Instrumente incluzive pentru a crea jocuri video dedicate orei de ESL

Resurse pentru storytelling

Introducere

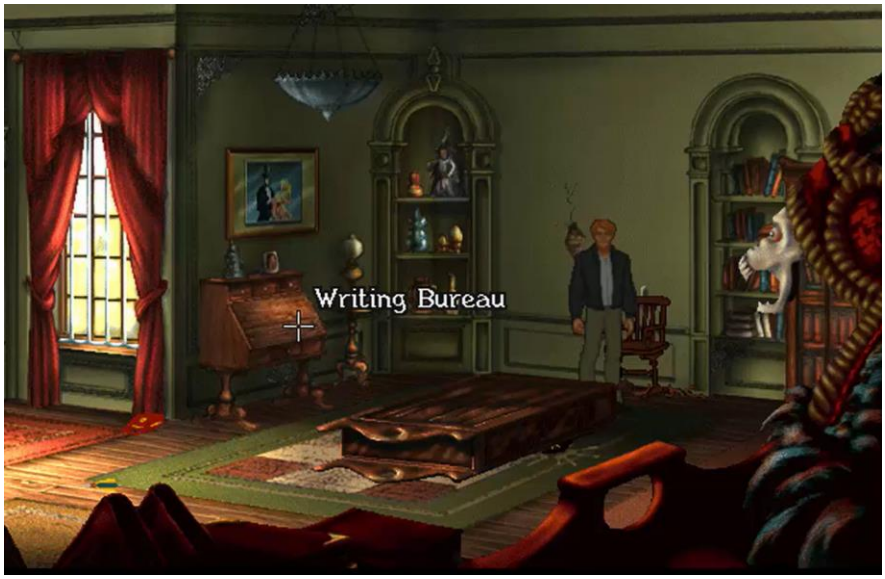
Jocurile narative le permit jucătorilor să aleagă dialogul sau să decidă asupra următoarei acțiuni de întreprins. Alegerile pe care le oferă și poveștile lor ramificate măresc emoțiile narative și identificarea cu protagonistul pentru că ne fac să ne simțim responsabili pentru ceea ce se întâmplă.

Jocurile narative

Descriere

Jocurile narative provin din genul „point-and-click”. Jocul constă în găsirea, obținerea și combinarea elementelor pentru a rezolva enigmele.

Broken Swords 2: The smoking mirror walkthorough part 1 prin AdventureGameFan8



(Imagine extrasă din video)

Exemple de jocuri narrative pentru inspirație:

- The wolf among us (Telltale Games, 2013)
- Inkle Studios' games
- The Council (Big Bad Wolf studio, 2018)
- Disco Elysium (ZA/UM, 2019)
- Gone Home (Annapurna interactive, 2013)
- Firewatch (Campo Santo, 2016)
- What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)
- The Stanley parable (Galactice Café, 2013)
- Ord (Ord,2019, Mujo Games)

Accesibilitate

Jocurile narative au comenzi simple și, de cele mai multe ori, un calup mare de text de citit. În consecință, aceste jocuri vor necesita un nivel bun de lectură și pot constitui o presiune pentru

elevii dislexici. Când narațiunea este susținută de voice-over, este o oportunitate de exersare a pronunțării.

Jocuri narative pentru ESL

Scopul principal al alegerii poate fi gamificarea unui test. Fiecare alegere este o oportunitate de a pune o întrebare în limba engleză.

Vocabularul nou și cuvintele dificile ar trebui sprijinite cu elemente vizuale pentru a ajuta procesul de achiziție a limbii.

Cum se realizează un joc narativ

Cum funcționează narațiunea interactivă

Alegeri și decizii importante

Poveștile interactive, în esență, sunt flowchart-uri în care elementele sunt bucăți de text sau secvențe narative.

Alegerile (choices) sunt minore, ele personalizează povestea și oferă un sentiment de factor decizional.

Deciziile importante sau ramurile (branches) sunt alegeri majore care vor selecta o parte din narațiune și vor ascunde alte părți.

Forme de arbore de decizie

- **O singură alegere**

Este un mod al jocului narativ în care un singur set de alegeri va conduce la succes. Se folosește atunci când vrem să punem presiune asupra jucătorului.

- **Mai multe alegeri**

Aici intervin alegerile proaste care-l aduc pe jucător înapoi pe „drumul principal” până când o găsește pe cea corectă. Este o formă bună de folosit atunci când ne dorim mai puțină tensiune asupra jucătorului.

- **Diamantul**

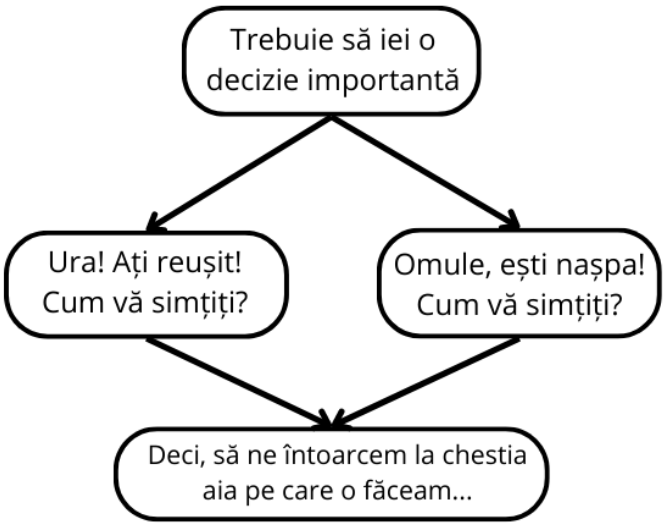


Figura 1. Formă narativă de diamant. (sursa: GDC, 2018, Youtube)

Diamantul permite mai multe alegeri. Vă permite să personalizați povestea, oferind factorul decizional. De asemenea, este plăcut să oferiți modalități de interpretare diferită a acelorași evenimente.

Puteți face un „drum corect”: calea așteptată și un „drum greu”: pași greșiți care merg înapoi pentru ca jucătorul să învețe drumul.

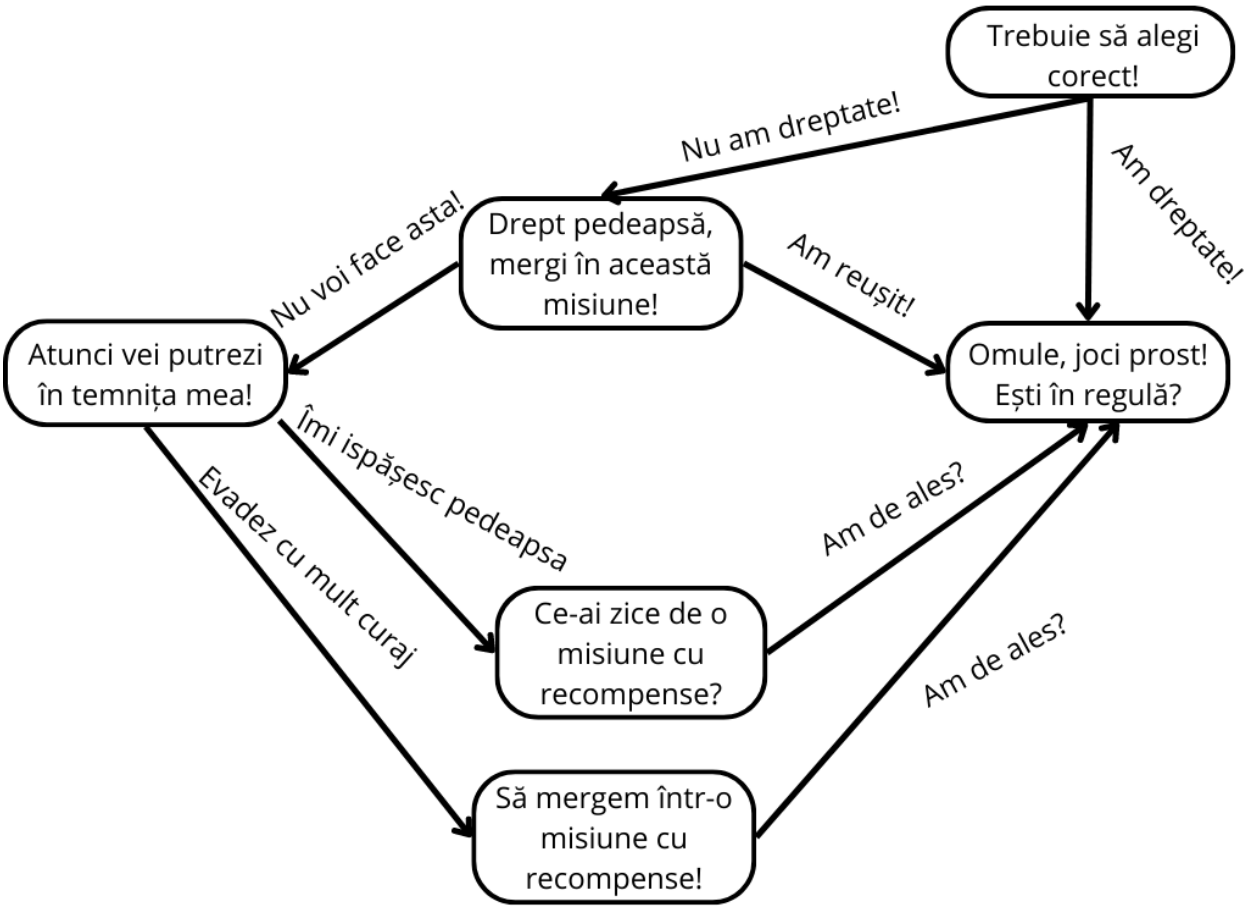
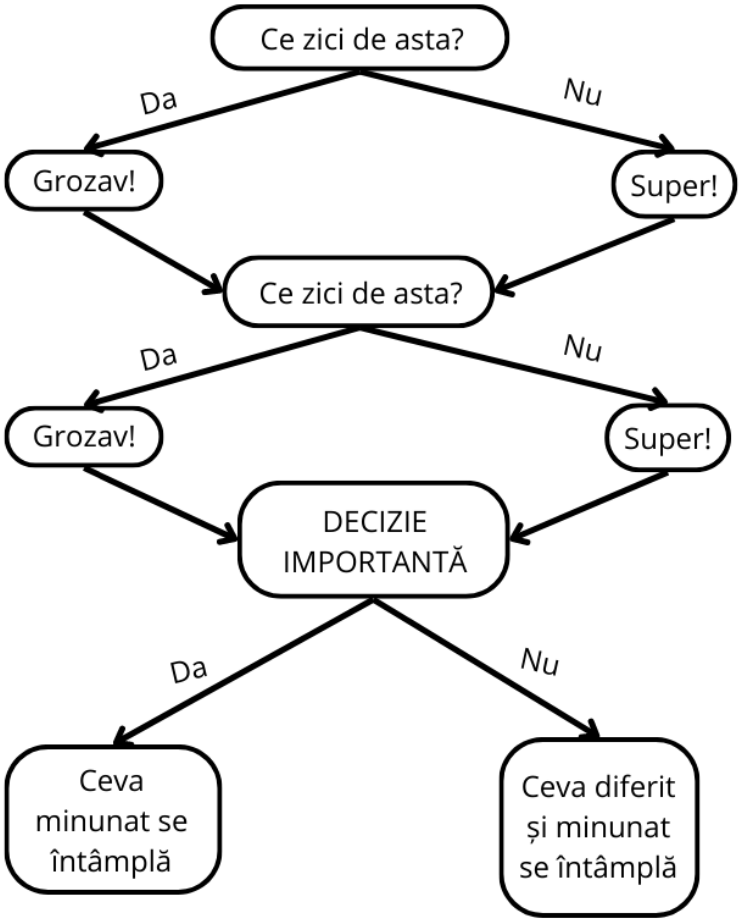


Figure 2. O altă formă narativă de diamant. (sursa: GDC, 2018, Youtube)

Acest exemplu arată că jucătorul va merge într-o misiune orice s-ar întâmpla, dar din motive diferite.

- **Fermoarul**

Le permite jucătorilor să facă alegeri minore până când au de-a face cu o decizie majoră (branch).



- Figura 3. Forma narativă de fermoar. (sursa: GDC, 2018, Youtube)

Motoare de jocuri specializate în jocurile narative

Twine

Twine permite utilizatorului să deseneze diagrame care reprezintă fluxul povestirii. Acesta generează un fișier html care poate fi folosit într-un browser de internet pentru a utiliza povestirea interactivă.

Indicații ajutătoare de început găsiți aici:

- official cookbook
- youtube tutorial series

Ink

Similar cu Twine, dar utilizabil doar cu text și sintaxă simplă de marcaj. **inklewriter** este un instrument online pentru a scrie povești interactive de bază.

ink este un limbaj de script narativ mai puternic, care poate fi folosit pentru a scrie și a partaja ficțiune interactivă bazată pe opțiuni.

Alte instrumente care pot fi folosite

Google forms

Pentru versiunile cu tehnologie low-tech, puteți crea povești narative mai simple folosind Google Forms. Iată un exemplu cu ceea ce reprezintă. Puteți urmări acest tutorial pentru început.

Genially

Într-o manieră similară cu formularele Google, dar cu un software open source, puteți folosi Genially. Aici puteți găsi un exemplu.

Ord.

Acest joc narativ are un mod de creare a poveștii care utilizează foi Excel. Aici aveți un tutorial care vă ajută să-l folosiți.

Figura 4. Captură preluată din Ord (Mujo Games, 2019). (sursa: Steam.com)

Safturi despre cum să scrieți povestirea

Resurse de design narativ

Puteți verifica aceste discuții GDC (Game Developers Conference) de la designeri narativi pentru a aprofunda subiectele:

Designing Episode's Interactive Fiction in Three Phases

Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives

Consultați și această dezbatere din cadrul 4C Conference:

Narrative System Design Basics / Leszek Szczepanski, Guerrilla Games

Concluzie

Am văzut împreună instrumente pe care le puteți folosi pentru a crea jocuri narative. Ele pot fi o modalitate interesantă de a vă face chestionarele mai captivante sau de a-i determina pe elevi să parcurgă un text într-un mod mai ingenios.

Resurse și referințe

- Lynch, M. (2018, July 10). How to Create Interactive Stories with Google Forms. The tech advocate.com. Retrieved from https://www.thetechedvocate.org/how-to-create-interactive-stories-with-google-forms/
- Steam. (2021, February 1). Ord. – How to make your own story. steamlists.com. Retrieved from https://steamlists.com/ord-how-to-make-your-own-story/
- Inkle studios. https://www.inklestudios.com/
- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- (n.d.). (n.d.). Example Google doc scenario https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSebqYMyUaijbMFI3Ze_gQLHJEt7ebR4Sjv7MsATgMuMB65fQg/viewform
- [AdventureGameFan8]. (2016, May 13). 'Broken Sword 2: The Smoking Mirror Walkthrough part 1' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=fwLjFcNlnO0
- [HassanAlHajry]. (2013, October 12). 'The Wolf Among Us walkthrough part 1 episode 1 no commentary Full Episode HD Gameplay let's play ps3' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=NUk8l9egg0M

Imagini

- Formele narative au fost alezate după cele prezentate în acest videoclip:
- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- steam.com. (2019). [Figure 4: Screenshot from Ord (Mujo Games, 2019)]. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1079000/Ord/?l=french

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu