

Teoria echilibrării jocului

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Definirea genului jocului, Definirea personajului
Obiectivele de învățare	Învățarea elementelor de echilibrare a jocului.
Subiecte	Engleză ca limbă străină, Economie, Psihologie
Vârsta recomandată	Toate varstele
Materialul necesar	Afișare video, acces la internet
Durata secvenței	60 de minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Scriere, creativitate
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Această secvență nu trebuie să dureze mai mult de o oră. Cu toate acestea, pentru a o scurta, dacă este necesar, puteți oferi singur informațiile date în videoclipuri într-un mod rezumat.
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incluzivă	Videoclipurile folosite în această secvență sunt în limba engleză cu subtitrări. De asemenea, puteți utiliza subtitrările traduse automat pentru limbi suplimentare. Pentru a face această secvență cât mai incluzivă posibil, puteți lua în considerare explicarea videoclipurilor în timp ce le prezentați în clasă sau împărtășiți în prealabil scenariul videoclipurilor cu elevii dvs.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 Reflectarea asupra necesității de a echilibra un joc. (15 minute)**
 - **Gameplay și echilibrare**

Pentru a ne da seama de ce este importantă echilibrarea, trebuie să ne întrebăm: ceeste un joc bun?

Arată studenților tăi acest videoclip despre luarea deciziilor în Doom Eternal:

💡 [„Ce 4 „P” ai luptei uimitoare din DOOM’](#) de la Game Maker's Toolkit de la 4:00 la 9:58.

Întrebați-vă elevii ce este necesar pentru un gameplay bun bazat pe videoclip.

→ Un gameplay bun se referă la a face alegeri.

Designerul de jocuri Jesse Schell definește un joc ca fiind o „abordare jucăușă a rezolvării problemelor”.

Într-un joc dezechilibrat, alegerile sunt oferite unui jucător, dar una dintre ele este clar mai bună decât restul. Aceasta se numește **strategie dominantă**.

Întrebați-vă elevii de ce este important echilibrul jocului. ☹️ Jocul este despre a face alegeri. Într-un joc prost echilibrat, multe dintre opțiunile disponibile jucătorului devin practic inutile.

- **Flux**

Arată studenților tăi acest videoclip despre flux:

💡 ['Ce este teoria fluxului? Ce înseamnă asta pentru studenții noștri?](#) de John Spencer.

Întrebați-vă elevii dacă au experimentat vreodată fluxul. Pot descrie activitatea?

Scopul nostru ca designeri este de a produce asupra jucătorului o stare deconcentrare susținută, plăcere și bucurie.

Întrebați-vă elevii de ce este importantă echilibrarea jocului pentru a menține jucătorul în flux. → Unul dintre factorii necesari pentru flux este o **potrivire între provocare și îndemânare**, aceasta este ceea ce vizează echilibrarea.

Întrebați-vă elevii ce concept în jocuri se referă la potrivirea abilității jucătorului cu o provocare prezentată. → Este dificultatea

- **Pasul 2 Reflectarea asupra dificultății (10 minute)**

- **Abilități**

Întrebați-vă elevii care sunt abilitățile folosite în jocurile video. Puteți afișa acest extras video pe ecran pentru a-i inspira:

💡 [„Dificultatea este întrecută”](#) de Game Next Door.

→ cele mai multe ori ne gândim la abilitățile psihomotorii: capacitatea de a introduce comenzile corecte. Dar jocurile video moderne ne valorifică abilitățile cognitive: observație, cartografierea timpului și spațiului unei zone, logică, experimentare, adaptabilitate, memorare, abilități de echipă în jocurile online.

- **Provocare**

Am văzut că menținerea jucătorului în flux, de exemplu, între anxietate și plictiseală este importantă. Să comparăm diferite moduri de a rămâne în flux:

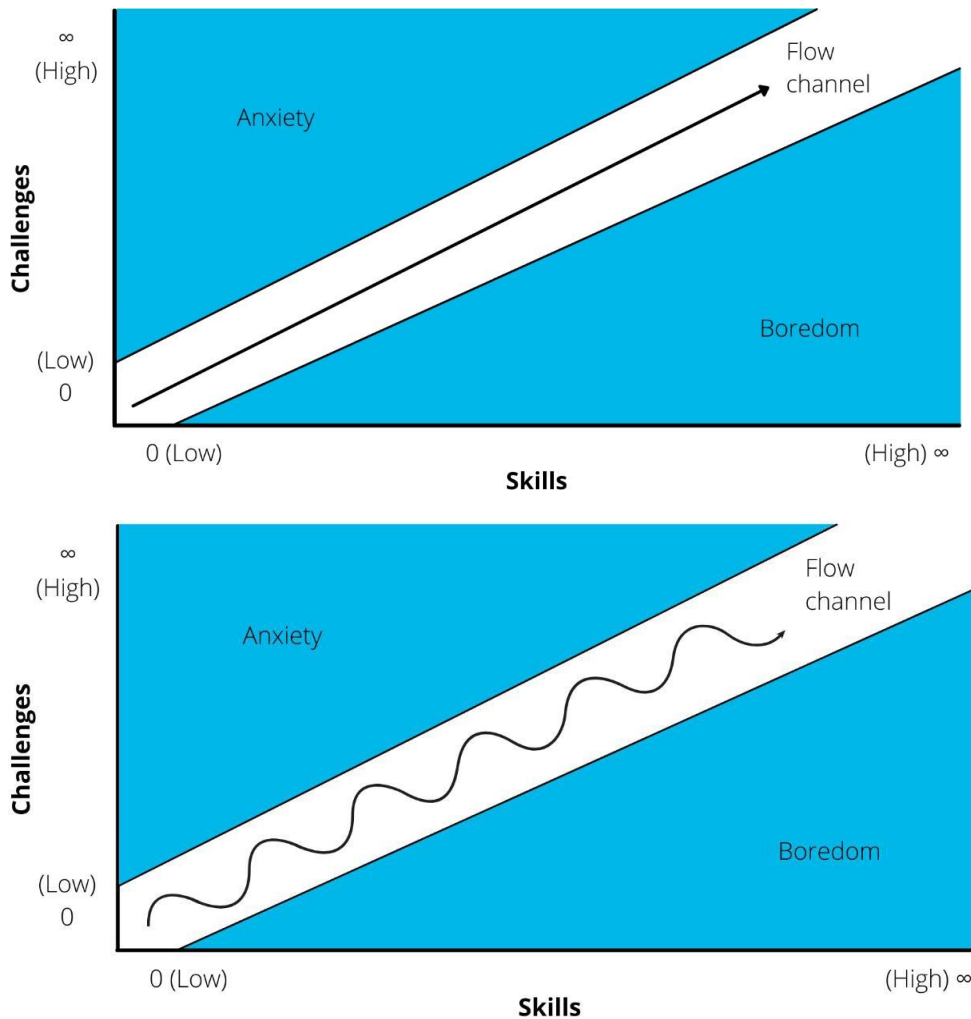


Figura 1: Diferite tipuri de flux

Întrebați-vă elevii ce diferență există între cele două grafice.

→ În primul grafic, provocarea și abilitățile progresează simultan, menținând jucătorul într-o stare continuă de interes, care poate fi epuizată. În cel de-al doilea grafic, este un ciclu de încordare și eliberare în care provocarea crescândă este urmată de o perioadă mai ușoară de provocare mai mică, dar destul de curând, provocarea crește din nou.

Întrebați-vă elevii ce poate produce această perioadă de provocare mai ușoară fără a modifica provocarea în sine (dușmani, puzzle-uri, platforme...).

→ O recompensă: cunoștințe, abilitate sau obiect care mărește statisticile jucătorului sau îi oferă o nouă abilitate. Dar, de asemenea, poate fi pur și simplu măiestria sporită a jucătorului prin învățare.

Întrebați-vă elevii ce cred ei că simte jucătorul în această perioadă mai ușoară.

→ Provocarea devine o activitate relaxantă în care jucătorul se simte grozav și experimentează un sentiment de progres.

- **Pasul 3 Practicarea designului de dificultate (10 minute)**

Rugați-vă elevii să ia în considerare un joc video ce include o armă care îi permite jucătorului să distrugă inamicii dacă îi împușcă de trei ori. Pe măsură ce parcurg jocul, inamicii cresc mai numeroși, crescând provocarea și creând un moment tensionat.

Dacă totuși face față și învinge destui inamici, **ce am putea face pentru a crea un moment de eliberare?**

→ Am putea recompensa jucătorul cu o armă care îi permite să distrugă inamicii cudoar două lovituri.

Această perioadă ușoară nu trebuie să dureze pentru a menține jucătorul în flux. **Ce putem face pentru a crea un moment tensionat ducând provocarea la noi culmi?**

→ Prezintă jucătorului inamici care necesita patru lovituri pentru a-i distruge chiar și cunoua lor armă.

Cereți elevilor să ia în considerare aceste două lupte cu inamici de tip BOSS:

- BOSS-ul va ucide un jucător la întâmplare la fiecare 5 până la 10 secunde, fără niciun fel de avertisment
- BOSS-ul va plasa o zonă de vid mortală la poziția jucătorului la fiecare 10 secunde, care va exploda după 3 secunde și ucide pe oricine se afla deasupra.

Pe care o preferă? De ce? ☹️ Primul este foarte pedepsitor și jucătorul nu poate face nimic în privința asta, indiferent de câtă îndemânare are. Dar dacă ne uităm la cel de-al doilea BOSS, avem multe elemente care promovează învățarea: există indicii la care jucătorul poate reacționa, sporindu-și abilitățile de a face față.

Întrebați-vă elevii ce ar trebui să facem dacă jucătorul eșuează la o provocare.

☹️ Trebuie să existe feedback. Jucătorul trebuie să simtă că ar fi putut face ceva mai bun pentru a nu se simți frustrat și neajutorat. Ei trebuie să învețe din eșec. Pentru a face acest lucru, ar trebui să prezentăm indicii, vizuale, audio, vibrații etc., care semnaleză jucătorului că ceva este pe cale să se întâmple. Oferă posibilitatea de a reacționa

Pentru a vedea exemple practice despre importanța echilibrării dificultății în jocuri, puteți arunca o privire asupra jocurilor cu platforme cu aspect clasic, create în timpul atelierului proiectului, ale căror nivel de dificultate și limită variază foarte mult:

<https://www.gaming4skills.eu/workshopgames>

Referințe

[Game Maker's ToolKit]. (2020, April 8). 'The 4 "P"s of DOOM's Amazing Combat' [Video File]. Retrieved from https://youtu.be/I9ZsFT_eqXY?t=240

Schell, J. (Ed.). (2008). The Art of Game Design: A book of lenses (1st ed.). Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers

Burgun, K. (2011, June 8). Understanding balance in videogames. gamedeveloper.com Retrieved from <https://www.gamedeveloper.com/design/understanding-balance-in-video-games>

Valerio, R. (2011, June 8). Difficulty in Game Design, flow, motivations and learning curves. Medium.com Retrieved from <https://ricardo-valerio.medium.com/make-it-difficult-not-punishing-7198334573b8>

[John Spencer]. (2017, December 4). 'What is Flow Theory? What does this mean for our students?' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=iUsOCR1KKms>