιέργεια του ομαδοσυνεργατικού πνεύματος και στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, άξονες που ανήκουν στη σφαίρα δραστηριοτήτων της Παιδείας στα Μέσα και την Πληροφορία, όπως τουλάχιστον την υπηρετεί η εκπαιδευτική στρατηγική του ΕΚΟΜΕ.

Η μεθοδολογική προτεραιότητα του διαγωνισμού στον σχεδιασμό -ή την προσαρμογή- παιχνιδιών από τα παιδιά και τους εκπαιδευτικούς τους ουσιαστικά τους προσκαλεί να γίνουν οι ίδιοι οι δημιουργοί ενός παιχνιδιού και να μην παραμείνουν μόνο στον ρόλο του παίκτη. Θα πρέπει, ωστόσο, να υπογραμμιστεί ότι ο διαγωνισμός δεν προϋποθέτει καμία απολύτως τεχνική εξοικείωση για να δοκιμάσει μια ομάδα τη συμμετοχή της. Προκειμένου μάλιστα να υπάρχει η απαιτούμενη καθοδήγηση στα πρώτα βήματα, το ΕΚΟΜΕ σχεδιάζει και προσφέρει μια σειρά εκπαιδευτικών και βοηθητικών υλικών. Στόχος των πληροφοριακών υλικών και των σχετικών επιμορφωτικών δράσεων είναι να βρίσκεται στη διάθεση όλων των ενδιαφερομένων μια βεντάλια εργαλείων, μεθοδολογιών και προσεγγίσεων που κινούν το ενδιαφέρον για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού ως δημιουργική δραστηριότητα, ώστε να δοθούν ποικίλες αφορμές για πρωτότυπη προσέγγιση των μαθησιακών περιεχομένων, εντός και εκτός σχολικής αίθουσας. Διότι αν το **να μάθουν οι μαθητές να μαθαίνουν** αποτελεί ουσιαστικό στόχο κάθε σύγχρονου εκπαιδευτικού συστήματος, ο σχεδιασμός παιχνιδιού ως δημιουργική διαδικασία, συνδεδεμένη με συγκεκριμένα μαθησιακά περιεχόμενα, είναι μια μέθοδος που αξίζει να δοκιμαστεί περισσότερο.

Ο διαγωνισμός αποτελεί για το ΕΚΟΜΕ μια πρωτοβουλία με εκτεταμένο χρονικό ορίζοντα: αποσκοπεί στην καθιέρωση της δράσης ως ενός χρήσιμου θεσμού, εξίσου όμως και στη συγκρότηση μιας ενεργής κοινότητας που θα παρακολουθεί σε βάθος χρόνου τις δραστηριότητες που θα ξεκινήσουν μέσω της πρωτοβουλίας αυτής. Μιας κοινότητας που θα συγκροτείται από μαθητές, οι οποίοι ενδεχομένως ως φοιτητές αργότερα θα συνεχίσουν να διερευνούν τη δυναμική αυτής της δημιουργικής ενασχόλησης. Μιας κοινότητας με την ενεργή συμμετοχή εκπαιδευτικών, που κάθε χρόνο θα βρίσκουν όλο και περισσότερα ερεθίσματα, θα αντλούν και θα δίνουν έμπνευση στους μαθητές τους,

γνωρίζοντας ότι έχουν την απαιτούμενη υποστήριξη από την ομάδα του ΕΚΟΜΕ. Το ΕΚΟΜΕ στη στοχοθεσία του, πέραν της υποστήριξης του οπτικοακουστικού κλάδου και της ενίσχυσής του με επενδυτικά κίνητρα, όπως και της δημιουργίας αρχαιακών δομών προστασίας και αξιοποίησης της οπτικοακουστικής παραγωγής, εξίσου προτάσσει την ενίσχυση της οπτικοακουστικής παιδείας και του ψηφιακού γραμματισμού. Στο πλαίσιο αυτό, βρίσκεται διαρκώς κοντά στις σχολικές κοινότητες, υλοποιώντας διάφορες δράσεις με σχετικά αντικείμενα.

Η έκδοση ***Το μάθημα...παιχνίδι!*** αποτελεί τον πρώτο εκπαιδευτικό οδηγό που συνοδεύει τον διαγωνισμό. Στον τόμο αυτό, όπως και στα άλλα σχετικά βοηθητικά υλικά, έχουν ελεύθερη πρόσβαση εκπαιδευτικοί, μαθητές, γονείς, όπως και όλοι οι ενδιαφερόμενοι, για να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν κατά τις ανάγκες, την κρίση, ή απλώς τη διάθεσή τους, μέσα από τον ιστότοπο του **ΕΚΟΜΕ**. Εύχομαι πραγματικά η πρωτοβουλία αυτή να αποδειχθεί χρήσιμη και να αξιοποιηθεί προς την κατεύθυνση δημιουργίας επιτραπέζιων και ψηφιακών παιχνιδιών, ενός κλάδου που ήδη γνωρίζει τεράστια άνθηση στο εξωτερικό. Θα είναι χαρά μας να έχουμε συμβάλει στη δημιουργία ενός πιο σταθερού ενδιαφέροντος γύρω από την αξιοποίηση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση και την ανάπτυξη ενός τόσο υποσχόμενου κλάδου τα επόμενα χρόνια και στη χώρα μας.

Πάνος Κουάνης

Πρόεδρος και Διευθύνων Σύμβουλος

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας



Εισαγωγή

Η θέση που κατέχουν πλέον τα ψηφιακά παιχνίδια στην καθημερινότητα των παιδιών και των νέων είναι μια πραγματικότητα. Παρόλο που αυτή εγείρει προβληματισμό ή και ανησυχία, από την άλλη έχει δώσει το έναυσμα σε μια συστηματική προσπάθεια, εδώ και μερικά χρόνια, να διερευνηθεί η δυνατότητα για εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που αξιοποιούν την ψυχαγωγική διάσταση του παιχνιδιού. Η δημιουργία τέτοιων περιβαλλόντων και εφαρμογών δίνει επίσης την ευκαιρία να εξεταστούν οι επιπτώσεις, θετικές και αρνητικές, που συνεπάγεται η χρήση του παιχνιδιού στην εκπαίδευση.

Έτσι, υπό την επιρροή της διάδοσης των ψηφιακών παιχνιδιών, αναπτύσσεται η προσέγγιση που είναι γνωστή ως **παιχνιδοκεντρική μάθηση (Gamed-Based Learning - GBL)** και έχει ως επίκεντρο την αξιοποίηση των κινήτρων που προκαλεί ένα παιχνίδι για την αυξημένη εμπλοκή των μαθητών. Αξίζει όμως να τονιστεί ότι οι εφαρμογές της παιχνιδοκεντρικής μάθησης δεν προϋποθέτουν απαραίτητως τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, ή τα παιχνίδια που επιλέγονται για να προσαρμοστούν σε εκπαιδευτικά περιεχόμενα, μπορεί να είναι είτε ψηφιακά είτε αναλογικά και επιτραπέζια είτε υβριδικά, συνδυάζοντας στοιχεία από όλες αυτές τις κατηγορίες.

Τα παραπάνω, βέβαια, δεν σημαίνουν ότι η χρήση ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού (ή ενός παιχνιδιού προσαρμοσμένου σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο) θα είναι οπωσδήποτε πιο αποδοτική από μια παραδοσιακή εκπαιδευτική δραστηριότητα, αν ο αποκλειστικός στόχος είναι η αποκόμιση συγκεκριμένων πληροφοριών γύρω από ένα αντικείμενο. Εφόσον όμως οι μαθησιακοί στόχοι περιλαμβάνουν την εμπάθυση στο γνωστικό αντικείμενο, το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μια αφορμή για τον εμπλουτισμό των γνώσεων, την εξοικείωση με πολλαπλές οπτικές, όπως και την ανάλυση διαφορετικών στρατηγικών επιλογών.

Σε ένα τέτοιο συγκείμενο εντάσσεται και η έννοια της **παιχνιδοποίησης (gamification)** στην εκπαίδευση. Ας σημειώσουμε ωστόσο ότι η **παιχνιδοποίηση**, με την έννοια της εφαρμογής μηχανισμών και χαρακτηριστικών παιχνιδιού σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται καταρχήν με το παιχνίδι, **έχει πεδίο εφαρμογής πολύ ευρύτερο της εκπαίδευσης** (π.χ., κάτι που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε τα τελευταία χρόνια, είναι οι χρήστες μιας ηλεκτρονικής υπηρεσίας πληρωμών να κερδίζουν πόντους και ανταμοιβές με βάση τις αγορές που κάνουν). Μέσω της παιχνιδοποίησης επιδιώκεται να δημιουργηθεί στους συμμετέχοντες η αίσθηση ότι λαμβάνουν μέρος σε ένα είδος παιχνιδιού, προκειμένου να τους προκαλέσει αυξημένο ενδιαφέρον και διάθεση ενεργητικότερης εμπλοκής· αυτό δεν σημαίνει κατανάγκη ότι η ίδια η διαδικασία μετατρέπεται σε ολοκληρωμένο παιχνίδι. Στην εκπαίδευση είναι συχνές οι εφαρμογές παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία και κυρίως στην αξιολόγηση, προκειμένου να λειτουργήσουν ως κίνητρο για συμμετοχικότητα και προσωπική επένδυση των μαθητών στην ίδια τη μαθησιακή διαδικασία και τους στόχους της, αξιοποιώντας τις συμπεριφορικές τους τάσεις ως παικτών παιχνιδιών, μέσω ενός συστήματος εξωτερικών κυρίως κινήτρων και επιβραβεύσεων (συνδέοντας, π.χ., την επίδοση των μαθητών σε ορισμένες δοκιμασίες με την απόκτηση πόντων).

Ο σχεδιασμός παιχνιδιού ως εκπαιδευτική δραστηριότητα

Η παιχνιδοκεντρική μάθηση και η παιχνιδοποίηση αποτελούν σύγχρονες τάσεις στο πεδίο των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, και μάλιστα της χρήσης παιχνιδιών ως όψης της τεχνολογικά ενισχυόμενης μάθησης. Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και ο σχεδιασμός παιχνιδιού, που αποτελεί μια διακριτή και ευρύτερη διαδικασία, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να κινητοποιήσουν ένα φάσμα δημιουργικών δεξιοτήτων. Πέρα από την εξεύρεση λύσεων ή εναλλακτικών μονοπατιών εντός ενός ήδη προσδιορισμένου πλαισίου πιθανών απαντήσεων, όπως συμβαίνει συχνά με τα παιχνιδοποιημένα τεστ που χρησιμοποιούνται σε εκπαιδευτικό περιβάλλον, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού περιλαμβάνει τη δημιουργία του ίδιου του πλαισίου. Έτσι, η κινητοποίηση και η βαθύτερη εμπλοκή των συμμετεχόντων στη διαδικασία δεν έρχεται μόνο ως ανταπόκριση σε εξωτερικά κίνητρα.

Επιπλέον, καθώς τα παιχνίδια προϋποθέτουν τη δομημένη και τυποποιημένη σύνδεση ενεργειών / ακολουθίας ενεργειών και αποτελεσμάτων, ο σχεδιασμός παιχνιδιών αποτελεί σημαντική δραστηριότητα για την ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης και ψηφιακών δεξιοτήτων με την ευρεία έννοια.

Αξίζει να υπογραμμιστεί ότι οι παραπάνω διαπιστώσεις έχουν εφαρμογή τόσο ως προς τα ψηφιακά, όσο και ως προς τα αναλογικά και επιτραπέζια παιχνίδια. Εξάλλου, ακόμα και για τους σχεδιαστές ψηφιακών παιχνιδιών, η ενασχόληση με επιτραπέζια παιχνίδια αποτελεί σημαντική πηγή έμπνευσης και, συχνά, μέρος της δημιουργικής δραστηριότητας.

Πώς να χρησιμοποιήσετε τον εκπαιδευτικό οδηγό

Η παρούσα συλλογή πληροφοριακού υλικού και πηγών δεν αποτελεί εγχειρίδιο με την αυστηρή έννοια, ούτε είναι υποχρεωτική η ανάγνωσή του για τη συμμετοχή της ομάδας σας στον διαγωνισμό. Μπορείτε να συμβουλευτείτε όποιο κεφάλαιο προτιμάτε, και αν το κρίνετε σκόπιμο, να διαβάσετε κάποια κεφάλαια ή να παρακολουθήσετε κάποια από τα προτεινόμενα βίντεο μαζί με την ομάδα σας.

Ορισμένα κεφάλαια (κεφ. 1, 2, 8 και 9) αφορούν εξίσου τον σχεδιασμό επιτραπέζιου και ψηφιακού παιχνιδιού, ενώ άλλα αφορούν ειδικότερα το επιτραπέζιο παιχνίδι (κεφ. 3), το ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py (κεφ. 6) και το ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Twine (κεφ. 7). Η προτεινόμενη μεθοδολογία για τον συνεργατικό σχεδιασμό παιχνιδιού στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας δεν είναι αποκλειστική ούτε είναι υποχρεωτικό να την ακολουθήσετε πιστά, αν δεν εξυπηρετεί τις ανάγκες και τη δυναμική της ομάδας σας. Θεωρούμε ωστόσο ότι αυτή η ανάλυση σε βήματα της δημιουργικής διαδικασίας θα μπορούσε να ενθαρρύνει ομάδες και εκπαιδευτικούς που δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία στον σχεδιασμό παιχνιδιού, να λάβουν χρήσιμες κατευθύνσεις και να μπουν κι αυτοί στο παιχνίδι.

Το κεφάλαιο 4, για τα ψηφιακά παιχνίδια, δεν αφορά άμεσα τους στόχους του διαγωνισμού μας. Ο συγκεκριμένος διαγωνισμός εστιάζει σε **ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια σε περιβάλλον Ren'Py ή Twine**. Ωστόσο, για λόγους πληρότητας στην παρουσίαση του γενικότερου πλαισίου, κρίναμε σκόπιμο να συμπεριλάβουμε και μια συνοπτική παρουσίαση για τα ψηφιακά παιχνίδια.

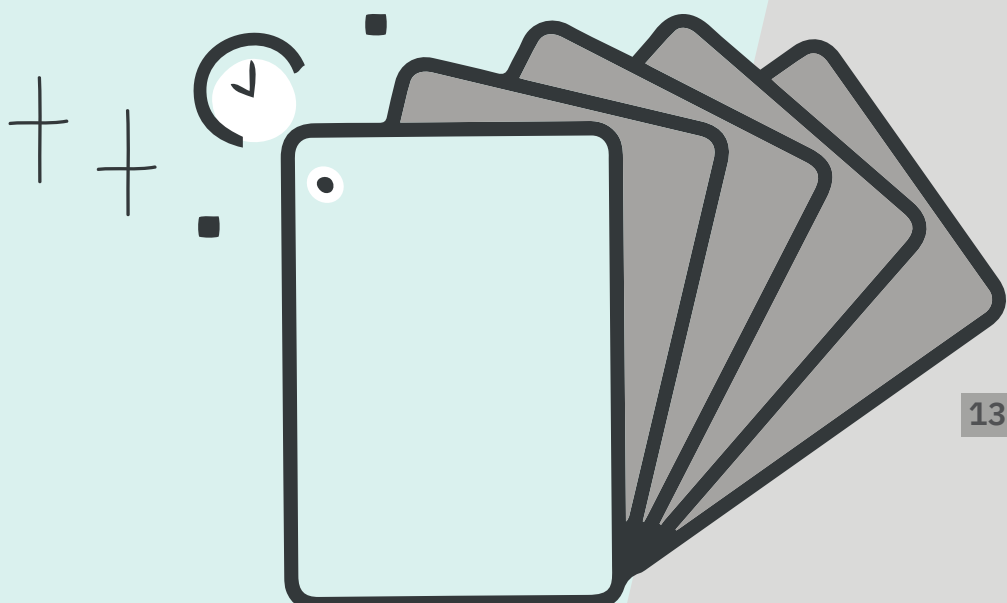
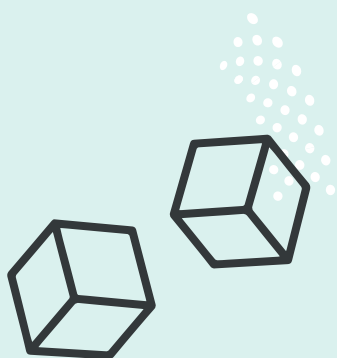
Τέλος, για την καλύτερη παρακολούθηση των παραδειγμάτων και των αναφορών στα κεφάλαια που ακολουθούν, παραθέτουμε μια συνοπτική αναφορά στις κυριότερες κατηγορίες επιτραπέζιων και ψηφιακών παιχνιδιών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτούς τους πίνακες για να πάρετε έμπνευση για τα δικά σας παιχνίδια, ή να ανατρέχετε σε αυτούς οποτεδήποτε κρίνετε χρήσιμο. Οι κατηγοριοποιήσεις αυτές δεν είναι εξαντλητικές. Υπάρχουν ακόμη πολλά είδη και υποκατηγορίες παιχνιδιών, ενώ συνεχώς δημιουργούνται και νέα, τα οποία μπορεί να συνδυάζουν χαρακτηριστικά διαφορετικών ειδών ή να εισάγουν νέα χαρακτηριστικά σε ένα υπάρχον είδος.

Είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών

- Αφηρημένα παιχνίδια στρατηγικής.** Πρόκειται για παραδοσιακά παιχνίδια στρατηγικής, όπως το σκάκι και η ντάμα. Κατηγοριοποιούνται ως «αφηρημένα», επειδή δεν έχουν κάποια ορισμένη θεματική. Είναι ανταγωνιστικά και ελαχιστοποιούν τον παράγοντα τύχη.
- Παιχνίδια παρέας / οικογενειακά παιχνίδια.** Τα περισσότερα γνωστά και δημοφιλή επιτραπέζια με τα οποία μεγαλώσαμε ανήκουν σε αυτή την κατηγορία όπως *Monopoly*, *Taboo*, *Trivial Pursuit*, *Scrabble*. Στα παιχνίδια αυτά κυριαρχεί ο γοργός ρυθμός, η τύχη παίζει σημαντικό ρόλο και οι κανόνες είναι συνήθως αρκετά απλοί, ώστε να απευθύνονται και σε μικρότερα παιδιά.
- Παιχνίδια με ζάρια.** Πρόκειται για παιχνίδια των οποίων το μοναδικό ή κύριο περιεχόμενο είναι ένα ή περισσότερα ζάρια. Ένα καλό παράδειγμα, που ξεφεύγει από τη συνήθη κατηγορία των τυχερών παιχνιδιών με ζάρια, είναι τα *Story Cubes* (*Κυβοϊστορίες*, σετ ζαριών με σύμβολα που εμπνέουν τους παίκτες να πλάσουν τις δικές τους ιστορίες).
- Παιχνίδια επιδεξιότητας.** Στα παιχνίδια της κατηγορίας αυτής η νίκη βασίζεται στην επιδεξιότητα του παίκτη ως προς μια συγκεκριμένη δραστηριότητα (π.χ. *Jenga*).
- Παιχνίδια ρόλων.** Εδώ οι παίκτες χτίζουν έναν χαρακτήρα με βάση έναν ορισμένο αριθμό χαρακτηριστικών (συνήθως χαρακτηριστικά όπως εξυπνάδα, δύναμη, επιδεξιότητα). Οι παίκτες, υποδυόμενοι τους χαρακτήρες τους, καθορίζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα από τις αποφάσεις τους. Μπορούν να παιχτούν με ή χωρίς ταμπλό και χρησιμοποιούν διάφορα ζάρια για να εισαγάγουν έναν λελογισμένο βαθμό τυχειότητας (π.χ. στη μάχη). Συχνά έχουν τονισμένο το φανταστικό στοιχείο και προϋποθέτουν έναν βαθμό εξοικείωσης με το μυθολογικό σύμπαν στο οποίο τοποθετούνται (π.χ. το πολύ δημοφιλές *Dungeons and Dragons*). Βασικός μηχανισμός του παιχνιδιού είναι η αλλαγή επιπέδων, καθώς οι χαρακτήρες κερδίζουν επίπεδα και γίνονται ισχυρότεροι ανάλογα με τις επιτυχίες τους.
- Παιχνίδια πολεμικής στρατηγικής.** Σε σχέση με τα αφηρημένα παιχνίδια στρατηγικής που προαναφέραμε, τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας έχουν συνήθως πιο τονισμένο το θεματικό στοιχείο και εξελίσσονται σε ένα πολεμικό πεδίο, συχνά με ιστορικές αναφορές. Ο κάθε παίκτης ελέγχει και αναπτύσσει στρατεύματα, τα οποία θα χρειαστεί να κατανείμει σε επιμέρους μάχες σε διαφορετικές θέσεις στη διάρκεια μιας παρτίδας. Ένα πολύ γνωστό παράδειγμα σε αυτή την κατηγορία είναι το *Risk*.

Ειδικές κατηγορίες:

- **Θεματικά παιχνίδια.** Εδώ αυτό που κυριαρχεί είναι το θέμα του παιχνιδιού, που υποστηρίζεται από έναν δυνατό αφηγηματικό ιστό. Τα παιχνίδια αυτά συνδυάζουν συνήθως μηχανισμούς και στοιχεία παιχνιδιού ρόλων, πολεμικής στρατηγικής, καρτών κ.ά., προκειμένου να πετύχουν τη μεγαλύτερη δυνατή εμπύθιση των παικτών στην ιστορία που τα πλαισιώνει. Παρόλο που συχνά ο νους μας πάει σε παιχνίδια φαντασίας, ένα δημοφιλές παράδειγμα τα τελευταία χρόνια είναι η *Πανδημία*.
- **Eurogames.** Αυτή η κατηγορία παιχνιδιών μοιάζει αρκετά με τα θεματικά παιχνίδια ως προς τον απαιτητικό τρόπο παιξίματος και την ενσωμάτωση στοιχείων από διαφορετικά είδη παιχνιδιών. Ωστόσο, σε αντίθεση με τα θεματικά παιχνίδια, σε αυτή την κατηγορία το θέμα είναι πιο προσχηματικό, λιγότερο κεντρικό, με την έμφαση να δίνεται στον ανταγωνισμό των παικτών γύρω από ορισμένους πόρους (π.χ. *Οι Άποικοι του Κατάν*).
- **Παιχνίδια με κάρτες.** Στα παιχνίδια αυτά το μοναδικό ή κύριο περιεχόμενό τους είναι οι κάρτες. Ωστόσο, και εδώ μπορεί να συναντήσουμε παιχνίδια που είναι περισσότερο θεματικά, περισσότερο αφηρημένα, με περισσότερο ή λιγότερο πολύπλοκους μηχανισμούς. Για παράδειγμα, ένα παιχνίδι όπως το *Dixit* συνδυάζει στοιχεία παιχνιδιού ρόλων με έλεγχο πόρων (και με τονισμένα το κωμικό στοιχείο και το στοιχείο της φαντασίας). Τα παιχνίδια καρτών μπορούν επίσης να είναι αυτόνομα (αγοράζοντας το παιχνίδι αποκτά κανείς όλες τις κάρτες που απαιτούνται γι' αυτό) ή παιχνίδια συλλογής καρτών (αγοράζοντας το παιχνίδι αποκτά κανείς μόνο ένα βασικό πακέτο καρτών και στη συνέχεια αγοράζει επιπλέον κάρτες και σετ επέκτασης για να σχηματίσει μια πιο δυνατή τράπουλα).



Είδη ψηφιακών παιχνιδιών (ψυχαγωγικών)

- **Δράσης (action).** Συνήθως στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης προσπαθεί να ξεπεράσει φυσικά εμπόδια που εμφανίζονται στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο παίκτης καταλαβαίνει γρήγορα τον στόχο του παιχνιδιού και μαθαίνει να παίζει πολύ γρήγορα. Είναι από τα πιο δημοφιλή ψηφιακά παιχνίδια. Σε αυτή την κατηγορία συγκαταλέγονται τα παιχνίδια πλατφόρμας (platform) π.χ. *Super Mario*, μάχης (fighting) π.χ. *Mortal Kombat*, shooting π.χ. *Call of Duty*.
- **Περιπέτειας (adventure).** Άλλη μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια περιπέτειας. Σε αυτά ο παίκτης συνήθως αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του παιχνιδιού και με άλλους χαρακτήρες, συλλέγει στοιχεία (clues) για να λύσει γρίφους (puzzles) και να προχωρήσει στην ιστορία του παιχνιδιού, π.χ. *Syberia*.
- **Παιχνίδια ρόλων (Role-Playing Games - RPGs).** Οι παίκτες έχουν έναν ρόλο στην ιστορία, η οποία συνήθως έχει έντονα στοιχεία φαντασίας. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν μεταξύ άλλων και τα Massively Multiplayer online Role-Playing Games (MMORPG), π.χ. *Final Fantasy*.
- **Προσομοίωσης (simulation).** Προσομοιάζουν συνήθως ένα μέρος της πραγματικότητας (ένα γεγονός ή μια κατάσταση), π.χ. *Real Lives*. Στην κατηγορία αυτή συγκαταλέγονται παιχνίδια που αφορούν στη φροντίδα ενός κατοικίδιου (virtual pet games) ή τη διαχείριση μιας ομάδας π.χ. *Football Manager*. Περιλαμβάνονται επίσης παιχνίδια προσομοίωσης χειρισμού ενός οχήματος, όπως αυτοκίνητο ή αεροπλάνο, (π.χ. *Microsoft Flight Simulator*).
- **Στρατηγικής (strategy).** Ο παίκτης αναπτύσσει στρατηγικές προκειμένου να ξεπεράσει τα εμπόδια που παρουσιάζονται στο παιχνίδι (challenges), π.χ. *Civilization*.
- **Αθλήματα (sports).** Ο παίκτης παίζει ένα συγκεκριμένο άθλημα, σύμφωνα με τους κανόνες του αθλήματος. Συνήθως κάποιοι κανόνες του παιχνιδιού είναι προσαρμοσμένοι στον ψηφιακό κόσμο, όπως για παράδειγμα η διάρκεια του ημιχρόνου ή το διάλειμμα ενός αγώνα (π.χ. μπάσκετ, ποδόσφαιρο, αγώνας ταχύτητας).
- **Puzzle.** Παιχνίδια που συνήθως παίζονται σε μια και μοναδική οθόνη. Μπορεί να είναι παιχνίδια λογικής όπως το *Tetris*, ή παιχνίδια ερωτήσεων (trivia).
- **Board games ή παιχνίδια με κάρτες.** Είναι συνήθως παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια που έχουν μεταφερθεί σε ψηφιακό περιβάλλον, όπως το σκάκι.



Σημείωση:

Ο πίνακας αφορά τις κυριότερες κατηγορίες ψυχαγωγικών ψηφιακών παιχνιδιών, εκείνων δηλαδή που έχουν ως κύριο στόχο τη διασκέδαση των χρηστών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα ψυχαγωγικά παιχνίδια αναδεικνύονται για τη χρηστικότητά τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και προσαρμόζονται συστηματικά σε εκπαιδευτικές χρήσεις, π.χ. *Minecraft*.

Ειδικές κατηγορίες

- **Παιχνίδια σοβαρού σκοπού (serious games – SG).** Τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού ή σοβαρά παιχνίδια έχουν μεγάλη διάδοση την τελευταία δεκαετία, αλλά δεν ανήκουν καταρχάς στα ψυχαγωγικά παιχνίδια. Πρόκειται πρωτίστως για παιχνίδια τύπου προσομοίωσης, που αποσκοπούν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων των παικτών για τη διαχείριση συγκεκριμένων καταστάσεων και δραστηριοτήτων σε ποικίλους τομείς, όπως στον πολιτισμό, την υγεία, τη βιομηχανία. Η προσομοίωση στην οποία βασίζεται ένα παιχνίδι σοβαρού σκοπού μπορεί να υποστηρίζεται από οσοδήποτε απλά ή σύνθετα τεχνολογικά εργαλεία. Τα τελευταία χρόνια έχουν δημιουργηθεί και επιτραπέζια παιχνίδια σοβαρού σκοπού. (Βλ. αναλυτικότερα, κεφ. 4.γ.)
- **Ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια.** Τα αφηγηματικά παιχνίδια αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών. Συνδυάζοντας στοιχεία από τη λογοτεχνική αφήγηση, τα αφηγηματικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν και ως διαδραστικά ψηφιακά βιβλία, στα οποία ο παίκτης-αναγνώστης καθορίζει σε μεγάλο ή μικρό βαθμό την εξέλιξη της ιστορίας. Η διάδραση του παίκτη με το παιχνίδι είναι αλληλένδετη με τη δυναμικότητα στην εξέλιξη της πλοκής, και άρα με τη δόμηση του σεναρίου (βλ. αναλυτικότερα, κεφ. 5).



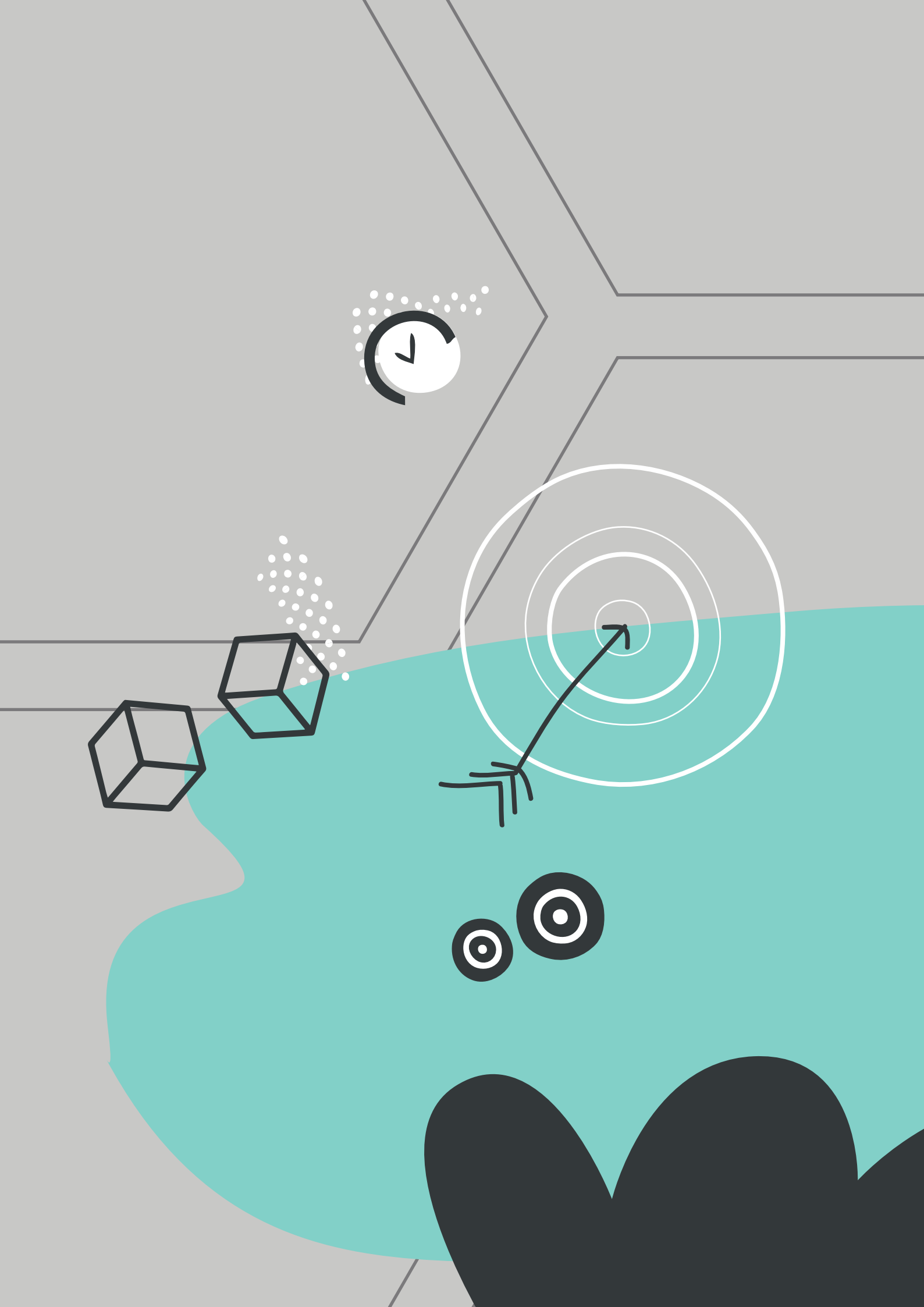
Διαβάστε ακόμα:

- Σ. Δημητριάδης, «Παιχνιδοκεντρική Μάθηση» (Κεφάλαιο Συγγράμματος), στο Δημητριάδης, Σ., *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 2015, κεφ 9.

1.

Βασικές παράμετροι για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού

- α. Ο στόχος
- β. Η διάδραση μεταξύ των παικτών
- γ. Οι πόροι και η διαχείρισή τους
- δ. Δομικά συστατικά του παιχνιδιού
- ε. Κανόνες
- στ. Τρόπος παίξιματος και μηχανισμοί
- ζ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα



Τι πρέπει να πετύχουν οι παίκτες για να κερδίσουν το παιχνίδι;

Ξεκινώντας τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού μπορούμε να έχουμε κατά νου ορισμένες βασικές κατηγορίες στόχων, όπως:

- **Ένας παίκτης επικρατεί επί όλων των άλλων**, αποκλείοντάς τους από το παιχνίδι (ανταγωνιστικός τύπος παιχνιδιού, για δύο ή περισσότερους παίκτες).
- **Οι παίκτες πρέπει να προλάβουν να πετύχουν κάτι μέσα σε ορισμένα χρονικά όρια** (π.χ. αντίστροφη μέτρηση σε ηλεκτρονικό παιχνίδι ή μέχρι να εξαντληθούν κάποιες διαθέσιμες κάρτες παιχνιδιού σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι). Στο τέλος του χρόνου, **ο παίκτης με την καλύτερη επίδοση σε σχέση με τους άλλους, κερδίζει** (ανταγωνιστικός τύπος παιχνιδιού, για δύο ή περισσότερους παίκτες).
- **Οι παίκτες πρέπει να πετύχουν έναν συγκεκριμένο στόχο** (π.χ. να λύσουν έναν γρίφο, να βρουν την απάντηση σε κάποιο μυστήριο, να φτάσουν σε ένα συγκεκριμένο σημείο τερματισμού στο ταμπλό του παιχνιδιού). Τέτοιου είδους παιχνίδια μπορούν να σχεδιαστούν για έναν ή περισσότερους παίκτες (τα περισσότερα παιχνίδια για έναν παίκτη ανήκουν σε αυτή την κατηγορία). Τα παιχνίδια που στρέφονται γύρω από την επίτευξη συγκεκριμένου στόχου μπορούν να είναι **συνεργατικά** (όλοι οι παίκτες συνεργάζονται και κερδίζουν ή χάνουν από κοινού), **ημισυνεργατικά** (οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες που ανταγωνίζονται είτε υπάρχει κάποιος κρυφός παίκτης που δρα ενάντια στην ομάδα) ή **ανταγωνιστικά** (οι παίκτες ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλον στην επίτευξη του στόχου).

Ο σχεδιασμός ενός τέτοιου παιχνιδιού με ορισμένο στόχο μπορεί να ενσωματώνει στοιχεία και από τις προηγούμενες κατηγορίες (στο πλαίσιο του ανταγωνισμού, κάποιοι παίκτες σταδιακά αποκλείονται από το παιχνίδι, ή ο στόχος πρέπει να επιτευχθεί σε συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο).

**Σημείωση:**

Στο πλαίσιο του Διεθνούς Μαθητικού Διαγωνισμού Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού τα ψηφιακά παιχνίδια που καλούνται να δημιουργήσουν οι μαθητές ανήκουν στην κατηγορία του ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού για έναν παίκτη.

Για τον λόγο αυτό, τα παραδείγματα διάδρασης σε παιχνίδια για περισσότερους παίκτες στην παρούσα υποενότητα δίνονται από τον χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

β. Η διάδραση μεταξύ των παικτών

Η διάδραση ανάμεσα στους παίκτες ορίζεται από το αν το παιχνίδι μας θα παίζεται από έναν ή περισσότερους παίκτες και από τους τρόπους με τους οποίους θέλουμε να αλληλεπιδρούν οι παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού μας. Αυτές είναι δύο πολύ σημαντικές αποφάσεις για τη φυσιογνωμία του παιχνιδιού που σχεδιάζουμε.

Κατηγορίες διάδρασης:

- **Οι παίκτες ανταγωνίζονται για να καλύψουν μια διαδρομή** στο ταμπλό του πίνακα, συνήθως με τη χρήση ζαριού. Πρόκειται για μια απλή κατηγορία παιχνιδιού, που βασίζεται πολύ στην τύχη.
Με την ενσωμάτωση ερωτήσεων γνώσης σε κρίσιμα σημεία, ως προαπαιτούμενου για να προχωρήσει ο παίκτης, μπορεί να αξιοποιηθεί και ως εκπαιδευτικό παιχνίδι.
- **Οι παίκτες ανταγωνίζονται για ένα πεπερασμένο σύνολο διαθέσιμων πόρων**, π.χ. *Μονόπολη*, ή ακόμα και ένα κοινό παιχνίδι μνήμης (memory), όπου οι «πόροι» είναι οι κλειστές κάρτες.
- **Οι παίκτες οργανώνουν επιθέσεις ο ένας στον άλλον** (η πιο κοινή συνθήκη σε παιχνίδια στρατηγικής με στοιχεία μάχης).
- **Οι παίκτες πρέπει να συγκεντρώσουν στοιχεία και να εξαγάγουν συμπεράσματα**, είτε αποσπώντας τα από τους άλλους παίκτες π.χ. *Cluedo*, *Νύχτα στο Παλέρμο*, είτε σε συνεργασία με άλλους παίκτες (π.χ. επιτραπέζια παιχνίδια απόδρασης).
Η ενσωμάτωση τέτοιων στοιχείων διάδρασης ενθαρρύνει μεγαλύτερο βαθμό συναισθηματικής εμπλοκής και προσωπικής ανάπτυξης για τους παίκτες.
- **Οι παίκτες συνδυάζουν εξατομικευμένες ιδιότητες** (π.χ. οι ιδιότητες χαρακτήρων σε παιχνίδια ρόλων) **για την ανάπτυξη κοινής στρατηγικής**.
Αν σκέφτεστε να σχεδιάσετε ένα συνεργατικό παιχνίδι, μπορείτε να ενσωματώσετε και κάποια στοιχεία παιχνιδιού ρόλων, προβλέποντας διακριτούς χαρακτήρες με κάποια διαφοροποιημένη ιδιότητα για τον καθένα π.χ. *Απαγορευμένη Νήσος*, *Πανδημία*.

γ. Οι πόροι και η διαχείρισή τους

Ένα παιχνίδι μπορεί να περιλαμβάνει ορισμένα αντικείμενα (π.χ. κυβάκια, νομίσματα, μάρκες, κάρτες), που λειτουργούν ως **πόροι**, και των οποίων η διαχείριση είναι σημαντικό κομμάτι του τρόπου παιχνιδιού.

Ας πάρουμε για παράδειγμα τη *Μονόπολη*: Οι παίκτες διαχειρίζονται i. χρήματα, ii. τίτλους έγγειας ιδιοκτησίας (δρόμοι), και iii. κτίρια (σπίτια και ξενοδοχεία).

Τα χρήματα και οι τίτλοι ιδιοκτησίας είναι πόροι που λειτουργούν αθροιστικά. Τα κτίρια είναι πόροι που λειτουργούν κλιμακωτά (ξεκινά κανείς από τα σπίτια, και εφόσον τα αναπτύξει αρκετά, αναβαθμίζει τον τύπο κτιρίου σε ξενοδοχείο).

Ο συνδυασμός διαφόρων τύπων πόρων σε ένα παιχνίδι αυξάνει τις απαιτήσεις σε στρατηγικές δεξιότητες για τους παίκτες.

Ωστόσο, δεν χρειάζεται κατ' ανάγκην να έχουμε πολλά αντικείμενα στο παιχνίδι μας, προκειμένου να προβλέψουμε ποικίλες χρήσεις πόρων και να αυξήσουμε τον βαθμό πολυπλοκότητας και απαιτούμενης συνδυαστικής σκέψης για τους παίκτες.

δ. Δομικά συστατικά (components) του παιχνιδιού

Οι πόροι, στους οποίους μόλις αναφερθήκαμε, αποτελούν μερικά μόνο από τα συστατικά του παιχνιδιού.

Συστατικά είναι γενικά όλα τα διαφορετικά κομμάτια και εξαρτήματα ενός παιχνιδιού. Σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, για παράδειγμα, συστατικά είναι όλα τα κομμάτια και αντικείμενα που βρίσκουμε στη συσκευασία μας (ταμπλό, ζάρια, πιόνια, κάρτες, κλπ).

Παράδειγμα



Στο παιχνίδι με κάρτες Carta Impera Victoria, οι κάρτες είναι ο μόνος πόρος που έχουν στη διάθεσή τους οι παίκτες.

Ωστόσο, το παιχνίδι προβλέπει διαφορετικούς τρόπους χρήσης τους, έτσι ώστε να λειτουργούν και αθροιστικά και κλιμακωτά. Περισσότερες κάρτες της ίδιας ομάδας αυξάνουν τις διαθέσιμες ενέργειες του παίκτη σε έναν γύρο, καθώς και τον αντίκτυπο των ενεργειών του. Ταυτόχρονα, όμως, ο παίκτης χρειάζεται συχνά να πετάξει κάρτες για να πραγματοποιήσει άλλες απαραίτητες ενέργειες, όπως να επιτεθεί στους αντίπαλους παίκτες ή να τους μπλοκάρει.

Τα δομικά συστατικά, όμως, είναι μια πιο ευρεία και γενική κατηγορία από τα υλικά περιεχόμενα του παιχνιδιού μας. Δομικά συστατικά είναι όλα όσα απαιτούνται για να μπορέσουμε να παίξουμε ένα παιχνίδι. Π.χ. ένα παιχνίδι μπορεί να προβλέπει διαφορετικούς ρόλους (χαρακτήρες) για κάθε παίκτη, χωρίς αυτή η διαφοροποίηση να δηλώνεται στα πόνια. Στα δομικά συστατικά του παιχνιδιού, λοιπόν, συγκαταλέγονται και οι χαρακτήρες και οι ίδιοι οι παίκτες.

Αν σκεφτούμε ως παράδειγμα ένα άθλημα (γιατί τα αθλήματα είναι κι αυτά παιχνίδια), στα συστατικά του παιχνιδιού πρέπει να προσμετρήσουμε π.χ. τις μπάσκετες στο μπάσκετ και τα τέρματα στο ποδόσφαιρο.

Σε ένα ψηφιακό παιχνίδι, τα δομικά συστατικά περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τους χαρακτήρες και τα avatars τους, τις πίστες, τα αντικείμενα και τα στοιχεία που ενδεχομένως πρέπει να συλλέξει ο παίκτης για να ολοκληρώσει μια πίστα.

Ε. Κανόνες

Δεν μπορούμε να παίξουμε ένα παιχνίδι χωρίς να γνωρίζουμε τους κανόνες του. Οι κανόνες είναι οι δομημένες **οδηγίες που περιγράφουν τι επιτρέπεται και τι απαγορεύεται να κάνουν οι παίκτες**, προκειμένου να επιτύχουν τον στόχο του παιχνιδιού.

Αν το παιχνίδι προβλέπει γύρους, οι κανόνες περιγράφουν τι πρέπει να κάνει κάθε παίκτης στη σειρά του. Αν το παιχνίδι προβλέπει αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών, οι κανόνες εξηγούν πώς γίνεται αυτή και τι συνέπειες έχει. Αν η εξέλιξη του παιχνιδιού βασίζεται σε επιλογές που πρέπει να κάνει ο παίκτης σε κρίσιμα σημεία, οι κανόνες πρέπει να προσδιορίζουν το εύρος και το είδος των επιλογών.

Οι οδηγίες για τη σύνταξη κανόνων για το παιχνίδι που σχεδιάζουμε θα εκτεθούν σε ξεχωριστό κεφάλαιο (κεφ. 9), καθώς είναι καθοριστικής σημασίας για τον τρόπο που παρουσιάζουμε το παιχνίδι και προσελκύουμε το ενδιαφέρον των παικτών.

ΣΤ. Τρόπος παιχνιδιού (gameplay) και μηχανισμοί (mechanics)

Ο τρόπος παιχνιδιού καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την εμπειρία που αποκομίζει ο παίκτης παίζοντας ένα παιχνίδι.

Οι μηχανισμοί (mechanics), ως αναπόσπαστο κομμάτι του τρόπου παιχνιδιού, είναι **οι ενέργειες που μπορούν να εκτελέσουν οι παίκτες, προκειμένου να πετύχουν τον στόχο του παιχνιδιού**. Π.χ. σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, οι μηχανισμοί περιλαμβάνουν το ρίξιμο του ζαριού, τη μετακίνηση του πιονιού τους ή το τράβηγμα των καρτών.

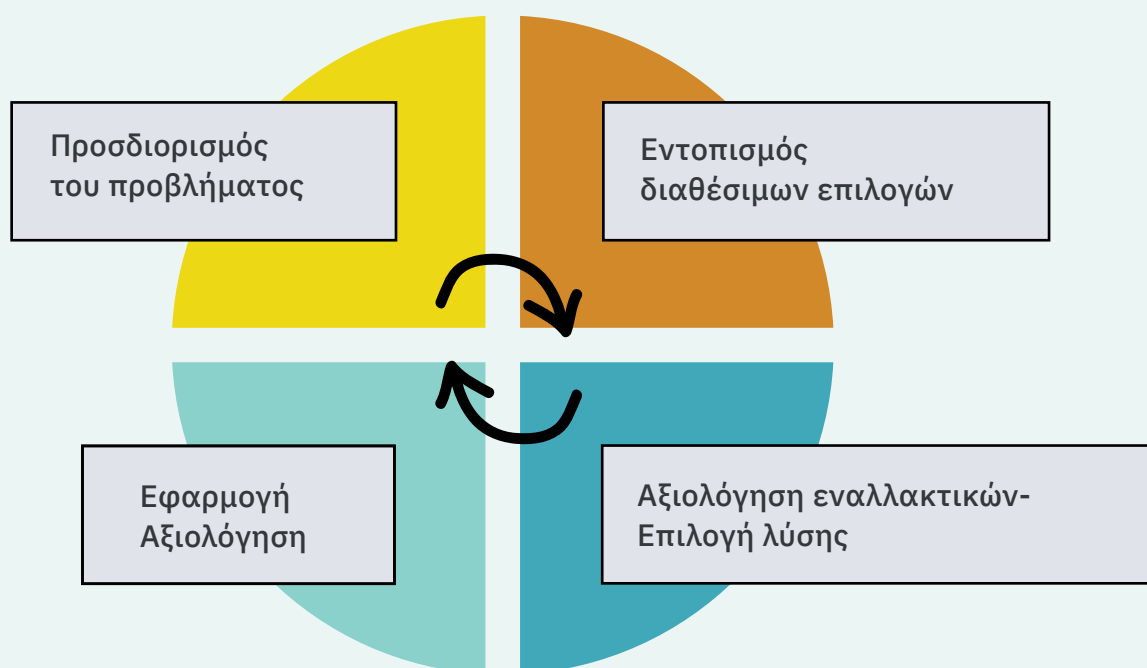
Ο τρόπος παιχνιδιού προκύπτει από: (α) τη λειτουργική σύνδεση των διαφόρων συστατικών του παιχνιδιού μας, δηλαδή τις προκλήσεις που θέτει το παιχνίδι στους παίκτες, τη διάδραση μεταξύ τους, τις ενέργειες που προβλέπεται να εκτελούν οι παίκτες (μηχανισμοί – mechanics), τη χρήση των υλικών και των πόρων, τη διαδοχή των γύρων (αν

προβλέπονται) και την εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα από αυτούς, και (β) τη συναισθηματική και διανοητική εμπλοκή των παικτών που απαιτείται για την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού.

Ο τρόπος παιξίματος κωδικοποιείται στους κανόνες του παιχνιδιού, ωστόσο, δεν ταυτίζεται με αυτούς, επειδή περιλαμβάνει και τη διαδικασία του παιχνιδιού, διαδικασία που είναι αλληλένδετη με την επίλυση προβλημάτων.

Η επίλυση προβλημάτων συνίσταται στη μετάβαση από μια δεδομένη (αρχική) σε μια επιθυμητή (καταληκτική) κατάσταση. Είναι δηλαδή η διαδικασία σχεδιασμού και εκτέλεσης μιας σειράς βημάτων για την επίτευξη ενός στόχου.

Διάγραμμα επίλυσης προβλημάτων



> Προσδιορισμός:

Αντιλαμβανόμαστε με ακρίβεια το σημείο από το οποίο εκκινούμε.

> Εντοπισμός διαθέσιμων επιλογών:

Ποιες ενέργειες έχουμε στη διάθεσή μας; Υπάρχουν πόροι που μπορούμε να αξιοποιήσουμε; Το εύρος των επιλογών μας και οι περιορισμοί που πρέπει να λάβουμε υπόψη ορίζονται από τους κανόνες του παιχνιδιού.

> Αξιολόγηση εναλλακτικών – Επιλογή λύσης:

Προκρίνουμε μία από τις διαθέσιμες εναλλακτικές μας. Για την επιλογή αυτή, αξιοποιούμε και εφαρμόζουμε τις γνώσεις μας, τις δεξιότητές μας, τη συνδυαστική και στρατηγική μας σκέψη.

> Εφαρμογή λύσης – Αξιολόγηση της ενέργειάς μας:

Αξιολογούμε τα αποτελέσματα της ενέργειας που προκρίναμε ανάλογα με το κατά πόσο όντως μας φέρνει πιο κοντά στην επίτευξη του στόχου.

Η διαδικασία ορίζεται ως πρόβλημα-προς-επίλυση, ακριβώς επειδή το πώς θα επιτευχθεί ο στόχος δεν είναι κάτι προφανές. Αυτή είναι και η κατεξοχήν συνθήκη ενός παιχνιδιού: Υπάρχει αφενός μια σαφώς προσδιορισμένη αρχική κατάσταση (το αρχικό στήσιμο ενός παιχνιδιού ή το σημείο στο οποίο βρισκόμαστε στην αρχή του γύρου) και ένας σαφώς καθορισμένος στόχος.

Το γεγονός ότι στον τρόπο παιχνιδιού παίζει τόσο σημαντικό ρόλο η επιστράτευση των γνώσεων και των δεξιοτήτων μας (π.χ. ενσυναίσθηση, διάθεση για ανάληψη ρίσκου, συνδυαστική και στρατηγική σκέψη) ενθαρρύνει τη συναισθηματική μας επένδυση ως παικτών, αλλά και το αίσθημα επιβράβευσης όταν επιτυγχάνουμε τον στόχο του παιχνιδιού.

Γ' αυτό και ο τρόπος παιχνιδιού είναι καθοριστικός τόσο για την ένταση της εμπειρίας της εμπειρίας που βιώνουμε ως παίκτες ενός παιχνιδιού, όσο και για την αξία του παιχνιδιού ως δραστηριότητας βιωματικής μάθησης που εμπλουτίζει την εκπαιδευτική διαδικασία.



Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα:

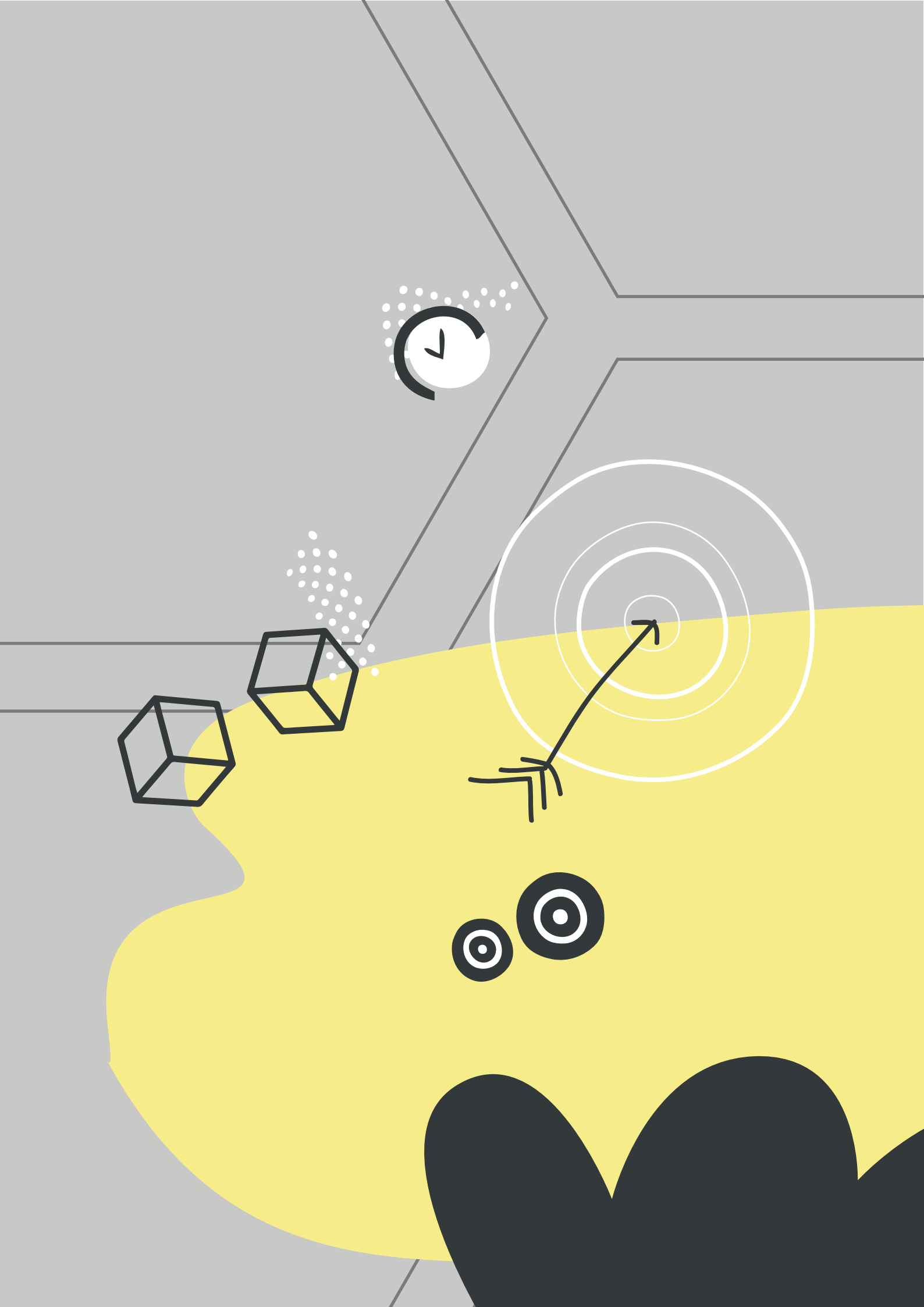
- Πλαίσιο 5 σημείων για τον σχεδιασμό παιχνιδιού – Game design framework
(βίντεο στα αγγλικά)

- Μ. Ε. Γαβριηλίδου, *Αρχές Σχεδίασης Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών*
(διπλωματική εργασία, 2008)

2.

Μεθοδολογικές προτάσεις για τον σχεδιασμό παιχνιδιών

- α. Συμμετοχική διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιού
(επιτραπέζιου ή ψηφιακού) στην τάξη
- β. Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού
βασισμένου στο μάθημα της Ιστορίας
- γ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα



α.

Συμμετοχική διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιού (επιτραπέζιου ή ψηφιακού) στην τάξη

Ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού στην τάξη απαιτεί την εμπλοκή των μαθητών και των εκπαιδευτικών σε όλες τις φάσεις της δημιουργικής αυτής διαδικασίας, η οποία θα μπορούσε να αναλυθεί στα παρακάτω βήματα.

- **Προσδιορισμός των μαθησιακών στόχων:** Εφόσον ο σχεδιασμός του παιχνιδιού εντάσσεται στη μαθησιακή διαδικασία, ο εκπαιδευτικός είναι εκείνος που θα πρέπει να λάβει τις πρώτες και βασικές αποφάσεις ως προς τους μαθησιακούς στόχους και τους αντίστοιχους περιορισμούς του παιχνιδιού. Τα ερωτήματα «Τι θέλουμε να διδάξουμε μέσα από αυτή τη δραστηριότητα» και «Ποια είναι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα για τους μαθητές» είναι σημαντικό να απαντηθούν από την αρχή από τον εκπαιδευτικό, ώστε να τεθεί το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα δουλέψει η ομάδα στη συνέχεια.

Να θυμάστε

Ο στόχος του παιχνιδιού (goal) δεν θα πρέπει να συγγέεται με τους μαθησιακούς στόχους (learning objectives).

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι αυτό που προσπαθεί να πετύχει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι. Οι μαθησιακοί στόχοι συγκαταλέγονται στις μαθησιακές προθέσεις του παιχνιδιού και θα πρέπει να είναι σαφώς ορισμένοι προτού ξεκινήσει ο σχεδιασμός του παιχνιδιού.



- **Ανταλλαγή ιδεών στην ομάδα:** Καθοδηγήστε τη διαδικασία της ανταλλαγής ιδεών μέσα στην ομάδα σας. Ως συντονιστής και καθοδηγητής της δημιουργικής ομάδας, θα χρειαστεί να διασφαλίσετε ότι η ανταλλαγή ιδεών θα είναι παραγωγική. Όλα τα μέλη θα έχουν την ευκαιρία να διατυπώσουν τις απόψεις τους, αλλά τελικά θα χρειαστεί μια διαχείριση για να αξιοποιηθούν ορισμένες προτάσεις.
 - >> **Κρατήστε σημειώσεις:** Ξεκινήστε με ένα πρόχειρο έγγραφο ή κρατώντας σημειώσεις στον πίνακα και καταγράψτε τις ιδέες της ομάδας. Σταδιακά, καθώς η λίστα των ιδεών θα μεγαλώνει, θα αρχίσουν να ξεχωρίζουν κατηγορίες οργάνωσης των ιδεών που διατυπώνονται.
 - >> **Προσδιορίστε τους άξονες** στους οποίους πρέπει να κινηθείτε κατά προτεραιότητα: Ξεκινήστε από τη **γενική ιδέα** του παιχνιδιού (π.χ. ποιος είναι ο στόχος; Τι πρέπει να πετύχουν οι παίκτες;)- το είδος της **διάδρασης μεταξύ των παικτών** (ανταγωνιστικό ή συνεργατικό παιχνίδι;)- κάποιες βασικές ιδέες για τον **τρόπο παιχνιδιού**, αν θέλετε να φτιάξετε επιτραπέζιο (Θα έχετε ζάρια; Μήπως θα έχετε χαρακτήρες; Θέλετε να σχεδιάσετε ταμπλό ή ίσως κάρτες; Υπάρχει κάποιο παιχνίδι που έχετε κατά νου και μπορεί να χρησιμεύσει ως πρότυπο;)- ή τη **βασική ιστορία**, τον βασικό αφηγηματικό ιστό, αν κινηθείτε προς τον σχεδιασμό ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού.

>> **Μη βιάζεστε να απορρίψετε ιδέες:** Στην πορεία της δημιουργίας του παιχνιδιού θα χρειαστεί να δοκιμάσετε τις ιδέες σας στην πράξη, για να δείτε αν λειτουργούν τόσο καλά όσο σας φαινόταν αρχικά. Μέσα από τη διαδικασία του δοκιμαστικού παιχνιδιού (playtesting) και της ανατροφοδότησης (βλ. παρακάτω, κεφ. 8), ενδεχομένως να καταλήξετε να επιστρέψετε σε ιδέες που αρχικά σας φάνηκαν λιγότερο ενδιαφέρουσες, αλλά τελικά αποδεικνύονται πιο λειτουργικές.

- **Κατανόηση βασικών αρχών για την τροποποίηση ή για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού:** Για τη δραστηριότητα αυτή προτείνουμε μια συνοπτική μεθοδολογία 5 σημείων, όπως την έχει αναπτύξει η οργανωτική ομάδα του **GGJ Next**, μια διεθνής ομάδα που έχει φτιάξει μια σειρά βίντεο για τη δημιουργία παιχνιδιού από παιδιά 12-17 ετών (βλ. και προτεινόμενα [βίντεο](#)). Η μεθοδολογία αφορά το πώς μπορούμε να αναλύσουμε και να τροποποιήσουμε υπάρχοντα παιχνίδια, προσαρμοσμένα σε διαφοροποιημένους εκπαιδευτικούς / μαθησιακούς στόχους, αλλά αποτελεί και μια χρήσιμη προπαρασκευαστική άσκηση. Τα 5 σημεία στα οποία εστιάζει η προτεινόμενη μεθοδολογία είναι: Στόχος, Χώρος, Δομικά Συστατικά, Μηχανισμοί και Κανόνες.

Μεθοδολογία 5 σημείων για τη δημιουργία παιχνιδιού (GGJ Next)

1. **Στόχος:**
Τι πρέπει να πετύχουν οι παίκτες για να κερδίσουν το παιχνίδι
2. **Χώρος:**
Πού παίζεται το παιχνίδι (π.χ. χώρος, ταμπλό, ψηφιακό περιβάλλον)
3. **Δομικά Συστατικά:**
Όλα όσα απαιτούνται για να παιχτεί το παιχνίδι: π.χ. περιεχόμενα και απαραίτητα αντικείμενα σε ένα επιτραπέζιο· χαρακτήρες, γρίφοι, ψηφιακά αντικείμενα σε ένα ψηφιακό παιχνίδι (μπορούμε να σκεφτούμε τα δομικά συστατικά ως τα ουσιαστικά στο παιχνίδι).
4. **Μηχανισμοί:**
Οι ενέργειες που μπορούν να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού και ορίζουν τον τρόπο παιχνιδιού: π.χ. ρίχνουν ζάρι, απαντούν ερωτήσεις σε ένα επιτραπέζιο· περπατούν, τρέχουν, εξερευνούν σε ένα ψηφιακό παιχνίδι (μπορούμε να σκεφτούμε τους μηχανισμούς ως τα ρήματα στο παιχνίδι).
5. **Κανόνες:**
Οδηγίες για το τι επιτρέπεται και τι δεν επιτρέπεται να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Αν επιλέξετε ένα παιχνίδι και το αναλύσετε με βάση τα 5 αυτά στοιχεία, μπορείτε στη συνέχεια, παρεμβαίνοντας στα σημεία που θα επιλέξετε και προτείνοντας τροποποιήσεις, να βοηθήσετε την ομάδα σας να δει πώς μεταβάλλεται ο χαρακτήρας του παιχνιδιού και η εμπειρία των παικτών από αυτό. Πρόκειται για μια πολύ χρήσιμη διαδικασία, ιδίως αν θέλετε να κινηθείτε προς την κατεύθυνση σχεδιασμού επιτραπέζιου παιχνιδιού στο πλαίσιο του διαγωνισμού μας.

- **Πρωτοτυποποίηση:** Η πρωτοτυποποίηση είναι μια διαδικασία απαραίτητη για τους επαγγελματίες σχεδιαστές παιχνιδιών. Εσείς μπορείτε να την αξιοποιήσετε ανάλογα με τις ανάγκες σας. Η κατασκευή πρωτοτύπου, δηλαδή μιας πρώτης εκδοχής του παιχνιδιού που θέλουμε να δημιουργήσουμε, είναι ένας τρόπος να δοκιμάζουμε πλευρές του παιχνιδιού μας ή σημεία που μας φαίνονται ασαφή, χωρίς να χρειάζεται να έχουμε το πλήρες παιχνίδι στη διάθεσή μας. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να σχεδιάσετε ένα ταμπλό για το επιτραπέζιο παιχνίδι σας, μπορείτε να ξεκινήσετε από ένα πρόχειρο σχεδιάγραμμα, όπου θα σημειώνετε απλώς κύκλους με μια γρήγορη περιγραφή για το τι συμβαίνει στα συγκεκριμένα σημεία. Αν θέλετε να σχεδιάσετε κάρτες, μπορείτε να ξεκινήσετε σημειώνοντας πάνω σε πρόχειρα δελτία ή Post-it τις πληροφορίες που πρέπει να περιλαμβάνει η κάρτα σας για τις ανάγκες του παιχνιδιού σας. Αν δουλεύετε ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι και πρέπει να σχεδιάσετε τις διακλαδώσεις του σεναρίου σας, μπορείτε να κάνετε ένα πρόχειρο διάγραμμα ροής, ώστε να οπτικοποιήσετε τη σύνδεση επιλογών/πιθανών ενεργειών και αποτελεσμάτων.

Η πρωτοτυποποίηση **δεν είναι υποχρεωτικό βήμα** για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού στο πλαίσιο του διαγωνισμού μας, ωστόσο αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο.

- **Δοκιμαστικά παιχνίδια-Ανατροφοδότηση:** Δώστε χρόνο για πολλά δοκιμαστικά παιχνίδια (playtesting) και αξιοποιήστε την ανατροφοδότηση (δείτε αναλυτικότερα το κεφάλαιο 7). Στο στάδιο αυτό μπορείτε να εμπλέξετε και μαθητές εκτός της δημιουργικής σας ομάδας, για να δείτε πώς φαίνεται το παιχνίδι σας σε κάποιον που δεν το γνωρίζει και δεν έχει εμπλακεί στη δημιουργία του.

β.

Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού βασισμένου στο μάθημα της Ιστορίας

- Λαμβάνουμε υπόψη το ισχύον πρόγραμμα σπουδών, τη διδακτέα ύλη και τους μαθησιακούς στόχους του μαθήματος της Ιστορίας.
- **Επιλέγουμε το χρονικό πλαίσιο ή το ιστορικό γεγονός** που θέλουμε να αξιοποιήσουμε. Οριοθετούμε τον χρονικό ορίζοντα και αναζητάμε ιστορικές πληροφορίες (πηγές, εικόνες, αναπαραστάσεις) που θα μπορούσαν να μας βοηθήσουν να σχηματίσουμε μια υπόθεση για το παιχνίδι μας.
- **Επιλέγουμε τα στοιχεία** εκείνα που μπορούν να μας καθοδηγήσουν στη δημιουργία αντίστοιχων φανταστικών στοιχείων και προσώπων, βασισμένων όμως σε γεγονότα της εποχής στην οποία έχουμε εστιάσει:

>> Πρέπει να επιλέξουμε αν θα αξιοποιήσουμε την έννοια της αυθεντικότητας σε αντικείμενα, ενδυμασία κ.λπ. ή θα είμαστε λίγο πιο δημιουργικοί με τον σχεδιασμό, χωρίς βέβαια να βγαίνουμε εντελώς από το ιστορικό πλαίσιο.

- >> Πρέπει να αποφασίσουμε αν θέλουμε να φτιάξουμε ένα ρεαλιστικό παιχνίδι, που θα στηρίζεται δηλαδή μόνο σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα ή αν θα αξιοποιήσουμε και φανταστικά στοιχεία.
- >> Πρέπει να επιλέξουμε αν θα εντάξουμε ιστορικά πρόσωπα (κάτι που ενδεχομένως μας δεσμεύσει με περισσότερα πραγματολογικά στοιχεία) ή αν θα δημιουργήσουμε φανταστικούς χαρακτήρες.

- **Προσπαθούμε να δημιουργήσουμε πολλαπλές εκδοχές** γεγονότων και εκβάσεων στο πλαίσιο της ιστορικής περιόδου που έχουμε επιλέξει, γιατί αυτό θα μας βοηθήσει να δημιουργήσουμε ποικιλία επιλογών για τους παίκτες, ώστε να ανανεώνεται διαρκώς το ενδιαφέρον τους. Αυτό το σημείο είναι ιδιαίτερα σημαντικό στο ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι.
- Τέλος, στην περίπτωση ενός ψηφιακού παιχνιδιού, οι μαθητές/τριες χρειάζεται να είναι προσεκτικοί/ες στο πώς θα δομήσουν την επιτυχία ή την αποτυχία του χρήστη, ανάλογα πάντοτε με το ιστορικό πλαίσιο που έχουν επιλέξει και την ιστορία που έχουν φτιάξει για το παιχνίδι τους.



Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα:

- Πλαίσιο 5 σημείων για τον σχεδιασμό παιχνιδιού – A five-part game design framework (βίντεο στα αγγλικά)
- Δημιουργία πρωτοτύπων – Paper Prototyping (βίντεο στα αγγλικά)
- Αποδομώντας την ιστορική κουλτούρα σε multiplayer διαδικτυακά παιχνίδια. Ένα συμμετοχικό διαδραστικό παρελθόν (επιστημονική δημοσίευση, στα αγγλικά)
- Η. Στουραϊτης, «Παίζοντας Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο: σημειώσεις για τον πόλεμο στα ψηφιακά παιχνίδια», *Marginalia – Σημειώσεις στο περιθώριο 5*.



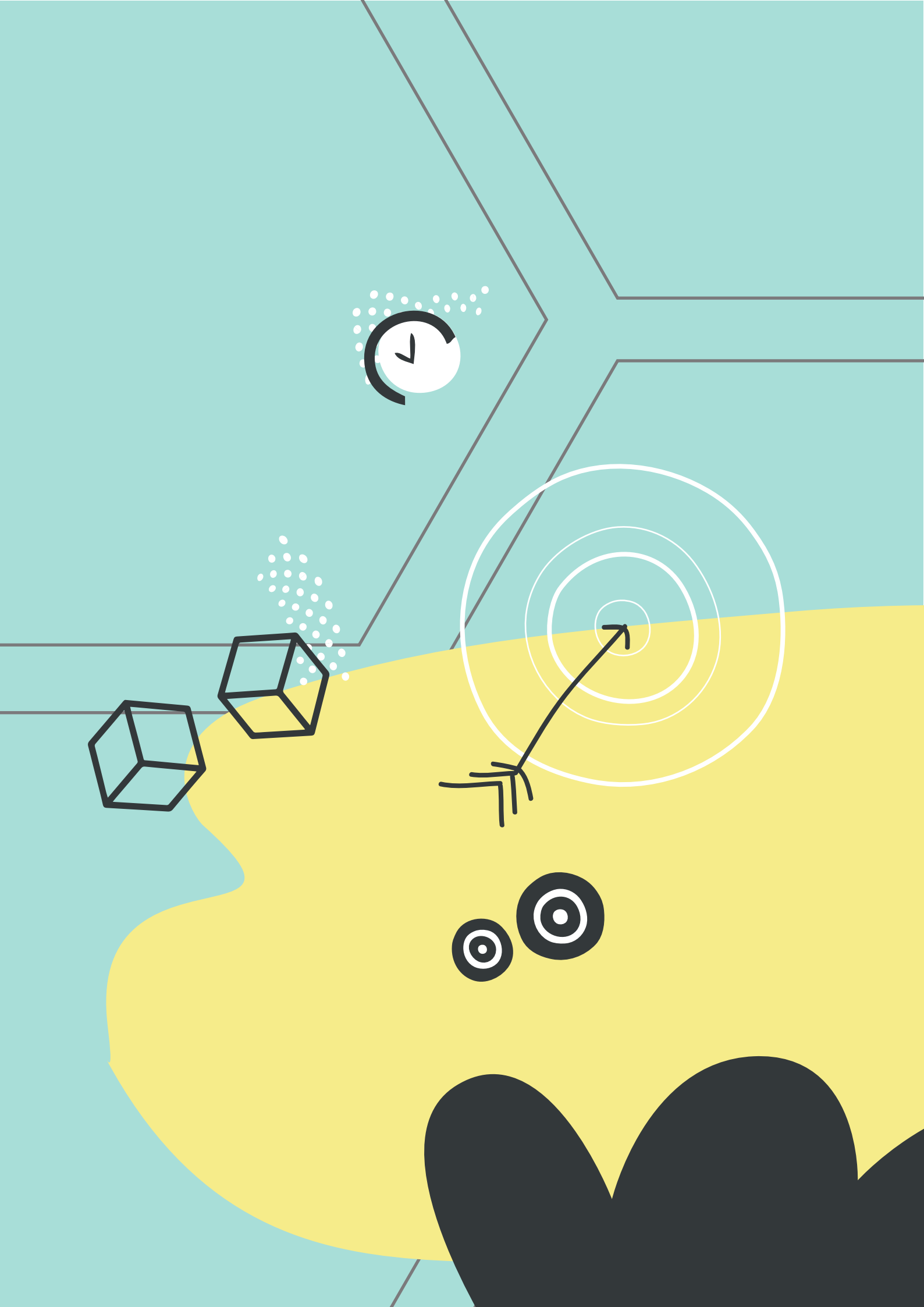
Σημείωση:

Ευχαριστούμε τον Ηλία Στουραϊτη για τη συγγραφή του υποκεφαλαίου «β. Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού βασισμένου στο μάθημα της Ιστορίας».

3.

Σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού

- α. Από πού ξεκινάμε τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού;
- β. Συνεργατική διαδικασία προσαρμογής / δημιουργίας επιτραπέζιου παιχνιδιού
- γ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα



α. Από πού ξεκινάμε τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού;

- Ξεκινήστε από μια θεματική σύμφωνα με το εκπαιδευτικό αντικείμενο που έχετε επιλέξει και τους μαθησιακούς στόχους. Μπορείτε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι έχοντας κατά νου μια σεναριακή ιδέα (π.χ. Πελοποννησιακός Πόλεμος) ή μια θεματική περιοχή (π.χ. μυθολογία, πολιτικοί θεσμοί της πόλης-κράτους / εμπέδωση λεξιλογίου στο μάθημα της γλώσσας).
- Ξεκινήστε έχοντας κατά νου έναν συγκεκριμένο τρόπο παιχνιδιού (π.χ. Υπερατού™, παιχνίδι με κάρτες τύπου *Magic*, *Trivial Pursuit*) και χτίστε την ιδέα σας γύρω από αυτό.
- Ξεκινήστε με την ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τρόπους παιζίματος, μηχανισμούς και συγκεκριμένα υλικά, προκειμένου να συνθέσετε ένα νέο παιχνίδι.

Οι αφετηρίες αυτές δεν είναι αλληλοαποκλειόμενες. Το σημαντικό σε κάθε περίπτωση είναι να προσδιορίσουμε τους μαθησιακούς στόχους που θέλουμε να πετύχουμε και να κατευθύνουμε τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών (brainstorming) με την ομάδα αναλόγως, όταν προσδιορίζουμε τη βασική ιδέα και τον στόχο του παιχνιδιού μας.

Κρατήστε κατά νου τις βασικές προϋποθέσεις για την επιτυχημένη προσαρμογή επιτραπέζιων παιχνιδιών στην τάξη:

- >> Εύστοχη επιλογή παιχνιδιού-προτύπου σε σχέση με τους συγκεκριμένους παιδαγωγικούς και μαθησιακούς στόχους που έχετε θέσει.
- >> Εξασφάλιση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών.

Κριτήρια για την επιλογή του κατάλληλου παιχνιδιού ως προτύπου:

- > Ηλικία των μαθητών
- > Διάρκεια μιας παρτίδας
- > Αριθμός των παικτών που μπορούν να συμμετάσχουν
- > Βαθμός δυσκολίας
- > Ευκολία αφομοίωσης οδηγιών
- > Θεματική
- > Βασικός εξοπλισμός και συνοδευτικά υλικά
- > Βαθμός διασκέδασης

β. Συνεργατική διαδικασία προσαρμογής / δημιουργίας επιτραπέζιου παιχνιδιού

- Διερευνήστε το ενδιαφέρον της ομάδας σε σχέση με το παιχνίδι που προκρίνετε, είτε εμπλέξετε την ομάδα σας στη διαδικασία επιλογής παιχνιδιού. Έχοντας προσδιορίσει σε ποιους μαθησιακούς στόχους θέλετε να επικεντρωθείτε, μπορείτε είτε να επιλέξετε το/α παιχνίδι/α που θα αποτελέσουν την αφετηρία της δημιουργικής σας διαδικασίας, είτε να συζητήσετε με την ομάδα σας για πολλαπλές πηγές έμπνευσης. Ωστόσο ο τελικός λόγος ανήκει στον εκπαιδευτικό. Είναι ο πλέον αρμόδιος να αντιστοιχίσει τους μαθησιακούς καθώς και τους παιδαγωγικούς στόχους της δραστηριότητας.

- **Αξιοποιήστε τη μεθοδολογία των 5 σημείων για να κατευθύνετε τη διαδικασία κατα-
γισμού ιδεών με την ομάδα σας.** Συγκεντρώστε τις ιδέες για το πώς μπορεί να τροπο-
ποιηθεί ο στόχος, ο εξοπλισμός και τα υλικά του/ων παιχνιδιού/ών που αποτελούν τις
πηγές έμπνευσης της ομάδας σας. Δουλέψτε πάνω στους μηχανισμούς και τους κανό-
νες που προκύπτουν από αυτή τη διαδικασία ανάλυσης και προσαρμογής.
- **Μη διστάζετε να δοκιμάζετε τον συνδυασμό και την προσαρμογή μηχανισμών και ιδε-
ών από διαφορετικά είδη παιχνιδιών.** Τα κριτήρια είναι η λειτουργικότητα του δικού
σας παιχνιδιού, η ευκολία αφομοίωσης των κανόνων του και το πόσο διασκεδαστικό
είναι για τους μαθητές σας, παράλληλα με τον βαθμό στον οποίο επιτυγχάνονται οι
μαθησιακοί και παιδαγωγικοί στόχοι που έχετε θέσει.
- **Μήπως προκύπτουν πολλές γόνιμες ιδέες για επεξεργασία, αλλά δυσκολεύεστε στην
επιλογή ανάμεσά τους ή στον συνδυασμό τους;** Εξετάστε το ενδεχόμενο να χρησιμο-
ποιήσετε τη διαδικασία της πρωτοτυποποίησης κάποιων στοιχείων του παιχνιδιού. Θα
είναι μια καλή άσκηση για την ομάδα, αλλά και θα σας δείξει ποιες ιδέες λειτουργούν
και ποιες όχι. Η πρωτοτυποποίηση μπορεί να είναι μια πολύ γοργή διαδικασία, με χρήση
απλών σχεδιαγραμμάτων, σημειωμάτων και υλικών από άλλα παιχνίδια.
- **Καθοδηγήστε την ομάδα σας ως προς την προσαρμογή του θεματικού περιεχομένου
του παιχνιδιού.** Είναι εύκολο να παρασυρθεί η ομάδα σας από το πόσο συναρπαστική
ή διασκεδαστική φαίνεται μια ιδέα, που όμως δεν υπηρετεί το θεματικό περιεχόμενο
που έχετε προσδιορίσει. Κρατήστε αυτή τη διάσταση ως στοιχείο αξιολόγησης του παι-
χνιδιού σας καθώς προχωρά η δημιουργική διαδικασία, προκειμένου να μπορείτε να
βελτιώσετε το παιχνίδι σας.
- **Παίξτε δοκιμαστικές παρτίδες και αξιοποιήστε τη διαδικασία του playtesting.** Δείτε
αναλυτικότερα τη διαδικασία και τα οφέλη της στο κεφάλαιο 8.



Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα:

- Δημιουργικός σχεδιασμός με διαφορετικά υλικά – Creative designs and diverse materials

(βίντεο στα αγγλικά)

- Πλαίσιο 5 σημείων για τον σχεδιασμό παιχνιδιού – Game design framework

(βίντεο στα αγγλικά)

-S. Savvani, A. Liapis, «A Participatory Approach to Redesigning Games for Educational Purposes», στο Liapis, A., Yannakakis, G.N., Gentile, M. και Ninaus, M. (επιμ.), *Games and Learning Alliance. Proceedings of the 8th International Conference, GALA 2019, Athens, Greece, November 27-29, 2019*. Springer, 2019, σελ. 13-23.

4.

Ψηφιακά παιχνίδια

α. Εισαγωγή

β. Βασικές παράμετροι του σχεδιασμού ψηφιακού παιχνιδιού

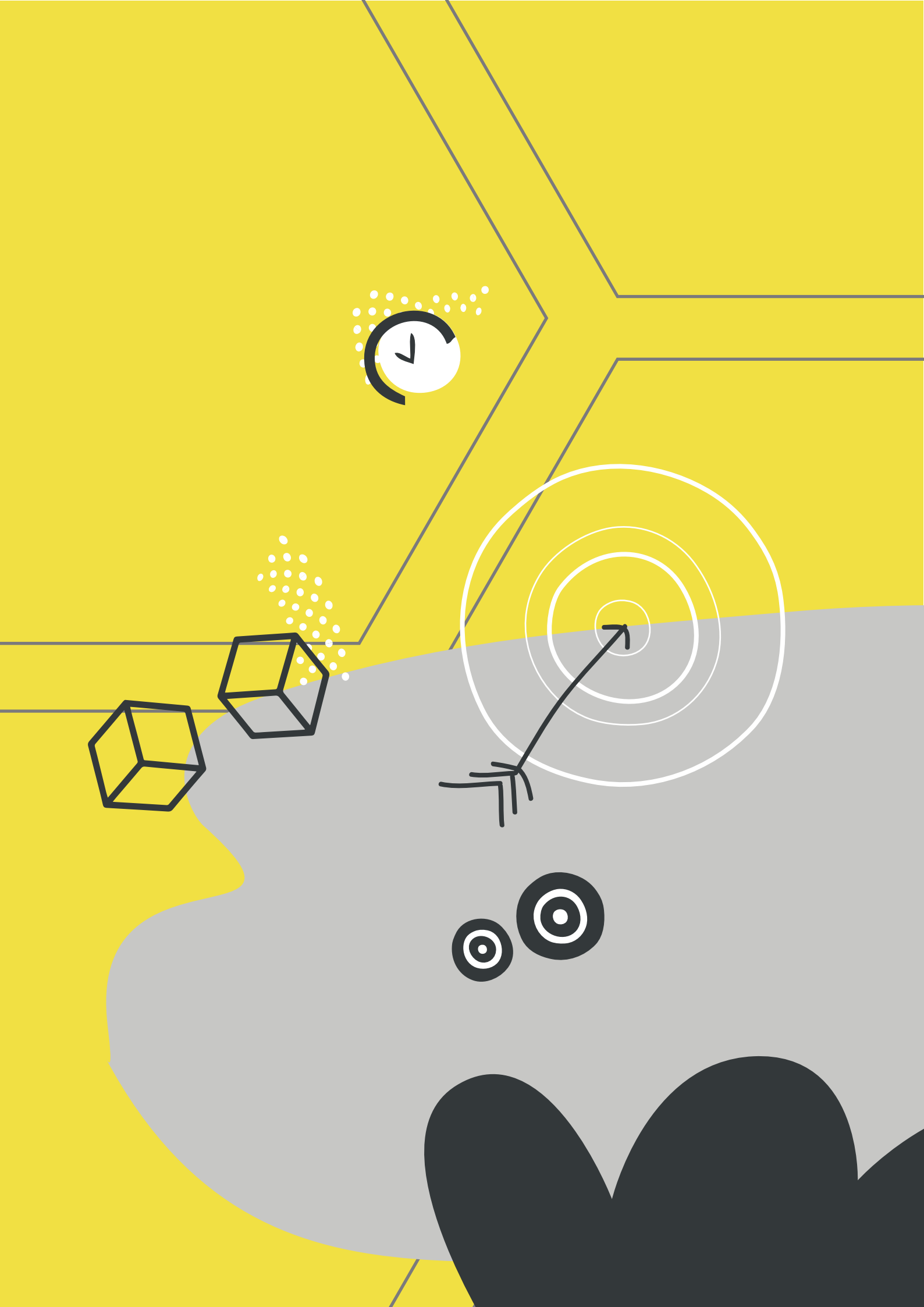
γ. Ψηφιακά παιχνίδια σοβαρού σκοπού

δ. Διαβάστε ακόμα - δείτε ακόμα

*

Σημείωση:

Ευχαριστούμε τη Χριστίνα Τσίτα
για τη συγγραφή του παρόντος κεφαλαίου.



α. Εισαγωγή

Εδώ και αρκετά χρόνια, τα ψηφιακά παιχνίδια κατέχουν σημαντική θέση στην καθημερινότητα των παιδιών και των νέων, κάτι που ενθαρρύνει τη συζήτηση για τη συστηματικότερη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Η δυνατότητα των ψηφιακών παιχνιδιών να κρατούν προσηλωμένους τους χρήστες τους και να τους προσφέρουν ένα ισχυρό κίνητρο για να πετύχουν νέους στόχους και να ξεπεράσουν τυχόν αδυναμίες είναι κάτι που μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μερικά από τα σημαντικά πλεονεκτήματα των ψηφιακών παιχνιδιών, που μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση, είναι:

- >> Η κινητοποίηση του ενδιαφέροντος του χρήστη μέσω ευχάριστων, παιγνιωδών διαδικασιών.
- >> Η δυνατότητα που προσφέρουν στον χρήστη να πειραματίζεται με τη λήψη αποφάσεων και να αναλαμβάνει ρίσκα σε ασφαλείς συνθήκες.
- >> Η άμεση ανατροφοδότηση που μπαίνει κατόπιν σε χρήση για τη συνέχιση του παιχνιδιού.
- >> Το αίσθημα της επιβράβευσης μέσα από την επίτευξη των στόχων που θέτει το παιχνίδι.

Αν και δεν είναι όλα τα ψηφιακά παιχνίδια κατάλληλα για όλους τους μαθητές ή για κάθε μαθησιακό στόχο, ωστόσο ακόμα και παιχνίδια που έχουν ως στόχο την ψυχαγωγία (και όχι τη μάθηση) μπορούν να έχουν και εμμέσως εκπαιδευτικό χαρακτήρα (ανάπτυξη στρατηγικής σκέψης, επίλυση προβλημάτων, κ.λπ.)



Σημείωση:

Αν και ο διαγωνισμός μας εστιάζει σε ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια σε περιβάλλον Ren'Py ή περιβάλλον Twine (βλ. κεφάλαια 6 & 7), κρίναμε σκόπιμο να συμπεριλάβουμε και μια συνοπτική παρουσίαση για τα ψηφιακά παιχνίδια, για λόγους πληρότητας στην παρουσίαση του γενικότερου πλαισίου.

β.**Βασικές παράμετροι του σχεδιασμού ψηφιακού παιχνιδιού**

Κατά τον σχεδιασμό ενός ψηφιακού παιχνιδιού, λαμβάνουμε αποφάσεις σχετικά με το **είδος (genre)** του παιχνιδιού που θα δημιουργήσουμε.

Το είδος του παιχνιδιού επηρεάζει μια σειρά από άλλες αποφάσεις που αφορούν στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία καθορίζουν το πώς θα λειτουργεί το παιχνίδι για τον τελικό χρήστη:

- **Στόχος** του παίκτη. Αφορά τον τελικό στόχο του παίκτη. Όταν ο παίκτης ή οι παίκτες ή οι ομάδες επιτύχουν αυτόν τον στόχο το παιχνίδι τελειώνει. Ο παίκτης ή οι παίκτες ή η ομάδα που επιτυγχάνει τον στόχο είναι ο νικητής. Ο στόχος αυτός θα πρέπει να είναι ξεκάθαρος στον παίκτη (clear goal, ένα στοιχείο που υιοθετούμε από τη θεωρία της ροής).
- **Προκλήσεις (challenges)** του παίκτη. Αφορά σε ό,τι στέκεται εμπόδιο ανάμεσα στον παίκτη και στην επίτευξη του στόχου του. Μπορεί για παράδειγμα να είναι φυσικά εμπόδια που συναντάει στο δρόμο του ή οι γρίφοι που πρέπει να λύσει και οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσει.
- **Δράση** του παίκτη. Αφορά σε ό,τι μπορεί να κάνει ο παίκτης για να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις και να προοδεύσει στο παιχνίδι, ώστε να επιτύχει τον τελικό του στόχο. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι πλατφόρμας είναι πιθανό ο παίκτης να πρέπει να αποφύγει εμπόδια, όπως τοίχους ή φωτιές ή να πηδήξει, ή να κολυμπήσει, ενώ σε ένα παιχνίδι περιπέτειας ο παίκτης θα πρέπει να εξερευνήσει το περιβάλλον του για να βρει στοιχεία (αντικείμενα ή πληροφορίες) και να τα χρησιμοποιήσει με τέτοιο τρόπο, ώστε να προοδεύσει στο παιχνίδι.
- **Μέσα**. Ο παίκτης χρησιμοποιεί κάποια μέσα για να ξεπεράσει τις προκλήσεις. Για παράδειγμα, μπορεί να είναι αντικείμενα που ο παίκτης έχει στη διάθεσή του από την αρχή του παιχνιδιού (π.χ. σπαθί, εξοπλισμός) ή τα βρίσκει στην πορεία στο περιβάλλον του παιχνιδιού (π.χ. μαγικά φίλτρα, δυνάμεις, υλικά, στοιχεία, πληροφορίες).
- **Κανόνες**. Η δράση του παίκτη προς την επίτευξη του στόχου του είναι οργανωμένη. Κανόνες είναι οι συμφωνημένοι τρόποι με τους οποίους ο παίκτης χρησιμοποιεί τα διαθέσιμα μέσα για να πετύχει τον στόχο του και στην πραγματικότητα δομούν τη δράση του παιχνιδιού. Οι κανόνες καθορίζουν τι επιτρέπεται και τι δεν επιτρέπεται να κάνει ο παίκτης.
- **Μηχανισμοί (game mechanics)**. Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι επίσης κανόνες. Όχι όμως οι κανόνες που ακολουθεί ο παίκτης, αλλά οι κανόνες που ακολουθεί το παιχνίδι. Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού μπορεί να αφορούν στα επίπεδα (levels), τις αμοιβές (π.χ. σήματα, πόντοι, νομίσματα, αναβαθμισμένες ικανότητες), τις αποστολές (Quests / Missions), ή την κατάταξη (Leaderboard). Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού σχετίζονται με το είδος του παιχνιδιού.
- **Αριθμός παικτών**. Υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται μόνο από ένα άτομο (single-player), άλλα που παίζονται μόνο από πολλά άτομα (multi-player), ενώ κάποια αλλά μπορεί να παίζονται από ένα ή περισσότερα άτομα. Για παράδειγμα, στο *Mortal Kombat* μπορεί ένας παίκτης να παίζει εναντίον του υπολογιστή, αλλά και εναντίον ενός άλλου

παίκτη, ως αντίπαλοι. Στο *Little Big Planet* μπορεί κανείς να παίξει μόνος του ή και με ακόμη τέσσερα άτομα στην ίδια ομάδα, εφόσον έχει διαθέσιμα χειριστήρια. Οι παίκτες ή οι ομάδες μπορεί να βρίσκονται σε αντιπαράθεση (αντίπαλοι, ένας νικάει, ένας πετυχαίνει τον στόχο), μπορεί να βρίσκονται σε διαγωνισμό (όλοι πετυχαίνουν τον στόχο, αλλά ένας είναι καλύτερος από τον άλλον, π.χ. επιτυγχάνει μεγαλύτερο σκορ) ή σε συνεργασία (εργάζονται από κοινού για να πετύχουν τον στόχο).

- **Αφήγηση (narration).** Είναι η ιστορία του παιχνιδιού. Όλα τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού εναρμονίζονται με την ιστορία αυτή. Όσο πιο πολύ τα στοιχεία του παιχνιδιού «δένουν» με την ιστορία, τόσο πιο συνεκτικό και πειστικό είναι το παιχνίδι. Σε κάποια είδη παιχνιδιού η ιστορία μπορεί να είναι πιο σύντομη και απλή, όπως για παράδειγμα σε πολλά παιχνίδια δράσης, ενώ σε άλλα παιχνίδια η ιστορία μπορεί να είναι το βασικότερο στοιχείο του παιχνιδιού, όπως στα παιχνίδια ρόλων ή περιπέτειας. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν παιχνίδια τα οποία εστιάζουν με επιτυχία τόσο στη δράση, όσο και στην ιστορία. Η ιστορία αυτή μπορεί να έχει έναν ή περισσότερους χαρακτήρες που εμπλέκονται μεταξύ τους (παίκτης ή παίκτες, ή και non-playing characters). Είναι σημαντικό για τους βασικούς χαρακτήρες να σχεδιαστεί ένα σύντομο **βιογραφικό**, ώστε να είναι πιο εύκολο να επιτευχθεί συνέπεια μεταξύ της δράσης και του χαρακτήρα. Σε ένα single-player παιχνίδι, όπου ο βασικός χαρακτήρας είναι ο παίκτης, είναι σημαντικό το βιογραφικό/προφίλ του χαρακτήρα να εναρμονίζεται με τις δράσεις του στο παιχνίδι.
- **Περιβάλλον.** Ο ψηφιακός χώρος στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι. Η αισθητική του χώρου αυτού ακολουθεί συνήθως την αισθητική του είδους του παιχνιδιού. Το ίδιο το περιβάλλον βρίσκεται σε εναρμόνιση με την αφήγηση του παιχνιδιού. Το **γραφικό περιβάλλον** του παιχνιδιού εμπλουτίζεται με **ηχητικά εφέ και μουσική**, για μια πιο ολοκληρωμένη και ενδιαφέρουσα εμπειρία.
- **Τελικό προϊόν.** Θα πρέπει να οριστεί σε ποια μορφή θα είναι διαθέσιμο το τελικό προϊόν και ο τρόπος με τον οποίο θα διατίθεται στο κοινό. Μπορεί να είναι παιχνίδι που ο χρήστης μπορεί να παίξει σε:
 - > φορητή συσκευή – κινητό ή tablet με λειτουργικό, όπως Android ή/και IOS
 - > υπολογιστή (standalone, web application)
 - > κονσόλα παιχνιδιών
 - > συσκευή εικονικής πραγματικότητας (π.χ. Google cardboard, VR headset κ.ά.).

Θα πρέπει να περιγράφεται ο πλήρης εξοπλισμός που είναι απαραίτητος για να παίξει κανείς το παιχνίδι και τυχόν απαιτούμενα χαρακτηριστικά του (π.χ. μνήμη) ή και μοντέλο συσκευής.

- **Τεχνολογίες.** Η περιγραφή των τεχνολογιών που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη του παιχνιδιού.

Ρόλοι για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού

Η δημιουργία ενός ψηφιακού παιχνιδιού είναι ομαδική υπόθεση. Ορισμένοι ρόλοι που χρειάζεται να διαθέτει μια ομάδα δημιουργίας και ανάπτυξης ψηφιακού παιχνιδιού είναι:

- >> **Σεναριογράφος.** Συγγραφή της ιστορίας του παιχνιδιού και στήσιμο των χαρακτήρων (βιογραφικά – ψυχολογία).
- >> **Σχεδιαστής εμπειρίας χρηστών (User Experience).** Η μεταφορά της ιστορίας στο σενάριο του παιχνιδιού. Σενάρια χρήσης. Οπτικοποίηση της εμπειρίας με storyboards (διαδοχή οθονών και εμπειρία).
- >> **Σχεδιαστής γραφικών διεπαφών (User interface).** Λεπτομερής οπτικοποίηση του παιχνιδιού. Τυχόν δοκιμές με λειτουργικά πρωτότυπα. Δημιουργία γραφικών στοιχείων του παιχνιδιού (π.χ. 2D γραφικά στοιχεία στο μενού, κουμπιά, εικονίδια, γραμματοσειρές).
- >> **Σχεδιαστής 3D γραφικών και animation** (αν το παιχνίδι είναι 3D ή περιλαμβάνει 3D γραφικά). Δημιουργία του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, των επιμέρους στοιχείων του.
- >> **Προγραμματιστής.** Ανάλογα με τις ειδικότητες που χρειάζονται για τη δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού, π.χ. ειδικός ανάπτυξης mobile εφαρμογών, ειδικός ανάπτυξης επαυξημένης πραγματικότητας, ειδικός ανάπτυξης εφαρμογών του διαδικτύου.
- >> **Καλλιτέχνης δημιουργίας πολυμέσων.** Παραγωγή ή/και επεξεργασία ηχητικών εφέ, μουσικής, βίντεο, cinematics, επεξεργασία εικόνων, κ.λπ.

Τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού (serious games – SG) χρησιμοποιούνται σε ποικίλους τομείς όπως στον πολιτισμό, την υγεία, τη βιομηχανία, και έχουν εφαρμογή:

- > στην εκπαίδευση (education),
- > την κατάρτιση (training), αλλά και
- > τη δια βίου μάθηση (life-long learning).

Ο στόχος των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού είναι διττός:

- > η μάθηση και
- > η ψυχαγωγία.

Ως προς τη μάθηση μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

- > για τη δόμηση γνώσεων (knowledge)
- > για την ανάπτυξη/εξάσκηση δεξιοτήτων (skills), καθώς και
- > για τη διαμόρφωση στάσεων και συμπεριφορών (attitude).

Λόγω του διττού τους στόχου, όταν σχεδιάζουμε παιχνίδια σοβαρού σκοπού ορίζουμε επιπλέον και τους μαθησιακούς τους στόχους. Τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού αφορούν ένα συγκεκριμένο θέμα. Οι μαθησιακοί στόχοι επιχειρείται να επιτευχθούν μέσα από την εμπειρία του παιχνιδιού και ορίζονται σε σχέση με το εξεταζόμενο θέμα. Οι μαθησιακοί στόχοι (learning objectives) δεν ταυτίζονται, ούτε και θα πρέπει να συγχέονται με τον στόχο του παιχνιδιού (goal): ο στόχος του παιχνιδιού είναι αυτό που προσπαθεί να πετύχει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι.

Τεχνικές ενσωμάτωσης στοιχείων για προσθήκη εκπαιδευτικής αξίας

Σε ένα παιχνίδι σοβαρού σκοπού ο παίκτης προσεγγίζει το μαθησιακό περιεχόμενο μέσα από την εμπειρία του με το παιχνίδι. Για να προσδώσουμε στο παιχνίδι εκπαιδευτική διάσταση και να διευκολύνουμε τη μαθησιακή διαδικασία, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια από τα εργαλεία των ψηφιακών παιχνιδιών, όπως είναι η ανατροφοδότηση, τα επίπεδα του παιχνιδιού, η παράμετρος του χρόνου και η επανάληψη.

Συγκεκριμένα:

Η ανατροφοδότηση (interaction feedback) που λαμβάνει ο χρήστης μέσω των μηχανισμών (game mechanics), όπως αποστολές (quests), αμοιβές (rewards), πόντοι (points), μετάλλια (badges), επίπεδα (levels), μπορεί να αυξήσει τον βαθμό εμπλοκής του στο παιχνίδι (engagement) και κατ' επέκταση να διευκολύνει τη μάθηση, καθώς η τελευταία είναι μια ενεργή διαδικασία που εκτελείται από τον συμμετέχοντα οικειοθελώς. Το κίνητρο (motivation) του χρήστη, ώστε να συνεχίσει να χρησιμοποιεί το παιχνίδι, επίσης ενισχύεται με τη χρήση των μηχανισμών παιχνιδιού. Οι μηχανισμοί αυτοί βοηθούν τον χρήστη να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή τις συνέπειες των πράξεων του στο παιχνίδι, καθώς η ανατροφοδότηση από το περιβάλλον δίνεται σε πραγματικό χρόνο. Ο χρήστης μπορεί να λαμβάνει ανατροφοδότηση (feedback) με τη χρήση ενός γραφικού στοιχείου της βοήθειας (hint icon) όποτε το ζητήσει (on demand), αλλά και άμεσα σε περιπτώσεις λάθους, ως αντίδραση σε κάποια ενέργειά του, με ακουστικά και οπτικά ερεθίσματα που είναι ενσωματωμένα με φυσικό τρόπο (seamless) στον ψηφιακό κόσμο. Η βοήθεια μπορεί να προσφέρεται με τη μορφή ενός απλού εικονιδίου ή με τη μορφή ενός χαρακτήρα, εικονικού βοηθού, συνεργάτη του παίκτη κατά την πορεία του στο παιχνίδι.

Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού, όπως τα επίπεδα, οι αμοιβές, οι μετρητές, η βοήθεια, το χρονόμετρο, αποτυπώνονται στις γραφικές διεπαφές του παιχνιδιού, ανάλογα με τις ανάγκες των δραστηριοτήτων. Τα στοιχεία αυτά θα πρέπει να είναι ορατά στον χρήστη ή άμεσα προσβάσιμα ανά πάσα στιγμή, καθώς αυτά είναι που τον καθοδηγούν μέσα στο παιχνίδι.

Για τις περιπτώσεις όπου το εκπαιδευτικό περιεχόμενο (learning content) χρειάζεται να προσεγγιστεί σταδιακά για τη σταδιακή κατάκτηση γνώσης ή δεξιοτήτων, προσπαθούμε να πετύχουμε τη μάθηση βήμα προς βήμα (incremental learning), μέσα από την κατάκτηση επιπέδων (levels) στη συγκεκριμένη γνωστική ενότητα ή δεξιότητα ή ομάδα δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη διεργασία.

Ο ρυθμός μάθησης θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη στο παιχνίδι. **Η παράμετρος του χρόνου**, με τη χρήση ενός χρονόμετρου (timer) θα πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή, καθώς πολλές φορές είναι θεμιτό να εκτελέσει ο παίκτης μια δραστηριότητα με το δικό του ρυθμό και όχι υπό την πίεση του χρόνου. Μπορεί το χρονόμετρο να είναι χρήσιμο εργαλείο μόνο σε δραστηριότητες στις οποίες ο χρόνος είναι παράμετρος επιτυχούς εκτέλεσης της ίδιας διαδικασίας στην οποία καλείται ο παίκτης να εξασκηθεί.

Η επανάληψη επίσης είναι ένα δυνατό εργαλείο για τη μάθηση μέσα στο παιχνίδι. Η επανάληψη μπορεί να αφορά την εκτέλεση μιας διαδικασίας στο ίδιο ή σε διαφορετικό πλαίσιο. Η μάθηση σε αυτή την περίπτωση δομείται μέσα από την ανακάλυψη (με δοκιμή και πλάνη), και μέσα από την επανάληψη της ακολουθίας βημάτων μέχρι αυτή στο σύνολό της να εφαρμοστεί σωστά.

Καθώς η εμπειρία του παίκτη αυξάνεται, η προσπάθεια που απαιτείται για να προαχθεί ο χρήστης σε επόμενο επίπεδο ανεβαίνει, για την εξισορρόπηση των δεξιοτήτων του χρήστη με την πρόκληση του παιχνιδιού (skill/challenge balance - στοιχείο που υιοθετείται από τη θεωρία της ροής).

Ισορροπία μεταξύ διασκέδασης και μάθησης

Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι εξ ορισμού στοχεύει και στη μάθηση και στην ψυχαγωγία. Συχνά, όμως, παρατηρείται ότι στα εκπαιδευτικά παιχνίδια δεν υιοθετούνται χαρακτηριστικά των παιχνιδιών ψυχαγωγίας, ή τουλάχιστον σε ικανοποιητικό βαθμό, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να έχει μια γενικότερη αίσθηση η οποία ικανοποιεί περισσότερο εκπαιδευτικές και λιγότερο ψυχαγωγικές ανάγκες. Από την άλλη, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορεί να υιοθετεί χαρακτηριστικά παιχνιδιών ψυχαγωγίας, αλλά η εκπαιδευτική του αξία να είναι χαμηλή, αν δεν ορίστηκαν με σαφήνεια οι μαθησιακοί στόχοι ή οι δραστηριότητες που χρησιμοποιήθηκαν δεν εξυπηρετούσαν τους στόχους αυτούς.

Προκειμένου να επιτευχθεί ισορροπία μεταξύ ψυχαγωγίας και μάθησης, πράγμα που δεν είναι πάντα εύκολο, είναι σημαντική η οργανική ενσωμάτωση του μαθησιακού περιεχομένου στην ιστορία του παιχνιδιού και όχι η παρουσίαση του μαθησιακού περιεχομένου σε ένα παιγνιώδες περιβάλλον.

Ένας αποτελεσματικός τρόπος για την ορθή ενσωμάτωση των στοιχείων μαθησιακού περιεχομένου στο παιχνίδι είναι να ακολουθηθεί το πρότυπο ενός συγκεκριμένου είδους παιχνιδιού και να μην δημιουργηθεί κάτι καινούριο, ιδιαίτερα όταν δεν υπάρχει

μεγάλη εμπειρία από τους δημιουργούς. Κατ' επέκταση, η επιλογή του κατάλληλου είδους παιχνιδιού παίζει σημαντικό ρόλο. Κάποια είδη παιχνιδιών ευνοούν τη μάθηση σε ένα θέμα περισσότερο από άλλα, όπως επίσης και κάποια είδη ευνοούν την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ άλλα τον εμπλουτισμό γνώσεων και άλλα την καλλιέργεια στάσεων και συμπεριφορών. Επιλέγοντας το κατάλληλο είδος είναι πιο πιθανό να επιτύχουμε τον στόχο για τον οποίο δημιουργούμε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι. Στη συνέχεια, ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού, είναι ευκολότερη η ενσωμάτωση των αντίστοιχων μηχανισμών που ανταποκρίνονται ταυτόχρονα και στο είδος του παιχνιδιού, αλλά και στη διευκόλυνση της μαθησιακής διαδικασίας.

Είναι επίσης σημαντικό να οριστούν εξ αρχής οι μαθησιακοί στόχοι που επιχειρούνται να επιτευχθούν με το παιχνίδι. Ο σαφής ορισμός των στόχων, αλλά και οι δραστηριότητες με τις οποίες επιχειρείται να επιτευχθούν, είναι καθοριστικής σημασίας για την αποτελεσματικότητα ενός σοβαρού σκοπού ως προς τη μάθηση.



Διαβάστε ακόμα - Δείτε ακόμα:

- M. Csikszentmihalyi, *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, Harper Perennial, 1991.
- P. Sweetser & P. Wyeth, «GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games». *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 2005.
- Syberia Walkthrough part 1 (βίντεο στα αγγλικά)
- C. Tsita, M. Satratzemi, «Conceptual Factors for the Design of Serious Games», στο Gentile M., Allegra M., και Söbke H. *Games and Learning Alliance. Proceedings of the 7th International Conference, GALA 2018, Palermo, Italy, December 5–7, 2018*. Springer, 2019, σελ. 232-241.
- Οδυσσέας Διαμάντης, «Λίγα λόγια για την έννοια της ψυχολογικής ροής», SocialPolicy.gr.

The diagram illustrates the architecture of a mobile application. It features a sequence of four screens connected by arrows, indicating a flow of user interaction. The screens are:

- 1. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 2. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 3. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 4. A screen with a large green area at the top and a list of items below.

Below the fourth screen, an arrow points to a database icon, labeled "Database".

Handwritten text above the screens reads: "Mobile application architecture".

Handwritten text below the database icon reads: "Database".

The diagram illustrates the architecture of a mobile application. It features a sequence of four screens connected by arrows, indicating a flow of user interaction. The screens are:

- 1. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 2. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 3. A screen with a large green area at the top and a list of items below.
- 4. A screen with a large green area at the top and a list of items below.

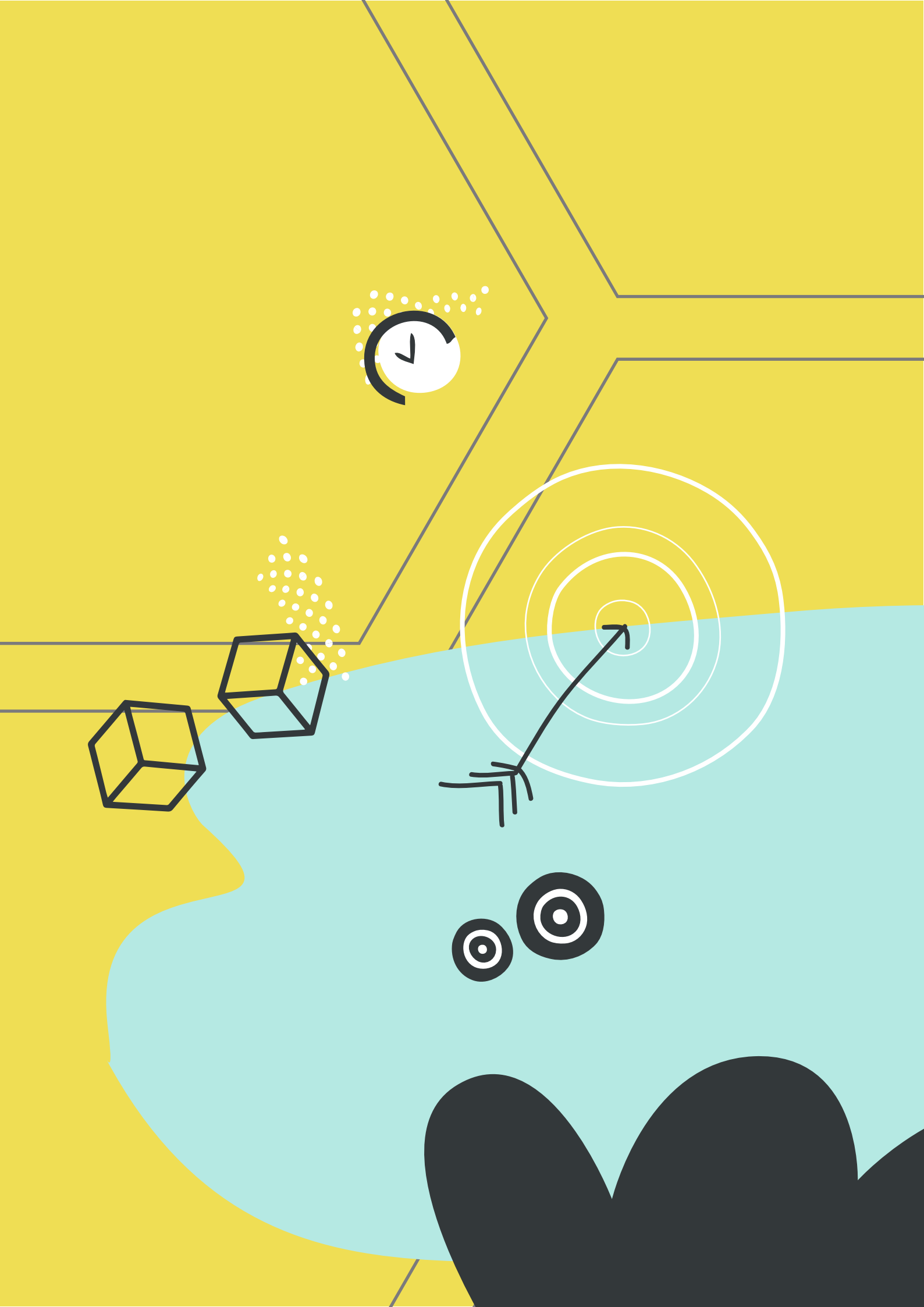
Below the fourth screen, an arrow points to a database icon, labeled "Database".

Handwritten text above the screens reads: "Mobile application architecture".

Handwritten text below the database icon reads: "Database".

5. Ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια

- α. Εισαγωγή
- β. Παιχνίδια που βασίζονται στη διαδραστική αφήγηση
- γ. Είδη αφήγησης στα ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια
- δ. Ιστορική περίοδος, αυθεντικότητα, χειρισμός χαρακτήρων



α. Εισαγωγή

Εάν επιλέξετε να δημιουργήσετε ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι, προετοιμαστείτε για μια δυνατή εμπειρία που θα ωθήσει τη δημιουργικότητα και τις τεχνικές δεξιότητες μαθητών και εκπαιδευτικών σε υψηλά επίπεδα, ένα ταξίδι στο οποίο μαθητές και εκπαιδευτικοί θα κληθούν να παίξουν διάφορους ρόλους κατά την παραγωγή και να εκπληρώσουν ποικίλα καθήκοντα, εξερευνώντας πτυχές και δεξιότητες που ενδεχομένως ούτε και οι ίδιοι γνώριζαν ως εκείνη τη στιγμή ότι διέθεταν.

Τα ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια είναι μια ενδιαφέρουσα, πολύπλευρη και παραγωγική διαδικασία. Απαιτεί αλλά και αναπτύσσει βασικές δεξιότητες αφήγησης, ενσωμάτωσης διαλόγων, σκηνοθεσίας, ψηφιακού γραμματισμού και λογικής προγραμματισμού, σχεδιασμού χαρακτήρων και εικόνων, ενδεχομένως υποκριτικές ικανότητες (σε περίπτωση ηχογράφησης διαλόγων και αφήγησης), μουσικής επένδυσης κ.ά. Προπάντων απαιτεί δημιουργικότητα και ομαδικότητα. Η πιο σημαντική δεξιότητα, ωστόσο, είναι η ικανότητα να δημιουργήσει κανείς μια **δυνατή πλοκή** και **μηχανισμούς παιχνιδιού που θα κρατήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη** μέχρι το τέλος, με απώτερο σκοπό τη μάθηση, την ψυχαγωγία ή και τα δύο. Τα ψηφιακά παιχνίδια κατά κανόνα είναι πιο απαιτητικά από τα επιτραπέζια, όσον αφορά το σχεδιασμό και την υλοποίησή τους. Όμως αντίστοιχα και το αποτέλεσμα μπορεί να είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, ενώ η ικανοποίηση που λαμβάνει κανείς από τη δημιουργία ενός «ζωντανού» διαδραστικού παιχνιδιού είναι μοναδική.

Τόσο η πλατφόρμα Ren'Py όσο και η πλατφόρμα Twine 1.4 είναι εύχρηστες, άρτιες πλατφόρμες για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγηματικών παιχνιδιών. Η πλατφόρμα Ren'Py υποστηρίζει περισσότερες δυνατότητες και πιο εξειδικευμένες λειτουργίες για κάποιον έμπειρο χρήστη. Συνεπώς, για κάποιον με εμπειρία στη δημιουργία ψηφιακών αφηγηματικών παιχνιδιών που επιθυμεί να αξιοποιήσει όσο το δυνατόν περισσότερα εργαλεία και λειτουργίες, η πλατφόρμα Ren'Py κρίνεται ως καταλληλότερη.

Χρυσός κανόνας

- Να θυμάστε τον χρυσό κανόνα: **Δείξτε αντί να λέτε.**
- Δώστε σχετική ελευθερία στους παίκτες. Δώστε επιλογές.
- Αφήστε τους παίκτες σας να ζήσουν την εμπειρία μέσα από το παιχνίδι, να εξερευνήσουν, να μάθουν, να διασκεδάσουν. Δώστε τους την ευκαιρία να το αγαπήσουν, αλλά μην προσπαθήσετε να τους αναγκάσετε να το κάνουν.
- Είναι ένα «**ζωντανό παιχνίδι**», όχι ένα ψηφιακό βιβλίο.
- Κόσμοι, χαρακτήρες, ανείπωτες ή γνωστές ιστορίες με πρωταγωνιστές ιστορικά και μη πρόσωπα ζωντανεύουν στις οθόνες του παίκτη και εσείς, οι δημιουργοί, δίνετε ζωή σε όλα αυτά!

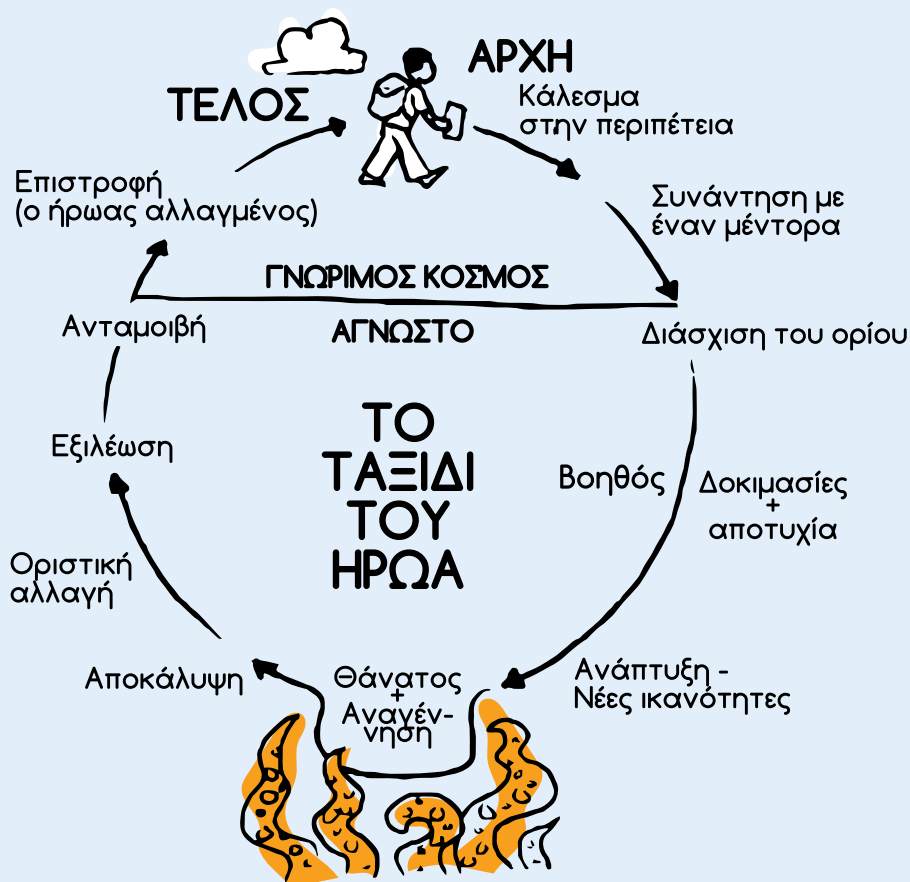
Τα αφηγηματικά παιχνίδια αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών. Συνδυάζοντας στοιχεία από τη λογοτεχνική αφήγηση, τα αφηγηματικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν και ως διαδραστικά ψηφιακά βιβλία, στα οποία ο παίκτης-αναγνώστης καθορίζει σε μεγάλο ή μικρό βαθμό την εξέλιξη της ιστορίας. Η διάδραση του παίκτη με το παιχνίδι είναι αλληλένδετη με τη δυναμικότητα στην εξέλιξη της πλοκής, και άρα με τη δόμηση του σεναρίου.

Τα αφηγηματικά ψηφιακά παιχνίδια, επομένως, μοιράζονται ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά με κάθε μέσο που βασίζεται στην αφήγηση μιας καλής ιστορίας (π.χ. ταινίες, βιβλία, graphic novels). Ας τα δούμε εν συντομία:

- Θέμα:** Το θέμα μιας ιστορίας είναι ο πυρήνας της, η κεντρική ιδέα που διατρέχει τα επιμέρους επεισόδια. Το θέμα καλό είναι να προκύπτει με φυσικότητα μέσα από την εξέλιξη της ιστορίας, ώστε οι αναγνώστες να αισθάνονται ότι είναι κάτι που αποκομίζουν, όχι κάτι που ο συγγραφέας θέλει να διδάξει. Το θέμα σχετίζεται με το ταξίδι ανακάλυψης και γνώσης του ήρωα (ή των κεντρικών μας χαρακτήρων), αλλά δεν ταυτίζεται με την πλοκή της ιστορίας (βλ. παρακάτω) ούτε με τα μαθήματα που αποκομίζει ο ήρωας από την εξέλιξη της περιπέτειάς του.
- Πλοκή:** Η πλοκή είναι ο τρόπος με τον οποίο τα γεγονότα της ιστορίας μας συνδέονται και διαδέχονται το ένα το άλλο, αυτό που συμβαίνει στη διάρκεια της ιστορίας μας. Το θέμα της ιστορίας είναι ο συνεκτικός ιστός της πλοκής μας. Η πλοκή συχνά ξεκινά από κάποια σύγκρουση που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας και πυροδοτεί την περιπέτειά του. Η σύγκρουση αυτή μπορεί να αφορά έναν άλλο χαρακτήρα ή τις καταστάσεις που αντιμετωπίζει ο ήρωας και κινητοποιούν ή αντιτίθενται στις ανάγκες ή/και στα συναισθήματά του. Ο ήρωας θα πρέπει να διαγράψει μια προσωπική διαδρομή και να κερδίσει ή να χάσει με βάση τις δικές του αποφάσεις και ενέργειες. Τις περισσότερες φορές, ο χαρακτήρας αναπτύσσεται και ωριμάζει καθώς προσπαθεί να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις που του παρουσιάζονται.
- Ρυθμός:** Ο ρυθμός στην εξέλιξη μιας ιστορίας διασφαλίζει το ενδιαφέρον των θεατών / αναγνωστών / παικτών. Γι' αυτό και είναι καλό να μεταβάλλεται, ανάλογα με το σημείο της ιστορίας στο οποίο βρισκόμαστε. Συνήθως στην αρχή υπάρχει μια πολύ γρήγορη εναλλαγή πληροφοριών, όπου οι θεατές / παίκτες εξοικειώνονται με το σύμπαν στο οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία μας. Κατά το μεσαίο στάδιο, όταν πρέπει να γίνουν κατανοητές οι προκλήσεις, τα διλήμματα και οι πιθανοί τρόποι επίλυσης των συγκρούσεων στο πλαίσιο της πλοκής, είναι καλό ο ρυθμός να επιβραδύνεται, για να δίνει την ευκαιρία σε όσους παρακολουθούν την ιστορία να βιώνουν τα αντίστοιχα συναισθήματα. Στο τέλος, όταν η υπόθεση βαίνει προς τη λύση της, ο ρυθμός μπορεί να φτάσει στο αποκορύφωμά του.
- Συναρπαστικοί χαρακτήρες:** Μια επιτυχημένη ιστορία πρέπει να περιέχει χαρακτήρες για τους οποίους ο θεατής ή ο αναγνώστης νοιάζονται. Σε ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι είναι εξίσου σημαντικό ο παίκτης να μπορεί να ταυτιστεί με έναν ολοκληρωμένο και πειστικό χαρακτήρα. Προσπαθήστε να αποδώσετε στους χαρακτήρες σας στόχους, πεποιθήσεις, επιθυμίες και συμπεριφορές, και έχετε αυτά τα στοιχεία υπόψη όταν σχεδιάζετε τις ενέργειες στις οποίες μπορεί να προβεί ο ήρωάς σας. Ένας κύριος

χαρακτήρας καλό είναι να έχει και κάποια ελαττώματα ή αδυναμίες. Οι τέλειοι χαρακτήρες δεν είναι πολύ ενδιαφέροντες ούτε αφήνουν περιθώρια για ανάπτυξη μέσω της ιστορίας.

Το ταξίδι του ήρωα (Hero's Journey)



Σε αδρές γραμμές, το ταξίδι του ήρωα εξελίσσεται ως εξής: Ο ήρωας ξεκινά ως ένας απλός χαρακτήρας σε έναν συνηθισμένο κόσμο και τον παρακολουθούμε για λίγο στην καθημερινότητά του. Στη συνέχεια, ο ήρωας βρίσκεται μπροστά στο Κάλεσμα στην περιπέτεια, το καταλυτικό γεγονός για το εσωτερικό ταξίδι του ήρωα. Ο ήρωας μπορεί να αποφασίσει να ανταποκριθεί στο κάλεσμα ή να το αγνοήσει. Στη δεύτερη περίπτωση, νέα συμβάντα θα αναγκάσουν τον ήρωα να ακολουθήσει τελικά το Κάλεσμα.

Ο ήρωας ξεκινά το ταξίδι του και θα συναντήσει τα πρώτα εμπόδια. Συχνά υποστηρίζεται αρχικά από μια καθοδηγητική / γονεϊκή μορφή, την οποία θα πρέπει να αφήσει πίσω του για να προχωρήσει. Τελικά, ο ήρωας αντιμετωπίζει την τελική πρόκληση (ή τον τελικό ανταγωνιστή / αντίπαλο) και πετυχαίνει τον στόχο του (ή πέφτει ηρωικά), αποδεικνύοντας ότι έχει υπερβεί τις εσωτερικές του αδυναμίες. Στο τέλος, ο ήρωας επιστρέφει στον κοινό, καθημερινό του κόσμο: Ο κόσμος μπορεί να είναι ο ίδιος, αλλά ο ήρωας έχει αλλάξει.

Σύμφωνα με τον
Joseph Campbell, *Hero With A Thousand Faces* (1949)

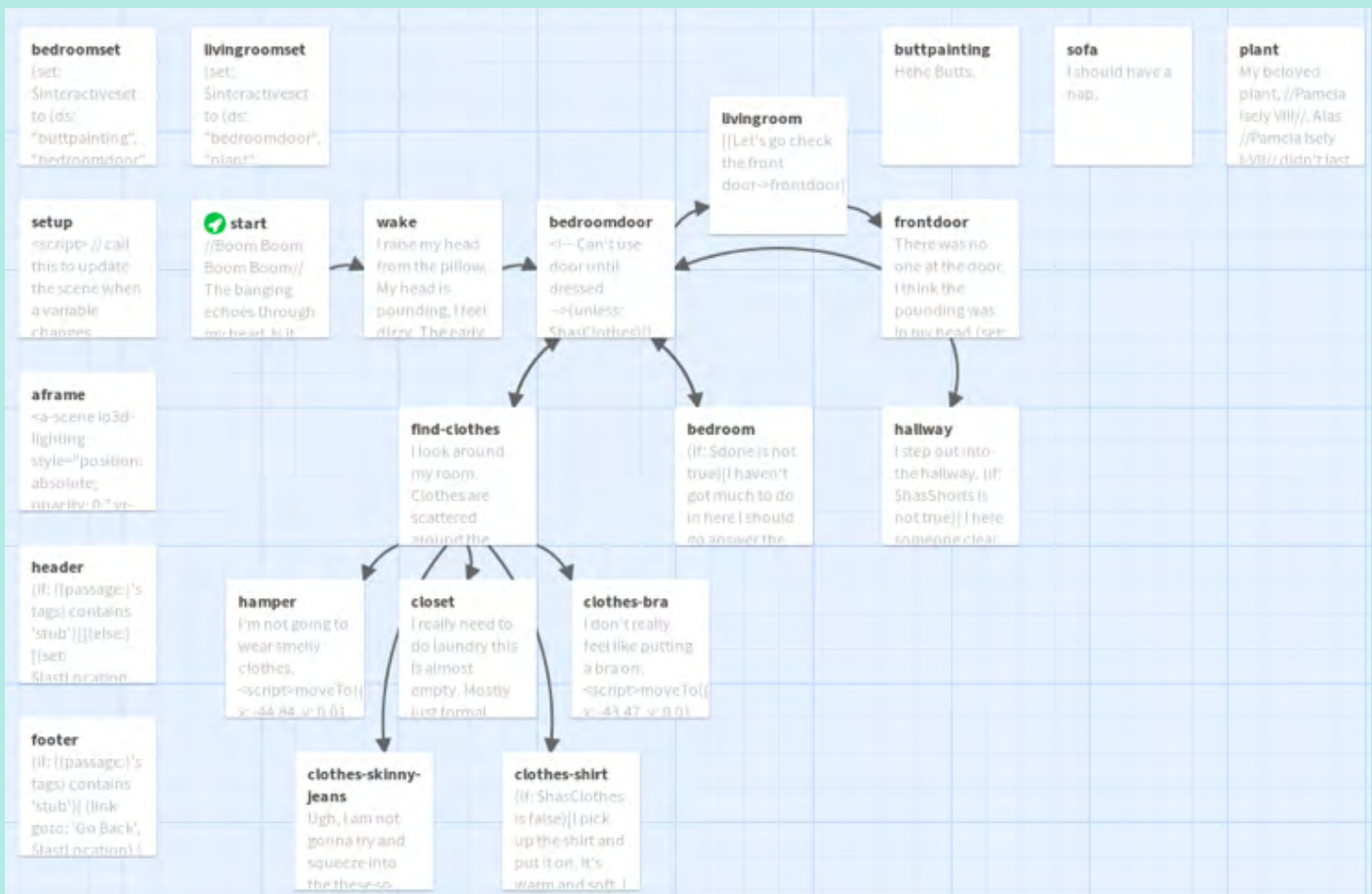
Υ. Είδη αφήγησης στα ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια

Σε ένα αφηγηματικό παιχνίδι η αφήγηση μπορεί να ακολουθήσει διαφορετικούς τρόπους, είτε με διακλαδώσεις, είτε παράλληλα, είτε θεματικά.

- **Διακλαδωτή αφήγηση:** Σε μια γραμμική αφήγηση, αν θέλετε να προσθέσετε διακλαδώσεις, χρειάζεται να δώσετε τη δυνατότητα επιλογών και αποφάσεων σε διάφορα σημεία και αναλόγως να αναπτύξετε σεναριακά τις διαφορετικές εκβάσεις. Όταν ο παίκτης φτάσει σε ένα τέτοιο σημείο, θα χρειαστεί να επιλέξει ανάμεσα σε διαφορετικές διαθέσιμες ενέργειες και η τροπή που θα πάρει η ιστορία θα κριθεί από αυτή την επιλογή. Κάθε σεναριακό μονοπάτι με τη σειρά του θα πρέπει να οδηγεί σε νέες διακλαδώσεις και άρα σε νέα σημεία επιλογής.

Η διακλαδωτή αφήγηση έχει το πλεονέκτημα ότι είναι διαδραστική. Χρειάζεται βέβαια προσοχή στην ανάπτυξη του σεναρίου, έτσι ώστε να διατηρείται μια αίσθηση ενότητας, αλλά ταυτόχρονα να προβλέπονται αρκετά σημεία επιλογών και οι αντίστοιχες εναλλακτικές εκβάσεις.

Παράδειγμα διακλαδωτής αφήγησης σε παιχνίδι στο περιβάλλον Twine



- Παράλληλες διαδρομές:** Πρόκειται για μια παραλλαγή της διακλαδωτής αφήγησης. Σε αυτή την περίπτωση ο παίκτης έχει και πάλι τη δυνατότητα να κάνει επιλογές σε κρίσιμα σημεία, αλλά οι διάφορες σεναριακές γραμμές οδηγούν σε ορισμένα αναπόφευκτα γεγονότα. Έτσι, αντί οι σεναριακές διαδρομές να διακλαδώνονται διαρκώς, συγκλίνουν τελικά σε ορισμένα αποτελέσματα.

Οι παράλληλες διαδρομές λύνουν το πρόβλημα της αχανούς διακλαδωτής αφήγησης, κρατώντας το πλεονέκτημα των αποφάσεων του παίκτη, ενώ παράλληλα κρατούν τον όγκο της ιστορίας σε διαχειρίσιμο επίπεδο.
- Θεματική αφήγηση:** Στην περίπτωση αυτή, η αφήγηση χωρίζεται σε μικρά τμήματα με τη δική τους εσωτερική μικρή πλοκή, που μπορεί να συμβαίνουν ταυτόχρονα και δεν τέμνονται απαραίτητως μεταξύ τους. Αυτό δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να επιλέξει διαδοχικά διαφορετικές διαδρομές και να επιλέξει ο ίδιος τη σειρά με την οποία θα το κάνει.

Μια θεματική αφήγηση μπορεί να παρουσιάζει μεγάλο πλούτο και ποικιλία. Όμως, χρειάζεται πολλή προσοχή στον χειρισμό των γεγονότων και των συνεπειών τους ανάμεσα στα διάφορα τμήματα της αφήγησης. Δεδομένου ότι ο παίκτης έχει την ευκαιρία να δοκιμάσει πολλές διαδρομές στην ιστορία, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι ακόμη πιο περίπλοκο από μια διακλαδωτή αφήγηση, καθώς ο συγγραφέας της ιστορίας πρέπει να είναι σε θέση να προβλέψει και να δίνει πρόσβαση σε ορισμένα γεγονότα με τρόπο, ώστε αυτά να έχουν νόημα ακόμα και σε διαφορετική διαδοχή. Επίσης, μια θεματική αφήγηση μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στον παίκτη, καθώς αντιμετωπίζει πλοκές που εκτυλίσσονται ταυτόχρονα και οι σχέσεις μεταξύ τους δεν είναι απαραίτητα καθαρές.

δ. Ιστορική περίοδος, αυθεντικότητα, χειρισμός χαρακτήρων

Η συγγραφή σεναρίου για ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι με ιστορικό περιεχόμενο χρειάζεται να περιλαμβάνει ορισμένα στοιχεία:

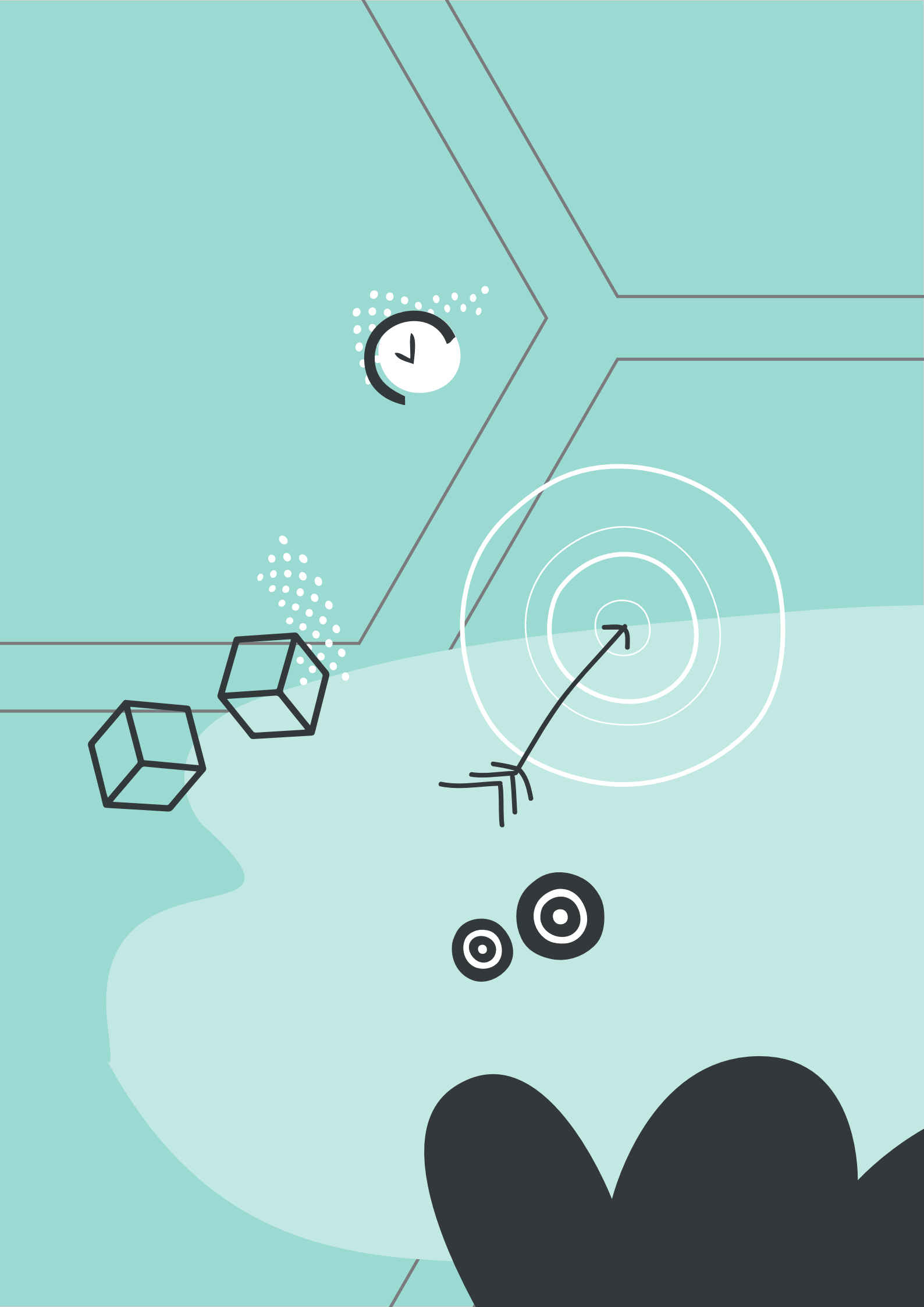
- Να περιγράφει καταστάσεις με έντονη δραματικότητα,** που εμπεριέχουν μια πρόκληση ή τη δυνατότητα υπέρβασης, αλλά ταυτόχρονα συνδέονται με την ιστορική θεματική ή το ιστορικό γεγονός που καλύπτει το παιχνίδι.
- Να παρακολουθεί έναν ήρωα** που να ανταποκρίνεται κατά το δυνατόν στις τεκμηριωμένες ιστορικές συνθήκες, ανεξάρτητα αν είναι φανταστικό πρόσωπο. Οι χαρακτήρες μας δεν είναι ανάγκη να είναι συγκεκριμένα ιστορικά πρόσωπα. Μπορεί να βασίζονται σε τύπους προσώπων ή ομάδων, ώστε να επιτρέπουν στους παίκτες μεγαλύτερη ελευθερία στην ψυχολογική επένδυση στον χαρακτήρα και την ταύτιση με αυτόν.



6.

**Ψηφιακό
αφηγηματικό παιχνίδι
σε περιβάλλον Ren'Py**

- α. Πρέπει να γνωρίζω γλώσσα προγραμματισμού;
- β. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py



α.

Πρέπει να γνωρίζω γλώσσα προγραμματισμού;

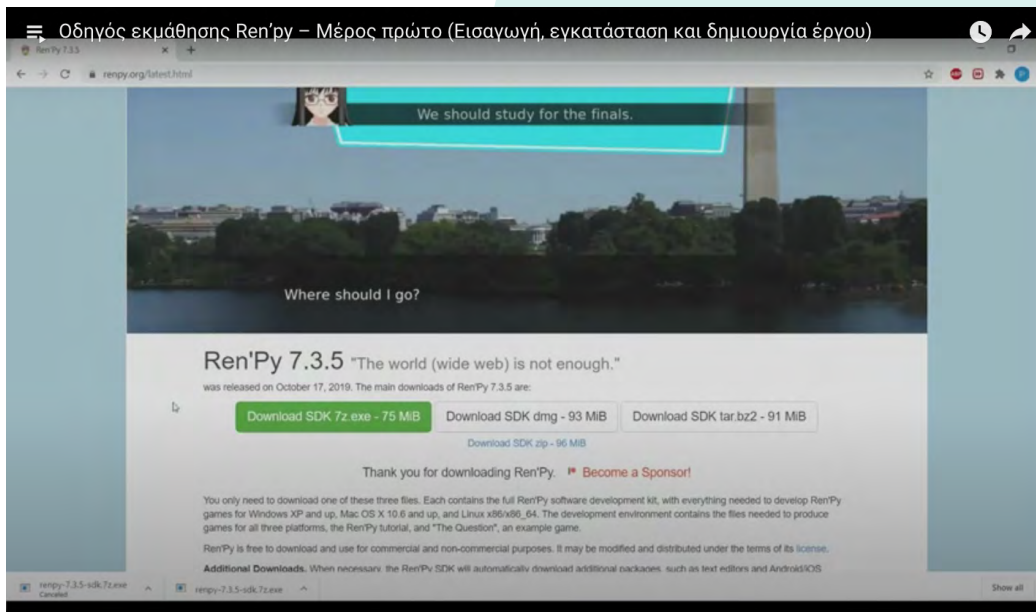
Η πλατφόρμα Ren'Py αξιοποιεί εντολές σε γλώσσα προγραμματισμού Python. Ωστόσο, είναι εύκολο ακόμα και για κάποιον αρχάριο να μάθει τον τρόπο συγγραφής των βασικών εντολών. Οποσδήποτε, για να αξιοποιηθούν οι δυνατότητες της πλατφόρμας στο έπακρο, είναι απαραίτητη η καλή γνώση Python και η γνώση εξειδικευμένων εντολών. Ωστόσο, τα βίντεο εκμάθησης που συγκροτούν τον οδηγό εκμάθησης Ren'Py επεξηγούν σε βήματα τις βασικές εντολές και λειτουργίες που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου αφηγηματικού παιχνιδιού, ακόμα και για χρήστες που δεν έχουν γνώσεις προγραμματισμού.

β.

Οδηγός εκμάθησης Ren'Py

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLXObOyZZuD14UYX-mprwHpdvOkQ2euFk5>

1. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος πρώτο (Εισαγωγή, εγκατάσταση και δημιουργία έργου)



Στο πρώτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε για την πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακών αφηγηματικών παιχνιδιών Ren'Py και τον τρόπο με τον οποίο κάνουμε εγκατάσταση του λογισμικού καθώς και τα αρχικά βήματα για τη δημιουργία ενός νέου έργου.

2. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος δεύτερο (Βασικές εντολές)

Στο δεύτερο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε τις βασικές εντολές σε γλώσσα προγραμματισμού Python που υποστηρίζει η πλατφόρμα Ren'Py για την αξιοποίηση των λειτουργιών της.

3. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος τρίτο (Εικόνες, σκηνικά, χαρακτήρες)

Στο τρίτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς να εισάγουμε γραφικά, εικόνες και σκηνικά για το παιχνίδι μας. Συμβουλευτείτε τους παρακάτω συνδέσμους για τη δημιουργία διδιάστατων γραφικών για ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια.

4. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος τέταρτο (Διάλογοι και ήχος)



Στο τέταρτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς μπορούμε να εμπλουτίσουμε το παιχνίδι μας με διαλόγους και αφήγηση, ηχητικά εφέ και μουσική επένδυση.

5. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος πέμπτο (Μετάβαση μεταξύ σκηνών και αφήγηση με διακλαδώσεις και επιλογές)



Στο πέμπτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς μπορούμε να δώσουμε στους παίκτες δυνατότητες για επιλογές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που επηρεάζουν την εξέλιξη της πλοκής και που δημιουργούν διακλαδώσεις στην αφήγηση.

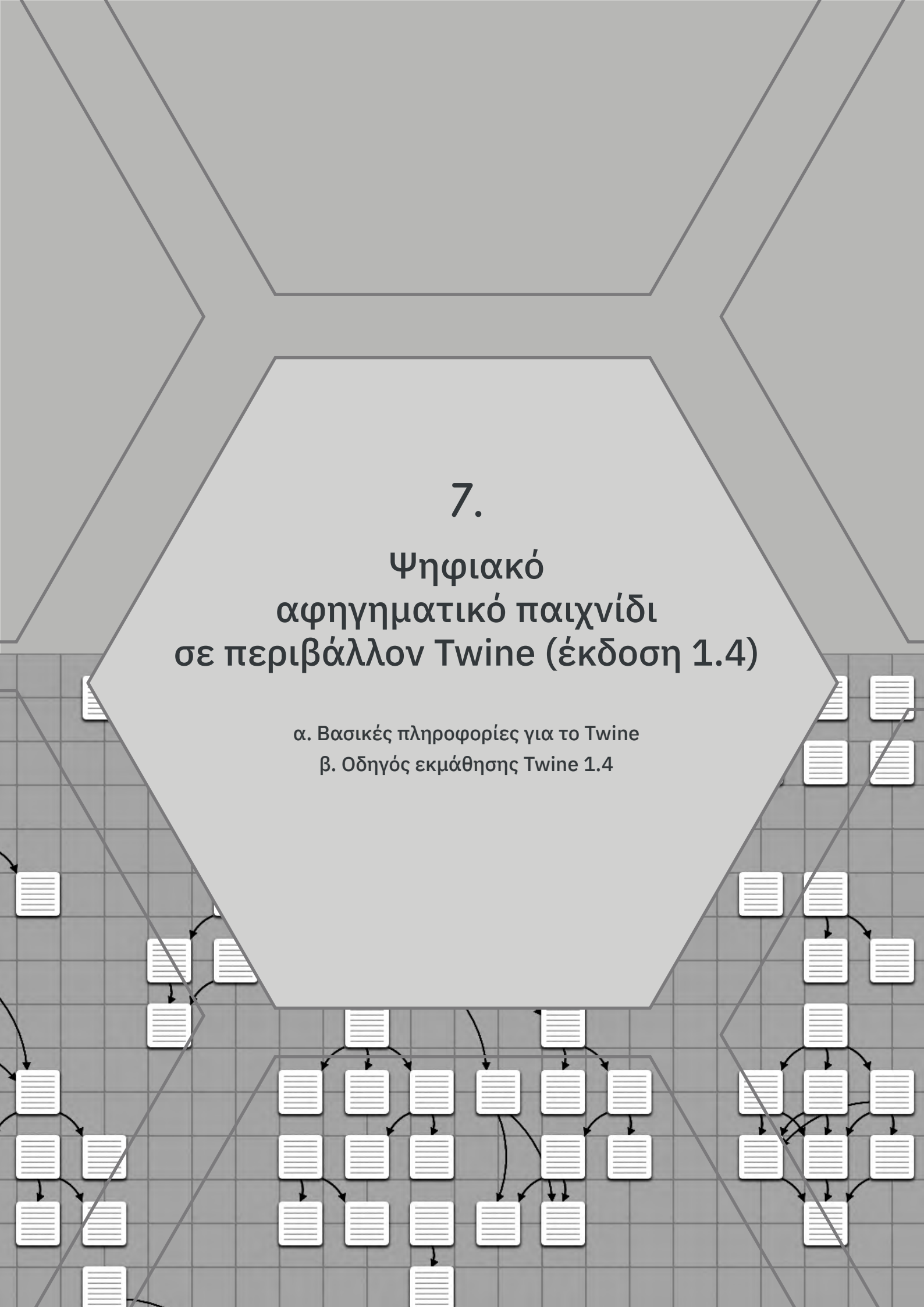
6. Οδηγός εκμάθησης Ren'Py - Μέρος έκτο (Δημιουργία και εξαγωγή demo, Παίζοντας το παιχνίδι μου)

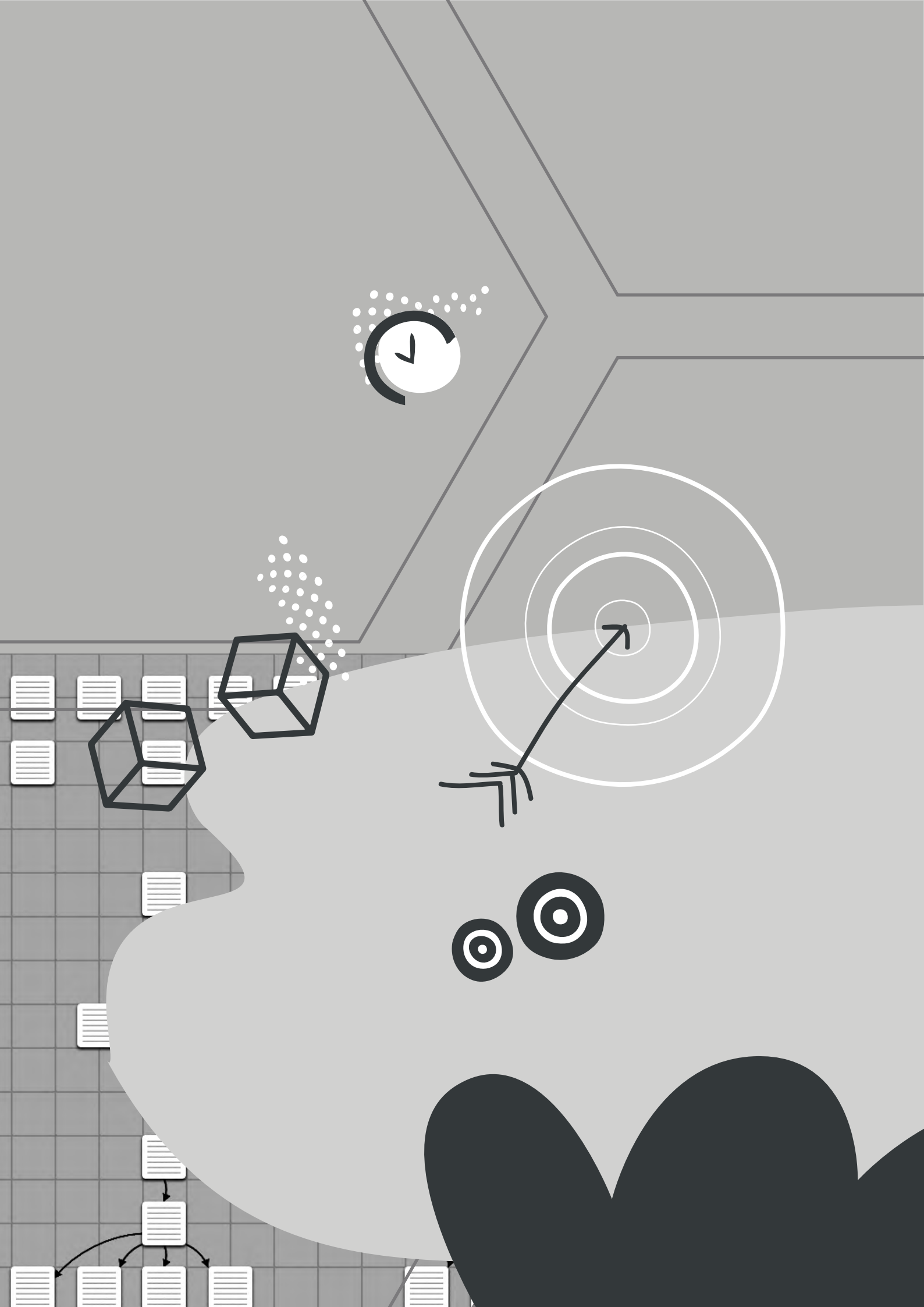
Στο έκτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς επιτυγχάνεται η πλοήγηση και η διάδραση και πώς δημιουργώ λειτουργικές δοκιμαστικές και τελικές εκδόσεις του παιχνιδιού.

7.

Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Twine (έκδοση 1.4)

- α. Βασικές πληροφορίες για το Twine
- β. Οδηγός εκμάθησης Twine 1.4





α. Βασικές πληροφορίες για το Twine

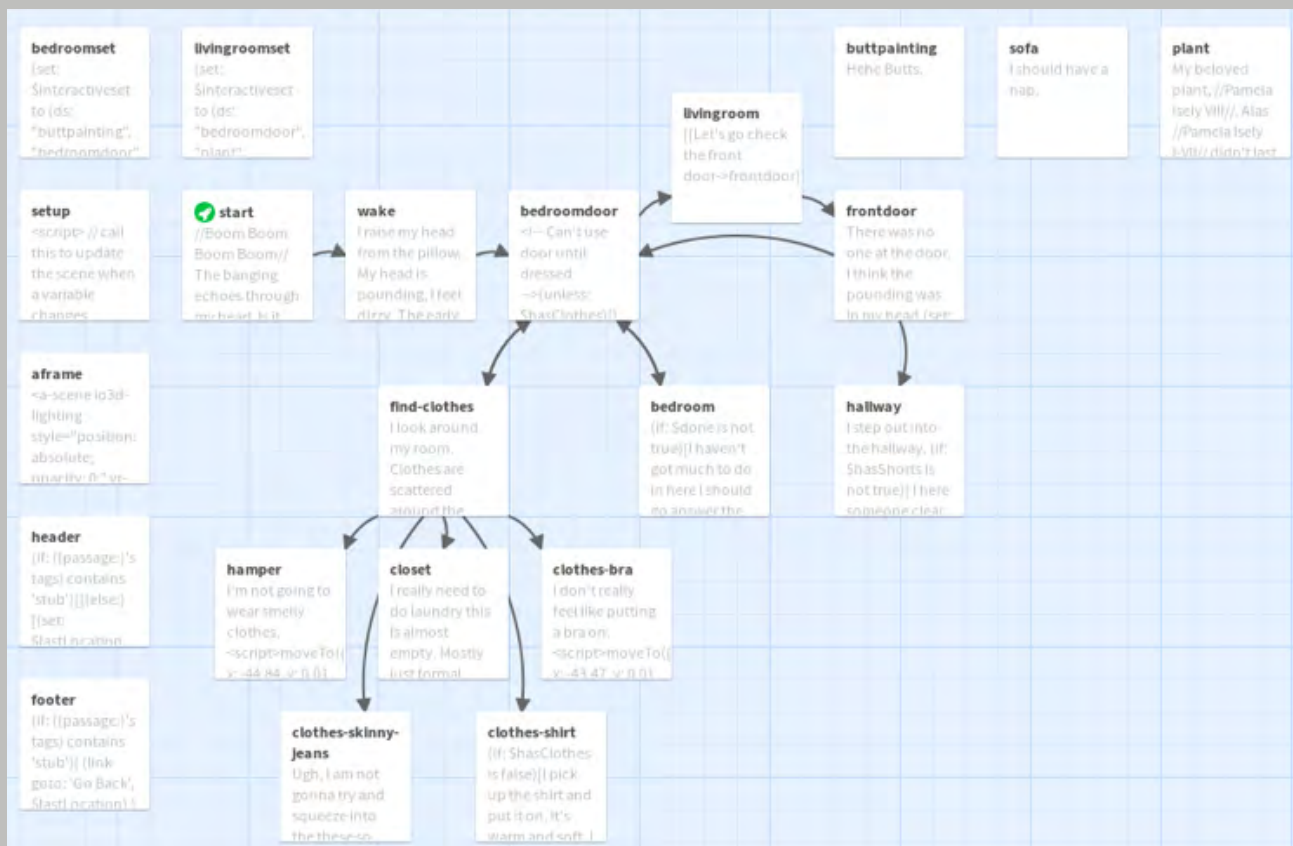
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Twine online, μέσα από τη διεύθυνση <https://twinery.org/2> ή να το εγκαταστήσετε σε υπολογιστή από το <https://twinery.org/>. Ο οδηγός που έχουμε συγκροτήσει για τις ανάγκες του διαγωνισμού μας αφορά την έκδοση 1.4 του Twine.

Το Twine δημιουργεί σελίδες HTML με βάση το σενάριό σας. Άρα, μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι σε οποιαδήποτε συσκευή, χωρίς εγκατάσταση. Μπορείτε να δείτε και να εμπνευστείτε από παιχνίδια Twine [εδώ](#).

Storytelling με το Twine:

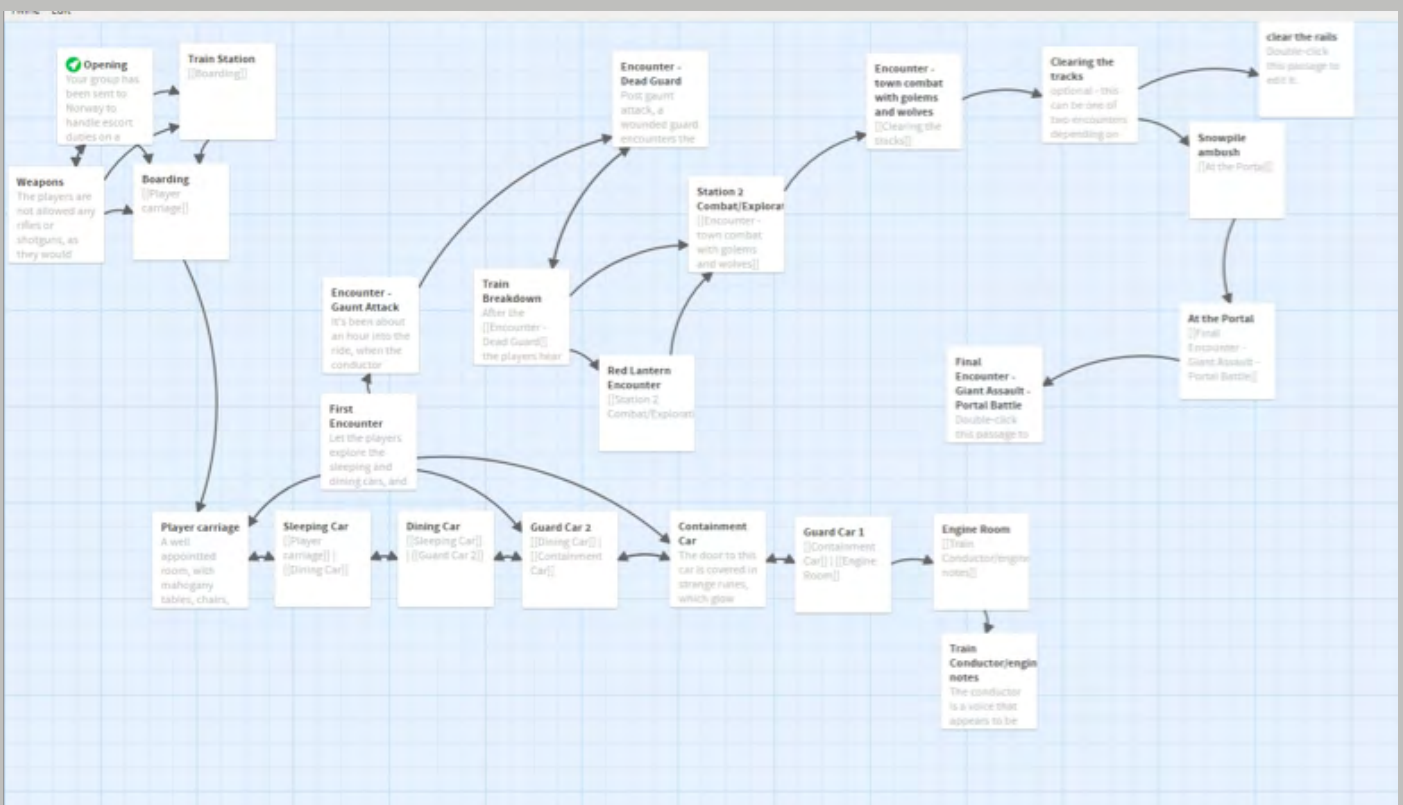
- Το Twine υποστηρίζει την έννοια των “δωματίων” (rooms).
- Κάθε ενέργεια που κάνει ο παίκτης έχει ως αποτέλεσμα τη μετάβαση σε ένα άλλο δωμάτιο. Αυτό μας δίνει τη δυνατότητα να χτίσουμε πολύπλοκες ιστορίες.

Παράδειγμα διακλαδωτής αφήγησης σε παιχνίδι στο περιβάλλον Twine



- Κάθε δωμάτιο είναι ουσιαστικά μια σελίδα HTML, άρα μπορεί να εμφανίζει εικόνες, βίντεο, ήχους και οτιδήποτε άλλο υποστηρίζει μια web σελίδα.
- Κατά βάση, όμως, η πλοήγηση γίνεται με βάση text links:
 - > Για παράδειγμα, το κείμενο Hello [[world]] θα μας δώσει έναν υπερσύνδεσμο (link) στη λέξη world.
 - > Οι υπερσύνδεσμοι αποτελούν και ονόματα δωματίων, και έχουν τη μορφή [[κείμενο|όνομα δωματίου]].
- Ενώνοντας το ένα δωμάτιο με το άλλο, υλοποιούμε τη γραμμική αφήγηση. Με αυτή τη λογική, μπορούμε να σχεδιάσουμε μια διαδραστική αφήγηση, δίνοντας στους παίκτες πολλαπλές επιλογές που οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια στην ιστορία.
- Κάποια δωμάτια μπορεί να είναι κοινά σε περισσότερα μονοπάτια.

Παράδειγμα διακλαδωτής αφήγησης σε παιχνίδι στο περιβάλλον Twine

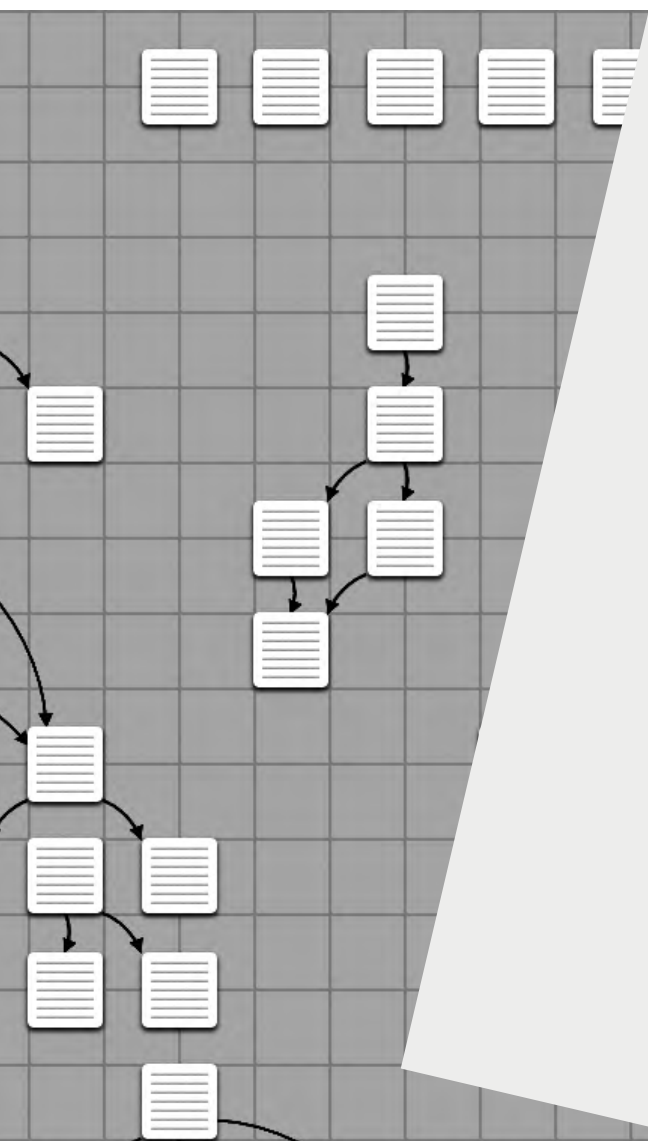


Όπως, λοιπόν, και με την προηγούμενη πλατφόρμα, είναι εύκολο ακόμα και για κάποιον αρχάριο να μάθει τον τρόπο συγγραφής των βασικών εντολών στο Twine. Τα βίντεο εκμάθησης που συγκροτούν τον οδηγό εκμάθησης Twine - Έκδοση 1.4 επεξηγούν σε βήματα τις βασικές εντολές και λειτουργίες που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου αφηγηματικού παιχνιδιού, ακόμα και για χρήστες που δεν έχουν γνώσεις προγραμματισμού.



Σημείωση:

Ευχαριστούμε τον Κώστα Καρπούζη
για τη συγγραφή του παρόντος υποκεφαλαίου.





β. Οδηγός εκμάθησης Twine 1.4

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLXObOyZZuD179WM-VKgFuV3h33ZrsxJrb>

1. Οδηγός Εκμάθησης Twine 1.4 - Μέρος πρώτο

(Εισαγωγή, εγκατάσταση, δημιουργία νέου έργου)

Στο πρώτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε για την πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακών αφηγηματικών παιχνιδιών Twine (έκδοση 1.4) και τον τρόπο με τον οποίο κάνουμε εγκατάσταση του λογισμικού καθώς και τα αρχικά βήματα για την δημιουργία ενός νέου έργου.

2. Οδηγός Εκμάθησης Twine 1.4 - Μέρος δεύτερο

(Εισαγωγή κειμένου, εξέλιξη αφήγησης)

Στο δεύτερο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε τις βασικές εντολές σε γλώσσα προγραμματισμού που υποστηρίζει η πλατφόρμα Twine για την αξιοποίηση των λειτουργιών της και το πώς εισάγουμε κείμενο και αφήγηση.

3. Οδηγός Εκμάθησης Twine 1.4 - Μέρος τρίτο

(Διακλαδώσεις στην αφήγηση, πολλαπλές επιλογές)

Στο τρίτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε για τη λειτουργία διακλαδωτής αφήγησης και των πολλαπλών επιλογών, καθώς και για τα διαφορετικά κλεισίματα της αφήγησης.

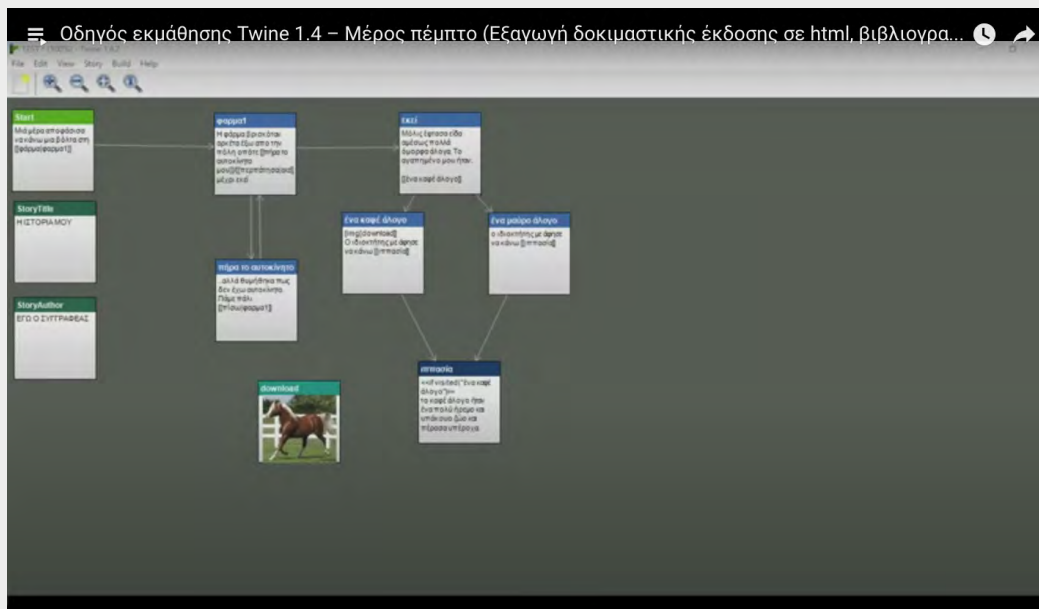
4. Οδηγός Εκμάθησης Twine 1.4 - Μέρος τέταρτο

(Ενσωμάτωση εικόνων, ήχων και πολυμέσων)

Στο τέταρτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς μπορούμε να εμπλουτίσουμε το παιχνίδι μας με εικόνες, βίντεο, ήχητικά εφέ και μουσική επένδυση.

1. Οδηγός Εκμάθησης Twine 1.4 - Μέρος πέμπτο

(Εξαγωγή δοκιμαστικής έκδοσης σε HTML, παραπομπή σε σχετική βιβλιογραφία)

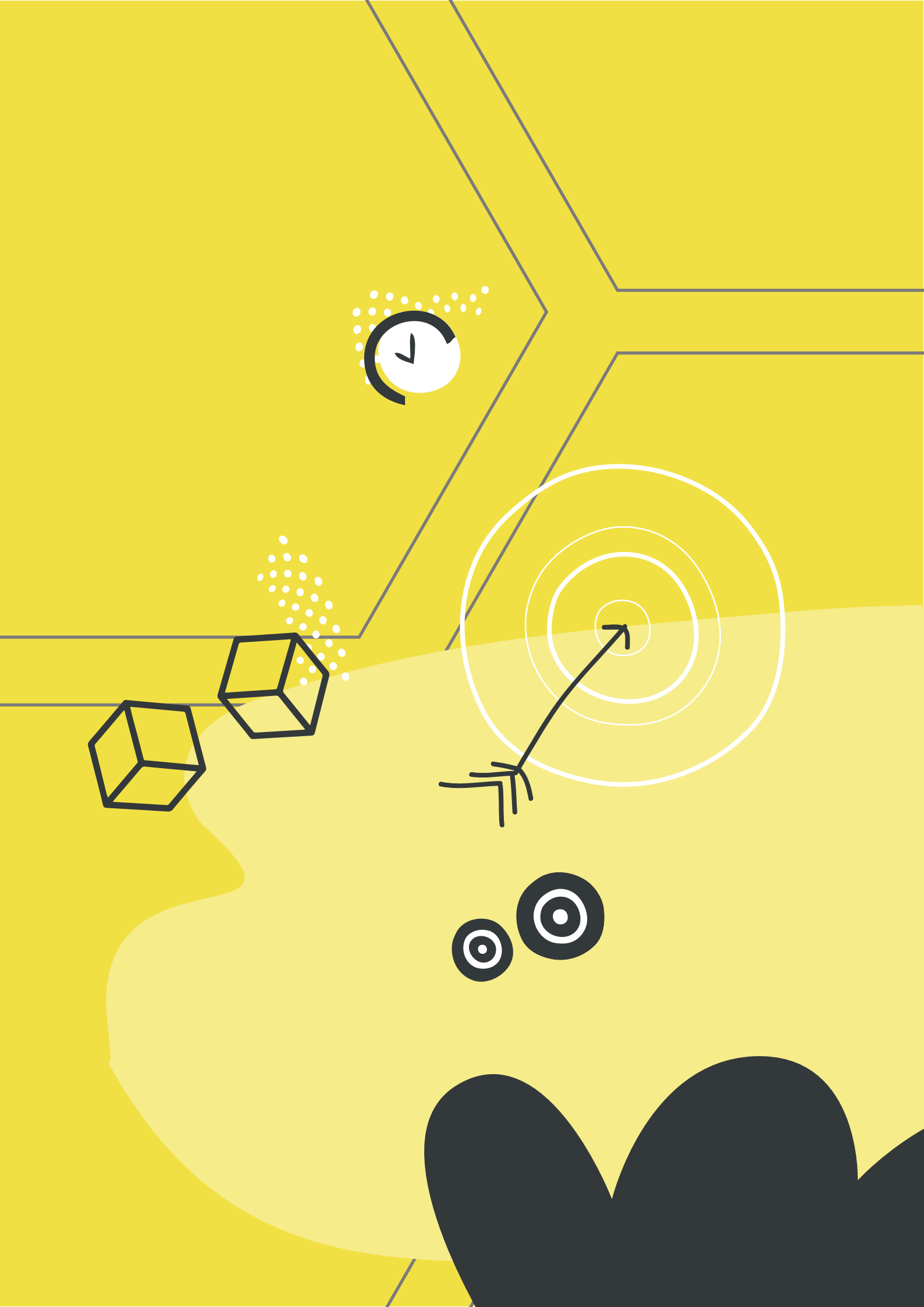


Στο πέμπτο βίντεο εκμάθησης μαθαίνουμε πώς επιτυγχάνεται η πλοήγηση και η διάδραση και πώς δημιουργούμε λειτουργικές δοκιμαστικές και τελικές εκδόσεις του παιχνιδιού.

8.

Βελτιώνοντας το παιχνίδι μου

- α. Η κατασκευή του παιχνιδιού ως διαδικασία ελέγχου
- β. Ο ρόλος των δοκιμαστικών (playtesting)
- γ. Η διαδικασία του playtesting
- δ. Αξιοποιήστε την ανατροφοδότηση
- ε. Η σημασία της επανάληψης και της διαθεσιμότητας για αλλαγές



α.

Η κατασκευή του παιχνιδιού ως διαδικασία ελέγχου

Έχοντας καταλήξει με την ομάδα σας για τους κανόνες, τους μηχανισμούς, το σενάριο και το περιεχόμενο του παιχνιδιού, καθώς και τα δομικά συστατικά του, μπορείτε να προχωρήσετε στην κατασκευή του παιχνιδιού.

Στη φάση της κατασκευής, ωστόσο, πρέπει να έχετε υπόψη ότι θα δοκιμαστούν κάποιες από τις ιδέες σας στην πράξη. Για παράδειγμα, κάποιες ιδέες σας για τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (το τι κάνουν οι παίκτες στο παιχνίδι) μπορεί να αποδειχτεί ότι, ενώ είναι ενδιαφέρουσες, κάνουν το παιχνίδι υπερβολικά περίπλοκο.

Τέτοια ζητήματα μπορούν να δοκιμαστούν και να εντοπιστούν μέσα από τη διαδικασία της πρωτοτυποποίησης (βλ. παραπάνω, κεφ. 2 και σχετικά βίντεο), ή μέσα από τις δοκιμαστικές παρτίδες (playtesting).

β.

Ο ρόλος των δοκιμαστικών (playtesting)

Οι δοκιμαστικές παρτίδες είναι πολύ σημαντικές για τον σχεδιασμό ενός καλού παιχνιδιού. Οι επαγγελματίες σχεδιαστές γνωρίζουν ότι τα παιχνίδια στα οποία δουλεύουν πρέπει να παιχτούν δοκιμαστικά εκατοντάδες φορές, προτού να είναι έτοιμα να κυκλοφορήσουν.

Το playtesting είναι καλό να γίνεται στη φάση της κατασκευής του παιχνιδιού, ώστε να μπορείτε να ενσωματώσετε τις παρατηρήσεις που προκύπτουν και να βελτιώσετε τον σχεδιασμό σας.

Επίσης, το playtesting δεν μπορεί να γίνεται από την ίδια ομάδα που αναπτύσσει το παιχνίδι. Είναι, λοιπόν, ευκαιρία να εμπλέξετε στη δημιουργική διαδικασία και μαθητές πέρα από τη δημιουργική σας ομάδα. Ιδανικά, οι δοκιμαστές θα έπρεπε να είναι άτομα που δεν έχουν καμία προηγούμενη γνώση για το παιχνίδι σας.

Να θυμάστε ότι ο σκοπός του playtesting είναι να αντλήσετε εποικοδομητική κριτική και να βελτιώσετε το παιχνίδι σας. Προετοιμάστε την ομάδα σας να μη φοβηθεί τα σχόλια που θα προκύψουν. Είναι μέρος της διαδικασίας δημιουργίας ενός ενδιαφέροντος παιχνιδιού.

γ.

Η διαδικασία του playtesting

- **Καλό είναι να ξεκινήσετε το playtesting στα πρώιμα ήδη στάδια σχεδιασμού** και να προσπαθήσετε να το επαναλάβετε μερικές φορές. Όσο πιο συχνά λαμβάνετε ανατροφοδότηση, τόσο μειώνετε τον χρόνο που θα χρειαστεί για να εντοπιστούν και να αντιμετωπιστούν αδυναμίες.
- **Ξεκαθαρίστε τα ερωτήματα που θέλετε να διερευνήσετε.** Π.χ. πόσο διαρκεί ένας γύρος του παιχνιδιού ή ακόμα και μια παρτίδα; Μήπως το παιχνίδι τραβάει πολύ σε μακρος, σε σημείο που παύει να είναι διασκεδαστικό; Οι μηχανισμοί που έχετε προβλέψει λειτουργούν όπως θέλατε, ή οδηγούν σε αποτελέσματα που δεν περιμένατε;

- **Προετοιμάστε τους δοκιμαστές σας.** Βεβαιωθείτε ότι έχουν καταλάβει τι θέλετε να ελέγξετε. Εξηγήστε τους αναλυτικά τους κανόνες και βεβαιωθείτε ότι τους έχουν κατανοήσει. Εξηγήστε τους ότι θέλετε ειλικρινή σχόλια και παρατηρήσεις, πρέπει να έχετε μια ακριβή εικόνα για την εμπειρία τους από το παιχνίδι σας, για να μπορέσετε να αξιοποιήσετε τη διαδικασία.
- **Προετοιμάστε την ομάδα σας.** Τα παιδιά πρέπει να καταλάβουν ότι χρειάζεστε παρατηρήσεις και κριτική, ότι δεν δοκιμάζετε το παιχνίδι για να ακούσετε πόσο καλά λειτουργούν τα πάντα και δεν πρέπει να γίνονται αμυντικοί. Όταν ξεκινήσει το δοκιμαστικό παιχνίδι, η ομάδα σας **πρέπει να παρακολουθεί προσεκτικά, αλλά να μην παρεμβαίνει καθόλου.**
- **Κρατήστε σημειώσεις.** Αναθέστε σε κάποια μέλη της ομάδας σας να καταγράφουν αυτά που παρατηρούν στη διάρκεια της δοκιμαστικής παρτίδας.

δ. Αξιοποιήστε την ανατροφοδότηση

- **Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία,** κάνετε ερωτήσεις στους δοκιμαστές, και συγκρίνετε τις απαντήσεις τους με τις παρατηρήσεις των μελών της ομάδας σας. Ενδεικτικά ερωτήματα:
 - > Ήταν σαφείς οι κανόνες; (Οι δοκιμαστές σας μπορεί να πουν ναι, αλλά οι παρατηρητές σας να έχουν δει ότι κατά σημεία δεν ακολούθησαν τους κανόνες σωστά.)
 - > Ήταν διασκεδαστικό το παιχνίδι; (Οι δοκιμαστές σας μπορεί να απαντήσουν καταφατικά, αλλά οι παρατηρητές σας να έχουν παρατηρήσει κάποια πτώση του ενδιαφέροντος κατά τη διάρκεια της παρτίδας.)
- **Ζητήστε συμβουλές για πιθανές αλλαγές στον σχεδιασμό.** Αφότου έχετε συλλέξει τα σχόλια, τα έχετε συγκρίνει με τις σημειώσεις σας και έχετε καταλήξει σε κάποια συμπεράσματα με την ομάδα σας, τότε μπορείτε να ζητήσετε συμβουλές από τους δοκιμαστές σας. Το δύσκολο είναι να συγκρατηθεί κανείς μέχρι το τέλος, προτού αρχίσει να προτείνει αλλαγές.

ε. Η σημασία της επανάληψης και της διαθεσιμότητας για αλλαγές

Ενσωματώστε τα σχόλια των δοκιμαστών και τα συμπεράσματα στα οποία καταλήξατε με βάση αυτά τα σχόλια, προκειμένου να βελτιώσετε τον σχεδιασμό σας. Τούτο θα προκαλέσει αλλαγές στο παιχνίδι σας, και αυτή είναι μια θετική εξέλιξη.

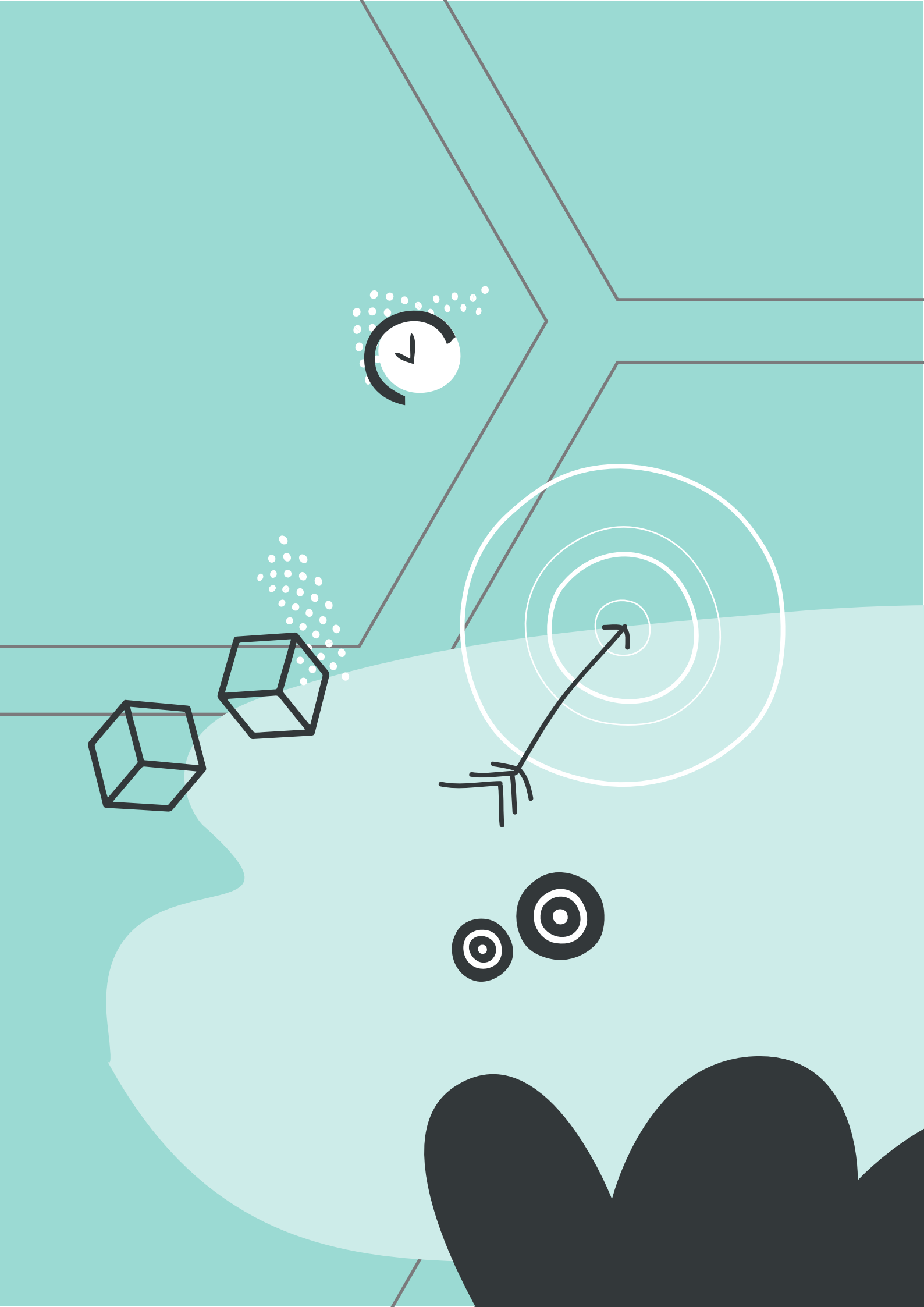
Να θυμάστε ότι οι αλλαγές είναι απαραίτητες στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιού, και μάλιστα συχνά. Το playtesting είναι ένας ελεγχόμενος τρόπος να δοκιμάσουμε και να ξαναδοκιμάσουμε ιδέες στα γρήγορα, και μετά, με βάση τα στοιχεία που μας έδωσαν οι δοκιμαστές, να σχεδιάσουμε νέες επιλογές.

9.

Παρουσίαση παιχνιδιού:

Εγχειρίδια κανόνων, tutorials, παρουσίαση δοκιμαστικής παρτίδας

- α. Τι πρέπει να έχουμε κατά νου ξεκινώντας να γράφουμε το εγχειρίδιο κανόνων;
- β. Τι πρέπει να περιέχει ένα εγχειρίδιο κανόνων επιτραπέζιου παιχνιδιού;
- γ. Πώς να βελτιώσουμε το εγχειρίδιο κανόνων μας;
- δ. Παρουσίαση σε κοινό - βιντεοσκόπηση μιας παρτίδας παιχνιδιού
- ε. Δημιουργία tutorial για ψηφιακό παιχνίδι
- στ. Ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος (μόνο για ψηφιακό παιχνίδι)



α.

Τι πρέπει να έχουμε κατά νου ξεκινώντας να γράφουμε το εγχειρίδιο κανόνων;

Όταν ολοκληρώσουμε το παιχνίδι είναι απαραίτητο να γράψουμε το εγχειρίδιο κανόνων που θα το συνοδεύει.

Ένα σωστά γραμμένο εγχειρίδιο κανόνων είναι πολύ σημαντικό για την παρουσίαση του παιχνιδιού σας. Σκεφτείτε ότι, αν οι κανόνες που δίνετε δεν είναι δοσμένοι με ακρίβεια, αν είναι ασαφείς και μπερδεμένοι, αν δεν καλύπτουν όλες τις περιπτώσεις που μπορεί να συναντήσει κανείς παίζοντας το παιχνίδι σας, τότε μπορεί να επηρεάσουν πολύ αρνητικά την πρώτη εμπειρία των παικτών με το παιχνίδι σας, ή και να τους αποθαρρύνουν εντελώς από το να δοκιμάσουν να παίξουν.

Το εγχειρίδιο των κανόνων είναι για τους άλλους η πρώτη γνωριμία με το παιχνίδι σας. Πρέπει να φροντίσετε να είναι **πλήρες, σαφές, εύληπτο και χρηστικό.**

Επίσης, **αν το παιχνίδι σας βασίζεται σε έναν αφηγηματικό ή σεναριακό ιστό**, αν δηλαδή θέλετε με το παιχνίδι σας να βιώσει ο παίκτης την εμπειρία μιας ιστορίας, τότε η **περίληψη αυτής της ιστορίας** πρέπει να περιλαμβάνεται στο εγχειρίδιο των κανόνων μας. Μη σας φανεί περιττό: σκεφτείτε ότι **οι οδηγίες είναι για τον παίκτη η αφετηρία ενός ταξιδιού στον κόσμο του παιχνιδιού σας.** Δώστε του τις βασικές κατευθύνσεις για να καταλάβει καλύτερα αυτόν τον κόσμο. Αρκούν λίγες παράγραφοι για να περιγράψετε ποια είναι η κατάσταση από την οποία ξεκινά το παιχνίδι ή/και ο βασικός χαρακτήρας, ποια είναι η πρόκληση και πώς σχετίζεται με τα βασικά σημεία του παιχνιδιού σας. Αυτή μπορεί να είναι η εισαγωγή του εγχειριδίου σας.

β.

Τι πρέπει να περιέχει ένα εγχειρίδιο κανόνων επιτραπέζιου παιχνιδιού;

Σκεφτείτε το αγαπημένο σας επιτραπέζιο ή ένα επιτραπέζιο που χρειάστηκε να μάθετε πρόσφατα. Ανατρέξτε στο φυλλάδιο των κανόνων του. Πώς παρουσιάζει το παιχνίδι και τους κανόνες;

- **Βασική περιγραφή:** Δεν χρειάζεται κάτι εκτενές, αλλά πρέπει να πείτε με πόσους παίκτες παίζεται το παιχνίδι, πόση ώρα περίπου διαρκεί μια παρτίδα, αν το παιχνίδι είναι συνεργατικό ή ανταγωνιστικό.
- **Στόχος του παιχνιδιού:** Χρειάζεται να διατυπώσετε με σαφήνεια και συντομία τον στόχο του παιχνιδιού σας, δηλαδή τι πρέπει να επιτύχουν οι παίκτες προκειμένου να κερδίσουν το παιχνίδι.
- **Κατάλογος περιεχομένων και εξαρτημάτων:** Μια λίστα με ό,τι περιέχει το παιχνίδι (π.χ. ταμπλό, πιόνια ζάρια, κάρτες) ή/και όποια αντικείμενα απαιτούνται για να παιχτεί. Αν κάποια αντικείμενα έχουν κάποιον ιδιαίτερο ρόλο στο παιχνίδι, χρειάζεται και μια σύντομη περιγραφή τους.

Παράδειγμα



Αν το παιχνίδι σας περιλαμβάνει κάρτες ερωτήσεων και κάρτες δράσης, που παίζονται προφανώς με διαφορετικό τρόπο, μπορείτε να αναφέρετε πώς διαφοροποιούνται οπτικά.

Αν τα πόνια σας αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς χαρακτήρες, με διαφορετικές ιδιότητες, μπορείτε να δώσετε μια σύντομη περιγραφή του κάθε χαρακτήρα και της ιδιαιτερότητάς του.

- **Αναλυτική περιγραφή για το πώς πρέπει να στηθεί το παιχνίδι για να ξεκινήσει μια παρτίδα.** Πού πρέπει να τοποθετηθούν τα πιόνια; Αν υπάρχουν κάρτες, πώς ανακατεύονται, πώς μοιράζονται ή πώς τοποθετούνται γύρω από το ταμπλό; Αν οι παίκτες πρέπει να ξεκινήσουν με συγκεκριμένους πόρους, ποιοι είναι αυτοί και πώς κατανέμονται; Με ποια σειρά παίζουν οι παίκτες και ποιος ξεκινά πρώτος;
- **Αναλυτική περιγραφή για το τι περιλαμβάνει κάθε γύρος,** τι πρέπει να κάνει κάθε παίκτης στη σειρά του. Εξηγήστε βήμα-βήμα τι θα πρέπει να κάνει ο πρώτος παίκτης, με ποια σειρά πρέπει να κάνει τις ενέργειές του (π.χ. ρίχνει το ζάρι, τραβάει μια κάρτα ερωτήσεων, αν βρεθεί σε τετράγωνο χ πρέπει να κάνει το α ή το β, κ.ο.κ.), αν διαδρά με άλλους παίκτες στον γύρο του και πώς ακριβώς.
- **Γλωσσάρι** (προαιρετικά). Αυτό χρειάζεται, εφόσον το παιχνίδι σας περιλαμβάνει κάποιους όρους που είναι σημαντικοί στο πλαίσιο της παρτίδας, ή τους έχετε δώσει μια ειδική σημασία. Π.χ., αν σχεδιάζετε ένα παιχνίδι μάχης και έχετε προβλέψει ότι συγκεκριμένες ζαριές ή συγκεκριμένες κάρτες σηματοδοτούν συγκεκριμένα γεγονότα, που επηρεάζουν τους παίκτες, μπορείτε στο γλωσσάρι να συμπεριλάβετε τις ονομασίες αυτών των γεγονότων, (π.χ. «αποκλεισμός», «αντεπίθεση», «αιφνιδιασμός»), μαζί με μια επιγραμματική υπενθύμιση της σημασίας που έχουν αυτά τα γεγονότα στη ροή του παιχνιδιού σας.

Υ.

Πώς να βελτιώσουμε το εγχειρίδιο κανόνων μας;

Όπως και με το παιχνίδι μας, που βελτιώνεται μέσα από δοκιμαστικές παρτίδες από δοκιμαστές που δεν έχουν αναμειχθεί στον σχεδιασμό, έτσι και το εγχειρίδιο κανόνων μπορεί να βελτιωθεί με τη συνδρομή αναγνωστών-δοκιμαστών, που δεν έχουν προηγούμενη σχέση με το παιχνίδι που σχεδιάζετε.

Ζητήστε από μαθητές που δεν ανήκουν στην σχεδιαστική ομάδα να διαβάσουν τους κανόνες που συντάξατε και δείτε αν τους καταλαβαίνουν σωστά:

- > Ζητήστε τους να κρίνουν τους κανόνες, να εντοπίσουν τυχόν ελλείψεις, σημεία όπου η έκφραση είναι πολύπλοκη ή ασαφής.
- > Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να παίξουν μια παρτίδα ακολουθώντας τους κανόνες που διάβασαν, χωρίς να επεμβαίνετε με την ομάδα σας. Παρουσιάζονται σημεία όπου δεν ξέρουν πώς να κινηθούν και οι κανόνες δεν τους βοηθούν; Σημεία όπου οι δοκιμαστές σας ερμηνεύουν διαφορετικά τους κανόνες;

Με τη βοήθεια των δοκιμαστών σας, μπορείτε να εντοπίσετε και να διορθώσετε τα αδύνατα σημεία του εγχειριδίου κανόνων του παιχνιδιού σας.

δ. Παρουσίαση σε κοινό - βιντεοσκόπηση μιας παρτίδας παιχνιδιού

Ένας τρόπος να παρουσιάσετε με σαφήνεια το πώς παίζεται το παιχνίδι σας και το πώς λειτουργούν οι κανόνες στην πράξη είναι να βιντεοσκοπήσετε μια παρτίδα ή έστω μερικούς αντιπροσωπευτικούς γύρους, με μέλη της ομάδας σας. Με τον τρόπο αυτόν θα φανεί καλύτερα και το ποια είναι η εμπειρία του παίκτη από το παιχνίδι που σχεδιάσατε. Σε μια τέτοια βιντεοσκοπημένη παρτίδα αυτό που θέλουμε να πετύχουμε είναι να φανεί όσο το δυνατόν καλύτερα το σωστό στήσιμο του παιχνιδιού και η πορεία της εξέλιξής του. Άρα οι λήψεις μας πρέπει να δείχνουν όσο το δυνατόν καλύτερα και ευκρινέστερα το ταμπλό, το τραπέζι, τις κάρτες, τα φύλλα χαρτιού ή ό,τι άλλο περιλαμβάνει το παιχνίδι μας. Από την άλλη, δεν είναι απαραίτητο να φαίνονται τα πρόσωπα της ομάδας σας.

Επίσης θέλουμε να αναδεικνύονται όσο το δυνατόν καλύτερα οι κανόνες του παιχνιδιού στην πράξη. Γι' αυτό, **μη διστάσετε να περιγράψετε αυτό που παρακολουθεί ο θεατής του βίντεο.**

Π.χ., αν παρουσιάζετε ένα παιχνίδι με ερωτήσεις γνώσεων, οι οποίες εξαρτώνται από το σημείο του ταμπλό που θα προσγειωθεί ο παίκτης, περιγράψτε αυτό που συμβαίνει βήμα-βήμα: «Η παίκτρια βρίσκεται σε αυτό το τετράγωνο του ταμπλό, άρα θα πρέπει να απαντήσει στην πρώτη ερώτηση της επόμενης κάρτας. Ο παίκτης στα δεξιά της τραβάει την πάνω-πάνω κάρτα ερωτήσεων από τη στοίβα και διαβάζει την ερώτηση... Εφόσον η παίκτρια απάντησε σωστά, μπορεί τώρα να συνεχίσει / κερδίζει την κάρτα / προχωράει 3 τετράγωνα μπροστά...».

ε. Δημιουργία tutorial για ψηφιακό παιχνίδι

Όπως για τα επιτραπέζια παιχνίδια χρειαζόμαστε εγχειρίδιο κανόνων, έτσι και για τα ψηφιακά είναι απαραίτητη η δημιουργία ενός «περιορισμένου» περιβάλλοντος / πίστας, μέσα στο οποίο ο νέος παίκτης εξοικειώνεται με τους κανόνες, τον χειρισμό και την πλοήγηση στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Η δημιουργία tutorial είναι μια κάπως σύνθετη διαδικασία που απαιτεί συνήθως καλή γνώση της μηχανής / πλατφόρμας στην οποία δημιουργήσαμε το παιχνίδι.

Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, το tutorial μπορεί να υποβληθεί σε έντυπη μορφή ακολουθώντας τις υποδείξεις του εγχειριδίου κανόνων που παρουσιάζονται παραπάνω, αλλά πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρά ο παίκτης με το περιβάλλον του ψηφιακού παιχνιδιού (πλοήγηση, δράσεις, επιλογές). Βέβαια στις πλατφόρμες Ren'Py και Twine, κατά κανόνα, το μεγαλύτερο μέρος της αλληλεπίδρασης πραγματοποιείται με κλικ σε διάφορα σημεία της οθόνης ή με την εισαγωγή κειμένου με χρήση του πληκτρολογίου.

Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν μια ιδιαιτερότητα ως προς την προσβασιμότητά τους. Οι ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος είναι οι ελάχιστες προδιαγραφές που πρέπει να πληροί μία συσκευή για να μπορέσει να τρέξει το παιχνίδι. Προκειμένου για παιχνίδια του εμπορίου, αυτές αναγράφονται στη συσκευασία ή στην περιγραφή του παιχνιδιού (στην περίπτωση που είναι διαθέσιμο σε e-shop). Οι ελάχιστες απαιτήσεις συνήθως αναφέρουν προδιαγραφές όπως:

- > Λειτουργικό σύστημα
- > Συχνότητα επεξεργαστή
- > Μέγεθος μνήμης RAM
- > Κάρτα γραφικών / προσαρμογείς οθόνης
- > Χωρητικότητα σκληρού δίσκου
- > Κάρτα ήχου
- > Πρόσθετες πληροφορίες

Αυτές οι προδιαγραφές επηρεάζονται και από άλλες παραμέτρους, όπως για παράδειγμα το μέγεθος της ανάλυσης των εικόνων που χρησιμοποιείτε στο παιχνίδι σας ή την έκταση του παιχνιδιού.

Για την πλατφόρμα Rep'Py οι τυπικές ελάχιστες απαιτήσεις διαμορφώνονται ως εξής:

- > **ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ:** Εξαρτάται από το λειτουργικό για το οποίο θα επιλέξετε να δημιουργήσετε το παιχνίδι σας.
- > **ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ:** 2.0 GHz.
- > **ΜΕΓΕΘΟΣ ΜΝΗΜΗΣ RAM:** 2 GB RAM.
- > **ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ / ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΙΣ ΟΘΟΝΗΣ:** Οποιαδήποτε κάρτα υποστηρίζει OpenGL 2.0 ή DirectX 9.0 και άνω.
- > **ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ:** εξαρτάται από το τελικό μέγεθος του αρχείου παιχνιδιού.
- > **ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ:** Οποιαδήποτε κάρτα ήχου.

Για την πλατφόρμα Twine 1.4 κατά κανόνα απαιτείται απλώς η ύπαρξη προγράμματος πλοήγησης στο διαδίκτυο.

i nvest

) igitize

e ducate

a udiovisual



ΕΚΟΜΕ

Εθνικό Κέντρο
Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας

ISBN: 978-618-85398-0-8