

## ΈΡΓΟ V4T

### ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΜΑΘΗΜΑ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Αυτή η ενότητα περιγράφει τα πρώτα βήματα σχετικά με τη δημιουργία παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς τα οποία θα πρέπει να αξιοποιούνται όχι μόνο σαν ενημερωτικό εργαλείο, αλλά και σαν ενδιαφέρουσα και συναρπαστική περιπέτεια. Στην ενότητα αυτή υπάρχουν σύντομες περιγραφές των μαθησιακών σκοπών και των στόχων καθώς και το σημείο από το οποίο θα ξεκινήσει κάποιος τη δημιουργία του εκπαιδευτικού παιχνιδιού: λαμβάνοντας υπόψη τον τύπο του παιχνιδιού, τεχνικά θέματα για τη δημιουργία του, ουσιώδη στοιχεία του παιχνιδιού και της αφήγησης του σχεδιασμού του.

### Κεφάλαιο 1 – Τι θέλουμε να διδάξουμε μέσω του παιχνιδιού;

Το πρώτο βήμα για το σχεδιασμό οποιασδήποτε μαθησιακής δραστηριότητας, μπορεί να είναι μια παρουσίαση PowerPoint ή ένα βιντεοπαιχνίδι το οποίο θέτει μια ερώτηση: τι θέλετε να διδάξετε; Με άλλα λόγια, πρέπει να ξεκινήσετε με τον μαθησιακό σας σκοπό.

Οι σκοποί της μάθησης είναι η ευρεία περιγραφή για το τι θα είναι ικανοί οι μαθητές να κάνουν μετά το μάθημα ή την ενότητα μαθημάτων. Οι σκοποί λένε την κατεύθυνση στην οποία οι μαθητές οδηγούνται μέσω μιας διαδρομής μάθησης. Κάθε σκοπός πρέπει να είναι ρεαλιστικός και εφικτός.

Μόλις ορίσετε τους σκοπούς εκμάθησης, είναι καιρός να ορίσετε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους που θα οδηγήσουν τη μελλοντική ανάπτυξη του παιχνιδιού σας, ώστε να επιτρέψετε στους μαθητές να ανταποκριθούν στον μαθησιακό σκοπό.

Οι **μαθησιακοί στόχοι** είναι σαφώς διατυπωμένες, συγκεκριμένες δηλώσεις συμπεριφοράς των εκπαιδευομένων που μπορούν να παρατηρηθούν ή ενεργειών που μπορούν να μετρηθούν με την ολοκλήρωση μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας.

Μπορείτε να αναρωτηθείτε πώς οι σκοποί μάθησης διαφέρουν από τους στόχους μάθησης; Η κύρια διαφορά είναι ότι οι σκοποί είναι ευρείς και δύσκολο να μετρηθούν, όταν οι στόχοι είναι συγκεκριμένοι και έχουν καθορισμένα κριτήρια επιτυχίας.

Συμπληρωματικές παραπομπές / Ηλεκτρονικές Πηγές

Βίντεο που περιγράφει το [πώς θέτουμε S.M.A.R.T σκοπούς](#).

Βίντεο που περιγράφει το [πώς ορίζουμε μαθησιακούς στόχους](#)

Βίντεο που παρέχει περισσότερες λεπτομέρειες και επεξηγήσεις για τη [διαφορά μεταξύ μαθησιακών σκοπών και στόχων](#)  
[ιστοσελίδα](#) η οποία παρέχει μια επιπλέον και σε βάθος ανάλυση των διαφορών μεταξύ των μαθησιακών σκοπών και στόχων.

## Κεφάλαιο 2 - Πώς να επιλέξετε τον τύπο του παιχνιδιού που ταιριάζει στις ανάγκες σας;

### 2.1 Εισαγωγή

Πριν προχωρήσετε στο σχεδιασμό του εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι καλό να καθορίσετε τον τύπο του παιχνιδιού που είναι ο καταλληλότερος για την τάξη σας σε σχέση με την ανάπτυξη του παιχνιδιού, το κόστος εφαρμογής και τη χρηστικότητα.

Θα πρέπει να αρχίσετε με τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Ποιες τεχνολογίες και συσκευές είναι διαθέσιμες για εσάς στο σχολείο;
- Έχετε τις σχετικές τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται για την οικοδόμηση του παιχνιδιού;
- Το παιχνίδι θα χρησιμοποιηθεί για διδασκαλία ή για αξιολόγηση;

### 2.2 Ποιες τεχνολογίες και συσκευές είναι διαθέσιμες για εσάς στο σχολείο;

Πρώτα θα πρέπει να εξετάσετε ποιες συσκευές είναι ήδη διαθέσιμες στο σχολείο στις οποίες θα λειτουργήσει το παιχνίδι. Τα περισσότερα σχολεία έχουν προσωπικούς υπολογιστές (PC) εγκατεστημένα σε μία ή περισσότερες αίθουσες διδασκαλίας για 10-20 μαθητές. Επίσης, ορισμένα σχολεία έχουν tablets διαθέσιμα για χρήση κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Ανάλογα με τον σχολικό εξοπλισμό σας, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις ακόλουθες τεχνολογίες για το παιχνίδι σας:

	Εγκατάσταση	Διαδίκτυο	PC/Lap top	Tablet/Smartphone	Φυλλομετρητής
Παιχνίδια για υπολογιστές	Ναι	Όχι	Ναι	Όχι	Όχι
Παιχνίδια για φορητές συσκευές	Ναι	Όχι	Όχι	Ναι	Όχι
Διαδικτυακά παιχνίδια	Όχι	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι
Παιχνίδι με κάρτες	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι	Όχι

### 2.3 Έχετε τις σχετικές τις τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται για να δημιουργήσετε το παιχνίδι;

Η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού είναι μια πολύπλοκη διαδικασία. Εκτός από την αφήγηση, τους κανόνες, τον τρόπο λειτουργίας και τους σκοπούς του παιχνιδιού, απαιτείται ο σχεδιασμός της διεπαφής και ο προγραμματισμός της πραγματικής αλληλεπίδρασης. Υπάρχουν περιβάλλοντα που επιτρέπουν τη διαδικασία ανάπτυξης παιχνιδιού με οπτικό προγραμματισμό εξαλείφοντας το τμήμα κωδικοποίησης (GameMaker, AppInventor, Scratch, Unity) και μέσω των οποίων η διαδικασία ανάπτυξης ολοκληρώνεται πιο γρήγορα. Θα έχετε την ευκαιρία να μάθετε πώς να χρησιμοποιήσετε μερικά από αυτά τα εργαλεία σε αυτή την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Επιπλέον, δείτε περισσότερα για το καθένα από αυτά στην παρακάτω λίστα.

- **GameMaker** -απαιτεί την άδεια αγοράς. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση προγραμματισμού.
- **AppInventor** -ανοιχτού κώδικα. Απαιτείται γενική κατανόηση των αλγορίθμων.
- **Scratch** - απαιτείται γενική κατανόηση των αλγορίθμων.
- **Unity** - για μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς και προσωπική χρήση. Απαιτείται γενική κατανόηση των αλγορίθμων και του προγραμματισμού.

#### 2.4 Το παιχνίδι προορίζεται για διδασκαλία ή δοκιμή;

Κατά τον καθορισμό των μαθησιακών σκοπών και στόχων θα πρέπει επίσης να σκεφτείτε ποιος είναι ο προορισμός του μελλοντικού παιχνιδιού από τον οποίο θα εξαρτηθεί και ο σχεδιασμός του.

**Παιχνίδια που προορίζονται για διδασκαλία/μάθηση** -με το παιχνίδι αυτά οι μαθητές θα μάθουν ή θα αναπτύξουν νέες δεξιότητες ενώ παίζουν, και παίζοντας θα οικοδομηθεί η γνώση τους. Ωστόσο, με ένα τέτοιο παιχνίδι δεν θα υπάρχει η δυνατότητα να αξιολογηθεί η επίδοση του παίκτη.

**Στα παιχνίδια δοκιμών/αξιολόγησης** ο μαθητής πρέπει ήδη να γνωρίζει εκ των προτέρων τις πληροφορίες για να έχει επιτυχία. Η εστίαση του παιχνιδιού δεν είναι η ανάκληση γνώσης και η εφαρμογή της προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός του παιχνιδιού. Ένα τέτοιου είδους παιχνίδι δεν παρέχει νέα γνώση στους μαθητές.

**Παιχνίδια που προορίζονται για διδασκαλία και αξιολόγηση**- ένα τέτοιο παιχνίδι θα έχει δύο πλευρές, κάποιο μέρος της εργασίας στο παιχνίδι θα δημιουργήσει γνώσεις παικτών, τότε το άλλο μέρος θα απαιτήσει από τον μαθητή να ανακαλέσει νέες πληροφορίες και να εφαρμόσει.

Ανάλογα με το σκοπό του παιχνιδιού σας, θα πρέπει να σχεδιάσετε τη στρατηγική αξιολόγησης και τη λογική του παιχνιδιού, καθώς και τις δραστηριότητες μάθησης.

#### Συμπληρωματικοί σύνδεσμοι / Ηλεκτρονικές Πηγές

Βίντεο που παρουσιάζει ένα [παράδειγμα για τον τρόπο που τα παιχνίδια μπορούν να διδάξουν του παίχτες](#)

Βίντεο που παρουσιάζει ένα [παράδειγμα εφαρμογής παιχνιδιού για διδασκαλίας](#)

Βίντεο που παρέχει πρόσθετη πληροφορία για τον [τρόπο που μπορούν – μέσω παιχνιδιών – να αξιολογηθούν οι μαθητές](#)

## Κεφάλαιο 3 – Τα συστατικά των παιχνιδιών

### 3.1 Εισαγωγή στα συστατικά ενός παιχνιδιού

Πριν περάσουμε στις λεπτομέρειες πρέπει να καταλάβουμε τι είναι ένα παιχνίδι και πώς διαφέρει από άλλα μέσα όπως τα βιβλία και οι ταινίες. Η βασική διαφορά είναι η υπηρεσία παίκτη μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού, που δίνει στον παίκτη την επιλογή και τον έλεγχο των ενεργειών του, ενώ άλλοι τύποι μέσων είναι περισσότερο από τους φορείς παθητικής πληροφόρησης.

[Δείτε το βίντεο που εξηγεί το τι είναι παιχνίδι](#)

### 3.2 Τα παιχνίδια ως συστήματα

Είναι χρήσιμο να βλέπετε τα παιχνίδια ως συστήματα. Τα συστήματα είναι σύνολα στοιχείων που μπορούν να επηρεάσουν το ένα το άλλο. Η αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των αντικειμένων μπορεί να σχηματίσει μοτίβα που διαφέρουν από τα μεμονωμένα μέρη. Έτσι, το σύστημα παιχνιδιού δημιουργεί μια εμπειρία ως άθροισμα όλων των τμημάτων του παιχνιδιού.

Το σύστημα παιχνιδιών αποτελείται από 4 κύρια στοιχεία:

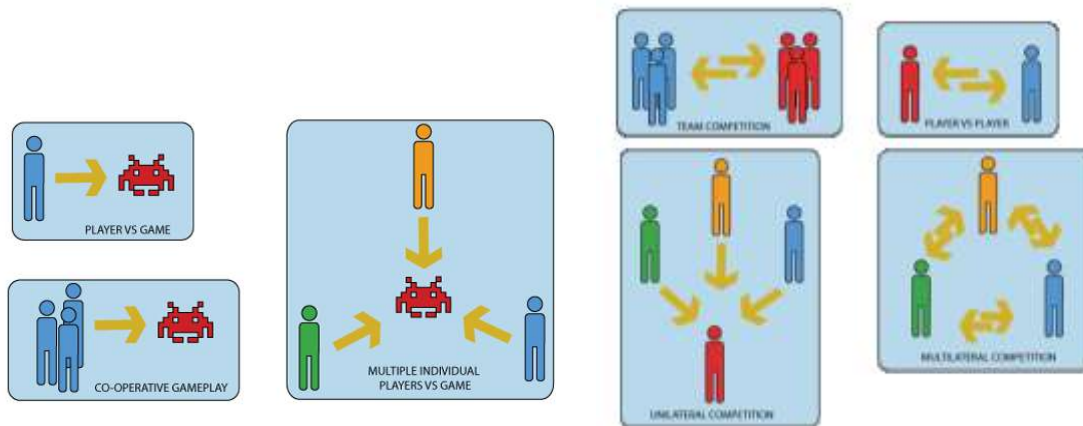
- **Αντικείμενα** - αναφέρεται σε φυσικά ή αφηρημένα στοιχεία και μεταβλητές μέσα στο σύστημα.
- **Χαρακτηριστικά** - αυτές είναι ιδιότητες που μπορούν να έχουν τα αντικείμενα μέσα στο σύστημα.
- **Εσωτερικές σχέσεις** - ορίζει πώς τα αντικείμενα του συστήματος σχετίζονται μεταξύ τους.
- **Περιβάλλον** - πλαίσιο που περιβάλλει το σύστημα παιχνιδιών.

### 3.3 Τα τυπικά στοιχεία ενός παιχνιδιού

Τα τυπικά στοιχεία συμβάλλουν στη δημιουργία της δομής ενός παιχνιδιού. Η σχέση μεταξύ των τυπικών στοιχείων είναι αυτό που αποτελεί ένα παιχνίδι. Τα βασικά στοιχεία είναι οι παίκτες, οι στόχοι, οι διαδικασίες, οι κανόνες, οι πόροι, οι συγκρούσεις, τα όρια και τα αποτελέσματα, τα οποία μπορείτε να συνδυάσετε για να δημιουργήσετε διαφορετικά στοιχεία παιχνιδιού καθώς και νέες μορφές αλληλεπίδρασης και παιχνιδιού.

### 3.4 Συστατικά του παιχνιδιού: Παίκτες

**Παίκτες** - Οι παίκτες είναι εθελοντές που συμμετέχουν ενεργητικά στη δραστηριότητα του παιχνιδιού. Αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο αριθμός των παικτών του παιχνιδιού μπορεί να είναι μεταβλητός ή σταθερός. Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, ο καθένας από αυτούς έχει διαφορετική εμπειρία παιχνιδιού και παίρνει διαφορετικούς ρόλους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Διαφορετικά μοτίβα αλληλεπίδρασης παικτών συναντώνται συνήθως στα παιχνίδια (σύμφωνα με το βιβλίο Game Design Workshop)

### 3.5 Στοιχεία παιχνιδιού: Στόχοι

Οι **στόχοι** ενθαρρύνουν τους παίκτες να συμμετάσχουν σε ένα gameplay για να επιτύχουν το στόχο του παιχνιδιού. Οι στόχοι πρέπει να είναι εφικτοί αλλά και δύσκολοι.

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα κοινών στόχων στα παιχνίδια (από το εγχειρίδιο Workshop Design Workshop):

- **Σύλληψη.** Οι παίκτες πρέπει να αποφεύγουν να συλληφθούν ή να σκοτωθούν ενώ καταστρέφουν κάποιες αντίπαλες ιδιότητες (συνήθως κάποια μορφή εδάφους ή μονάδες).
- **Κυνηγητό.** Οι παίκτες πρέπει να διαφεύγουν από έναν αντίπαλο ή να τον πιάνουν.
- **Αγώνας.** Οι παίκτες πρέπει να επιτύχουν ένα στόχο προτού κανείς άλλος κάνει.
- **Ευθυγράμμιση.** Οι παίκτες πρέπει να ευθυγραμμίσουν τα κομμάτια τους σε μια χωρική ή εννοιολογική διαμόρφωση.
- **Διάσωση ή απόδραση.** Οι παίκτες πρέπει να παίρνουν κάποιες συγκεκριμένες μονάδες ή αντικείμενα στην ασφάλεια χωρίς να εκτεθούν.
- **Απαγορευμένη πράξη.** Οι παίκτες πρέπει να κάνουν τους αντιπάλους να σπάσουν τους κανόνες ή να εγκαταλείψουν μια στρατηγική.
- **Κατασκευή.** Οι παίκτες πρέπει να κατασκευάσουν, να διατηρήσουν ή να διαχειριστούν αντικείμενα του παιχνιδιού.
- **Εξερεύνηση.** Οι παίκτες πρέπει να εξερευνήσουν άγνωστες περιοχές του παιχνιδιού.
- **Λύση.** Οι παίκτες πρέπει να λύσουν ένα πρόβλημα ή ένα παζλ (μερικές φορές πριν το λύσουν οι αντίπαλοι).

- **Παραπλάνηση.** Οι παίκτες πρέπει να κερδίσουν και να χρησιμοποιήσουν τη γνώση για να ξεπεραστούν τους αντιπάλους τους.

Βίντεο που περιγράφει τους καλούς [σκοπούς του παιχνιδιού](#).

### 3.6 Στοιχεία παιχνιδιού: Διαδικασίες, κανόνες και πόροι

**Οι διαδικασίες** είναι ενέργειες που ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει για να αλληλεπιδράσει με το παιχνίδι. Με τις διαδικασίες ορίζεται ποιος κάνει τι, πού, πότε και πώς, μέσα στο παιχνίδι.

Οι ενέργειες του παίκτη, όπως καθορίζονται από τις διαδικασίες, μπορούν να χωριστούν στα εξής:

- *Έναρξη* (Πώς ξεκινάει το παιχνίδι, οδηγώντας επίσης στο πώς ξεκινούν οι παίκτες)
- *Πρόσδος* (Αυτές είναι συνεχείς διαδικασίες που εκτελούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού)
- *Ειδικές* (Αυτές είναι ενέργειες που είναι διαθέσιμες μόνο με βάση άλλα στοιχεία και αλλαγές στην κατάσταση του παιχνιδιού)
- *Επίλυση* (Αυτές οι ενέργειες φέρνουν το παιχνίδι στο τέλος)

**Οι κανόνες** ορίζουν όλα όσα *μπορεί* και *δεν μπορεί* να κάνει ο παίκτης στο παιχνίδι. Όταν σχεδιάζετε τους κανόνες, πρέπει να σκεφτείτε όλες τις πιθανές ενέργειες των παικτών και την αντίδρασή τους στην πλοκή του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, να θέσετε τα όρια εκεί όπου πρέπει να είναι και να ορίσετε την ανταπόκριση του παιχνιδιού στις επιτρεπόμενες ενέργειες των παικτών. Οι διαδικασίες του παιχνιδιού εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τους κανόνες του παιχνιδιού.

Εν περιλήψει οι κανόνες εξυπηρετούν τρεις κύριους σκοπούς:

- Καθορισμός αντικειμένων και συνθηκών
- Περιορισμός των ενεργειών του παίκτη
- Προσδιορισμός των επιπτώσεων στους παίκτες

**Οι πόροι** είναι αντικείμενα που έχουν αξία για τον παίκτη και τον βοηθούν στην επίτευξη των επιμέρους στόχων του. Οι πόροι μπορεί να προσφέρονται και να είναι εύκολο να ληφθούν, ή μπορεί να είναι σπάνιοι και να απαιτούνται για χρήση σε συγκεκριμένες ενέργειες. Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού έχει την ευκαιρία να ελέγξει τους πόρους και τη σπανιότητά τους. Μερικοί από τους συνηθισμένους πόρους είναι:

- Ζωές
- Βαθμοί
- Υγεία
- Χρήματα
- Ενέργειες
- Αποθετήριο αντικειμένων
- Χρόνος



Βίντεο από παρουσίαση σε συνέδριο σχετικά με [σχεδιασμό και επεξήγηση των κανόνων ενός παιχνιδιού](#)

### 3.7 Στοιχεία παιχνιδιού: συγκρούσεις, όρια και αποτέλεσμα

Η **σύγκρουση** αναδύεται μέσω διαδικασιών και κανόνων του παιχνιδιού που εμποδίζουν έναν παίκτη να επιτύχει τον στόχο του. Τρία είδη συγκρούσεων είναι συνήθη στα παιχνίδια:

- Εμπόδια - φυσικά ή διανοητικά αντικείμενα που εμποδίζουν τον παίκτη να ολοκληρώσει τον στόχο.
- Αντίπαλοι - άλλοι παίκτες ή παίκτες του συστήματος (bots) που μπορεί να βλάψουν τον παίκτη.
- Διλήμματα - πολύπλοκες επιλογές των οποίων οι συνέπειες είναι σημαντικές για την έκβαση του παιχνιδιού.

**Όρια** είναι οι περιορισμοί του συστήματος του παιχνιδιού που ορίζουν το τέλος ενός παιχνιδιού, το μέγιστο ή τα επίπεδα που θα μπορούσαν να επιτευχθούν. Επίσης καθορίζουν τα όρια μεταξύ παιχνιδιού και πραγματικής ζωής.

**Το αποτέλεσμα** είναι κάτι που συμβαίνει στο τέλος του παιχνιδιού όπου ο παίκτης κερδίζει. Το αποτέλεσμα δεν καθορίζεται με ακρίβεια για τους παίκτες και πρέπει να τους κρατήσει το ενδιαφέρον να συνεχίσουν να παίζουν για να μάθουν τι τους περιμένει.

Συμπληρωματικοί σύνδεσμοι / Ηλεκτρονικές Πηγές

Αναφορές: <http://www.acagamic.com/courses/infr1330-2014/introduction-and-course-syllabus/>

Πηγές: <http://www.acagamic.com/courses/infr1330-2014/introduction-and-course-syllabus/>

## Κεφάλαιο 4 - Σχεδιασμός της ιστορίας

### 4.1 Η ιστορία του παιχνιδιού

Η ιστορία του παιχνιδιού είναι μια πλοκή που αποκαλύπτεται στον παίκτη καθώς αυτός παίζει. Το παιχνίδι δεν εξηγεί όλη την ιστορία στον παίκτη με λόγια ή εκ των προτέρων, καθώς δεν είναι βιβλίο. Η ιστορία είναι χτισμένη στο περιβάλλον του παιχνιδιού, τους χαρακτήρες, τις ενέργειες και αποκαλύπτεται μέσω των αλληλεπιδράσεων του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού. Μια καλή ιστορία που είναι συνυφασμένη με τα στοιχεία του παιχνιδιού καθιστά το παιχνίδι εμπνευσμένο και ενδιαφέρον.

Όταν ξεκινάτε τον σχεδιασμό του παιχνιδιού, είναι σημαντικό να διατηρήσετε στο μυαλό την ιδέα της ιστορίας του παιχνιδιού, ωστόσο, καλό είναι να ξεκινήσετε με τις βασικές αλληλεπιδράσεις και τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.

Βίντεο που εξηγεί [πώς να ξεκινήσετε την ιστορία του παιχνιδιού σας](#).

## 4.2 Σχεδιάζοντας την ιστορία σας

Όταν σχεδιάζετε την ιστορία σας, μπορείτε να επιλέξετε από μερικές κοινές προσεγγίσεις στην αφήγηση ιστορίας προκειμένου να δομήσετε την ιστορία του παιχνιδιού σας. Δύο από τις πολύ δημοφιλείς δομές αφήγησης ιστορίας είναι: **Η δομή Τριών Πράξεων** και **το ταξίδι του Ήρωα**.

**Η δομή Τριών Πράξεων** περιγράφει τη γνωστή γραμμή ιστορίας όπου:

- **Η Πράξη 1** θέτει το πλαίσιο της ιστορίας και εισάγει τον χαρακτήρα ή την κατάσταση που συνέβη και γιατί ο παίκτης βρίσκεται εδώ. Αναφέρει επίσης ποια είναι η αποστολή που πρέπει να εκπληρώσει ο παίκτης για να λύσει την κατάσταση.
- **Η Πράξη 2** είναι η στιγμή της υλοποίησης της ιστορίας που ο παίκτης ετοιμάζεται να επιτύχει τον στόχο, να συλλέξει υλικά, να συναντήσει ανθρώπους, να εξερευνήσει το περιβάλλον για να πλησιάσει τον στόχο.
- **Η Πράξη 3** είναι η κορύφωση της ιστορίας όπου ο παίκτης αντιμετωπίζει την πρόκληση και φτάνει στο τέλος του παιχνιδιού.

Βίντεο που εξηγεί τη [δομή Τριών Πράξεων](#)

**Το ταξίδι του Ήρωα** είναι ένα σχήμα αφήγησης ιστορίας που περιγράφηκε για πρώτη φορά από τον Joseph Campbell στο βιβλίο του "Ο ήρωας με τα χιλιάδες πρόσωπα" (1949), όπου ανέλυσε πολλές μυθικές ιστορίες με ήρωες για να ανακαλύψει τι κοινό έχουν αυτές οι ιστορίες. Σχεδόν κάθε ιστορία με ήρωες αποτελείται από αυτά τα 5 στάδια:

1. Μια πρόσκληση για περιπέτεια φτάνει στον ήρωα. Ο ήρωας αρχίζει το ταξίδι του έξω από τον ασφαλή κόσμο.
2. Το μονοπάτι των δοκιμασιών. Ο ήρωας περνά μέσα από πολλές διαφορετικές προκλήσεις στον δρόμο του.
3. Ο ήρωας θα παλέψει με ένα μεγάλο πρόβλημα ή θα αντιμετωπίσει ένα μεγάλο κακό.
4. Ο ήρωας επιστρέφει στον ασφαλή κόσμο.
5. Τέλος, ο ήρωας δείχνει πώς έμαθε κάτι στις περιπέτειές του που εφαρμόζει στην καθημερινότητά του.

Παρακολουθήστε τα βίντεο για το πώς να δομήσετε μια ιστορία με ήρωα: [Μέρος 1](#), [Μέρος 2](#)

## 4.3 Η ιστορία του παιχνιδιού: Το μοντέλο των 4 επιπέδων

Οι έμπειροι δημιουργοί παιχνιδιών προτείνουν επίσης ένα μοντέλο 4 επιπέδων για την δόμηση της ιστορίας του παιχνιδιού. Με αυτό το μοντέλο ξεκινάτε με το βασικό gameplay και στη συνέχεια, σε κάθε επίπεδο, προσθέτετε περισσότερα στην αφήγηση.



**Επίπεδο 1: Gameplay.** Στο πρώτο επίπεδο πρέπει να σχεδιάσετε το gameplay έχοντας την ιστορία στο μυαλό σας ακολουθώντας τέσσερις κανόνες:

- Το gameplay πρέπει να είναι συνεπές με την ιστορία, όπου οι ενέργειες των παικτών τους οδηγούν βαθύτερα στην ιστορία και όλα αποκτούν νόημα.
- Εξορθολογισμός των βημάτων που πρέπει να κάνει ο παίκτης για να φτάσει στον στόχο. Τα βήματα πρέπει να είναι λογικά και να εμποδίζουν τον παίκτη να χαθεί ή να μην ξέρει τι να κάνει στη συνέχεια.
- Η αίσθηση της επίτευξης πρέπει να αφυπνιστεί από τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο παίκτης, ώστε ο ίδιος ο τρόπος παιχνιδιού να αποκαλύψει την ιστορία.
- Η επιβεβαίωση της δράσης είναι απαραίτητη για να εξασφαλιστεί ότι ο παίκτης καταλαβαίνει ποιες είναι οι ενέργειές του, γιατί τις κάνει και ποιο μπορεί να είναι το αποτέλεσμα κάθε ενέργειας.

**Επίπεδο 2: Αφηγηματικός στόχος.** Το επόμενο βήμα είναι να προσθέσετε λίγο περισσότερο στην ιστορία με τον αφηγηματικό στόχο. Ο στόχος θα ενθαρρύνει τον παίκτη να κάνει τις ενέργειες που δημιουργούν την ιστορία. Ο στόχος μπορεί να δημιουργηθεί από:

- **Μυστήριο** - κάτι είναι κρυμμένο και ο παίκτης θέλει να ανακαλύψει τι είναι.
- **Άβολο περιβάλλον** - ο παίκτης βρίσκεται στο περιβάλλον που τον κάνει να αισθάνεται άσχημα, φοβισμένος ή θλιμμένος και θέλει να το εγκαταλείψει το συντομότερο δυνατόν.
- **Σύγκρουση χαρακτήρων** - ο παίκτης πρέπει να αλληλεπιδράσει με άλλους χαρακτήρες εντός παιχνιδιού είτε για να τους πολεμήσει είτε να τους κάνει να νιώσουν καλά ή να τους βοηθήσει.

**Επίπεδο 3: Αφηγηματικό υπόβαθρο.** Η μηχανική του παιχνιδιού δεν επαρκεί για να κάνει τον παίκτη να αισθάνεται πως βρίσκεται μέσα στην ιστορία. Το περιβάλλον του παιχνιδιού θα πρέπει επίσης να αποτελεί μέρος της ιστορίας, να προσθέτει σε αυτή και να έχει νόημα. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα για το τι είναι καλό αφηγηματικό υπόβαθρο:

- **Θραύσματα της ιστορίας** - αφηγηματικές ενδείξεις διάσπαρτες μέσα από το περιβάλλον, τις οποίες ανακαλύπτουν ξαφνικά οι παίκτες καθώς παίζουν. Αυτά τα αντικείμενα δεν θα πρέπει ποτέ να αποτελέσουν εμπόδιο και να διακόψουν το gameplay.
- **Συμπληρωματικός διάλογος** - η συζήτηση που συμβαίνει με τον παίκτη ή μεταξύ άλλων χαρακτήρων που δίνει πλαίσιο στην ιστορία και κάνει τους χαρακτήρες πιο ρεαλιστικούς.
- **Συναισθηματικά σημαντικά περιουσιακά στοιχεία** - είναι αντικείμενα που έχουν συναισθηματική σημασία για την ιστορία και προσθέτουν επιπλέον νόημα από το να είναι απλώς ένα αντικείμενο ή ένα όπλο.

**Επίπεδο 4: Διαμόρφωση αντίληψης.** Ο στόχος αυτού του επιπέδου είναι να αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται και σκέφτεται το παιχνίδι. Κάθε παίκτης αντιλαμβάνεται το παιχνίδι με βάση την εμπειρία του στην πραγματική ζωή, οπότε το παιχνίδι πρέπει να αποκαλύψει

στον παίκτη πώς είναι η κατάσταση στον κόσμο του παιχνιδιού και αυτό θα αλλάξει την προοπτική του παίκτη.

Συμπληρωματικοί σύνδεσμοι / Ηλεκτρονικές Πηγές

Πηγές:

<http://www.acagamic.com/courses/infr1330-2014/introduction-and-course-syllabus/>

[https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20140429/216467/4Layers\\_A\\_Narrative\\_Design\\_Approach.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20140429/216467/4Layers_A_Narrative_Design_Approach.php)

#### **4.4 Οπτικός σχεδιασμός του παιχνιδιού**

Ένας από τους στόχους ενός μαθήματος για βιντεοπαιχνίδια είναι να εξοικειωθείτε με τη δημιουργία γραφικών κάτι που είναι απαραίτητο για την ανάπτυξη των οπτικών στοιχείων του κόσμου του παιχνιδιού, τόσο του εικονικού κόσμου όσο και της διεπαφής χρήστη. Η ανάπτυξη ενός βιντεοπαιχνιδιού απαιτεί σύνθετες οπτικές δεξιότητες, σε βαθμό που το μεγαλύτερο μέρος του προϋπολογισμού και της ομάδας που απαιτείται για την παραγωγή των βιντεοπαιχνιδιών επικεντρώνεται στο οπτικό στοιχείο.

Ωστόσο, αυτές οι δεξιότητες καθίστανται όλο και πιο χρήσιμες στον κόσμο της εργασίας, όπου η προσομοίωση των εικονικών κόσμων και των οπτικών διεπαφών γίνεται ολοένα και περισσότερο συνηθισμένη στα αναδυόμενα επαγγέλματα της ψηφιακής κοινωνίας.

