Καθορισμός της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Καθορισμός του είδους του παιχνιδιού
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές να καθορίζουν τον τόνο και την αναπαράσταση των στοιχείων του παιχνιδιού.
Μαθήματα	Λογοτεχνία, Τέχνη, Γραφή
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Υπολογιστές με σύνδεση στο Διαδίκτυο και πρόσβαση σε αρχεία εικόνων, βίντεο και κειμένου
Αναμενόμενη διάρκεια	30 λεπτά
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Συνεργασία & Ομαδικότητα
Σημεία προσοχής για τη συμπερίληψη / Βέλτιστες πρακτικές συμπερίληψης	Η ρύθμιση της ατμόσφαιρας μπορεί να οδηγήσει σε μια μεγάλη συζήτηση μεταξύ των μαθητών και υπάρχει πιθανότητα να είναι δύσκολο για ορισμένους μαθητές να συγκεντρωθούν κατά τη διάρκεια ολόκληρης της πιθανής συζήτησης. Είναι σημαντικό ο καθηγητής/εκπαιδευτικός να είναι σε θέση να συνθέσει όλες τις πληροφορίες και τις απόψεις των μαθητών και να καθοδηγήσει την ομάδα ώστε να

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

	διασφαλίσει ότι όλοι οι μαθητές ακολουθούν αυτή τη δυναμική.
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργία ιστορίας (όλα τα βήματα), δημιουργία γραφικών σχεδίων, δημιουργία κινουμένων σχεδίων, δημιουργία ηχητικών εφέ.
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	Ένα κεντρικό μέρος στη διαδικασία του ορισμού της ατμόσφαιρας συνίσταται στον καθορισμό της σχέσης μεταξύ του είδους του παιχνιδιού και του τόνου του. Για παράδειγμα, οι δισδιάστατες (2D) πλατφόρμες θεωρούνται συχνά ένας πιο απλός και πολύχρωμος τύπος παιχνιδιού, όπως το κλασικό παιχνίδι **Super Mario Bros**, η σειρά **Kirby** ή ανεξάρτητα (indie) παιχνίδια όπως το **Freedom Planet.** Από την άλλη πλευρά, μπορείτε να βρείτε δισδιάστατες πλατφόρμες παιχνιδιών όπως το **Limbo**, το οποίο είναι δύσκολο στην πλοήγηση, πολύ δυσοίωνο σε τόνο και εξελίσσεται σε ρυθμό τρόμου που σας απομακρύνει εντελώς από πιο χαλαρές παραγωγές στο ίδιο είδος.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πρόσθετες συμβουλές για ένταξη/συμπερίληψη	Αν υπάρχουν μαθητές με προβλήματα όρασης, μπορείτε να δώσετε λεκτικές περιγραφές των στοιχείων που συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα. Τα βίντεο που χρησιμοποιούνται σε αυτή την ακολουθία είναι στα αγγλικά με υπότιτλους. Θα μπορούσατε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους αυτόματα μεταφρασμένους υπότιτλους για πρόσθετες γλώσσες. Για να κάνετε αυτή την ακολουθία όσο το δυνατόν πιο συμπεριληπτική, θα μπορούσατε να σκεφτείτε το ενδεχόμενο να εξηγήσετε τα βίντεο στους μαθητές σας κατά την προβολή τους στην τάξη ή να μοιραστείτε το σενάριο των βίντεο με τους μαθητές σας εκ των προτέρων.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1 – Διαδικασία έρευνας: αναζητήστε παρόμοια παιχνίδια**

Σε αυτή την πρώτη φάση, είναι απαραίτητο να διερευνηθεί πώς άλλα βιντεοπαιχνίδια του ίδιου ή παρόμοιου είδους έχουν δημιουργήσει την ατμόσφαιρά τους. Έχοντας αυτό κατά νου, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ζητήσει από τους μαθητές να αναζητήσουν γραφικό υλικό (εικόνες και βίντεο) διαφόρων βιντεοπαιχνιδιών για να τα αναλύσουν και να καθορίσουν ποια παραδείγματα μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως έμπνευση για το παιχνίδι τους.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 2 – Κατανοήστε τις βασικές έννοιες της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού**

Για κάθε παράδειγμα που βρήκαν οι μαθητές θα πρέπει να περιγράφουν την ατμόσφαιρα αναλύοντας δύο έννοιες: **το θέμα και τον τόνο**. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, είναι επίσης σημαντικό να προσδιοριστεί το είδος του παιχνιδιού σε αυτό το σημείο, αλλά επειδή αυτό έχει δουλευτεί σε προηγούμενη δραστηριότητα, οι μαθητές πιθανότατα θα ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα με το είδος του παιχνιδιού τους ήδη καθορισμένο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι μαθητές μπορεί ήδη να αρχίσουν να αναζητούν παιχνίδια του ίδιου είδους με το δικό τους κατά τη διάρκεια του Βήματος 1 αυτής της ακολουθίας.

Από την άλλη πλευρά, το θέμα και ο τόνος είναι σημαντικές λογοτεχνικές έννοιες που εφαρμόζονται επίσης στα βιντεοπαιχνίδια:

- **Θέμα**: Η κεντρική ιδέα ή μήνυμα του παιχνιδιού. Για παράδειγμα: αγάπη, φιλία, προδοσία, επιβίωση, εκδίκηση ή κατάκτηση, μεταξύ πολλών άλλων.
- **Τόνος**: Η στάση που έχουν οι δημιουργοί απέναντι στο παιχνίδι. Για παράδειγμα: χαρούμενο, ειρωνικό, δραματικό, παιχνιδιάρικο, τραγικό, χιουμοριστικό κ.λπ. Υπάρχει ένα βιντεοπαιχνίδι που βοηθά στην κατανόηση της έννοιας του τόνου: **The Stanley Paraable**. Είναι ένα παιχνίδι αφήγησης που αλλάζει την αφήγησή του σε εντελώς διαφορετικούς τόνους, ανάλογα με την πρόοδο του παίκτη.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Σε γενικές γραμμές, όσο καλύτερα συνδυαστούν αυτές οι δύο έννοιες, τόσο πιο καθηλωτική θα είναι η ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Για περαιτέρω επεξήγηση και παραδείγματα ατμόσφαιρας στα βιντεοπαιχνίδια, μπορείτε να δείτε τα παρακάτω βίντεο:

- Setting Atmosphere in Video Games
- How Do We Define Atmosphere in Video Games?

- **Βήμα 3 – Προσδιορισμός της ατμόσφαιρας**

Με την έμπνευση και την κατανόηση των εννοιών που προσδιορίζονται στο Βήμα 2, οι μαθητές θα μπορέσουν να αρχίσουν να καθορίζουν την ατμόσφαιρα των παιχνιδιών τους. Θα πρέπει πρώτα να βρουν ένα θέμα και έναν τόνο για τα παιχνίδια τους. Θα πρέπει να περιγράψουν αυτή την ατμόσφαιρα με λόγια, αν και μπορεί (προαιρετικά) να τη συμπληρώσουν με σκίτσα που δίνουν μια οπτική ιδέα για το πώς θα είναι η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. (Σημαντική σημείωση: Αυτή θα ήταν μια οπτική εξήγηση για την καλύτερη κατανόηση της εμφάνισης της ατμόσφαιρας, όχι ένα δείγμα του πώς θα μοιάζουν τα γραφικά του βιντεοπαιχνιδιού.)

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Παραθέτοντας παραδείγματα ατμόσφαιρας μέσα από διαφορετικά στοιχεία

Όπως μπορούμε να δούμε στις παρακάτω εικόνες, η χρήση διαφορετικών στοιχείων που είναι συνεπή με το είδος, το θέμα και τον τόνο του παιχνιδιού είναι κρίσιμης σημασίας για τη δημιουργία μιας κατάλληλης και αξιόπιστης ατμόσφαιρας στο παιχνίδι.

Ρίξτε μια ματιά σε αυτήν την πρώτη εικόνα, από το παιχνίδι **Plants Vs. Zombies**. Πώς θα περιγράφατε την ατμόσφαιρά του; Ποια στοιχεία συμβάλλουν σε αυτή την ατμόσφαιρα;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Τώρα συγκρίνετε το με την παρακάτω εικόνα από το παιχνίδι **The Last of Us**:

Και τα δύο παιχνίδια έχουν το ίδιο θέμα που είναι η επιβίωση και συγκεκριμένα η επιβίωση σε μια αποκάλυψη ζόμπι. Ωστόσο, σχεδόν όλα τα άλλα στοιχεία διαφέρουν ανάμεσα σε αυτά τα δύο παιχνίδια! Ενώ το πρώτο ανήκει στο είδος παιχνιδιών στρατηγικής **Υπεράσπισης του Πύργου** (Tower Defence) και χρησιμοποιεί απλά γραφικά και μια αισθητική που μοιάζει με παιδικά κόμικς, το δεύτερο είναι ένα τρισδιάστατο παιχνίδι **σκοποβολής** με ρεαλιστικά γραφικά και μια πολύ σκοτεινή και «αποκαλυψιακή» αισθητική.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Επιπλέον, η ιστορία και οι σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων στο Plants vs. Zombies είναι εντελώς δευτερεύουσες σε σχέση με άλλες πτυχές, ενώ αποτελούν βασικό παράγοντα στο The Last of Us. Όλα αυτά τα στοιχεία συγκλίνουν για να δημιουργήσουν την κατάλληλη ατμόσφαιρα και στα δύο παιχνίδια, αν και με πολύ διαφορετικούς τρόπους: Στο Plants vs. Zombies, το ανάλαφρο παιχνίδι, τα καρτουνίστικα σχέδια, το ελαφρύ χιούμορ και η ρηχή ιστορία προσφέρουν μια απλή, διασκεδαστική και αποτελεσματική εμπειρία για όλη την οικογένεια. Το The Last of Us, από την άλλη, οδηγεί τον παίκτη σε ένα έντονο ταξίδι **τρόμου επιβίωσης** στο οποίο οι χαρακτήρες, με τις ποικίλες συγκρούσεις και την έλλειψη ασφάλειάς τους, αποτελούν τον δραματικό πυρήνα της συνολικής εμπειρίας παιχνιδιού.

Για ένα πρακτικό παράδειγμα της επίδρασης της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού, μπορείτε να συγκρίνετε 2 παιχνίδια τύπου escape room που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου δημιουργίας παιχνιδιών του έργου μας, τα οποία έχουν τους ίδιους μηχανισμούς παιχνιδιού αλλά διαφορετική ατμόσφαιρα.
https://coregames.com/games/73a2c3/g4sescaperoomhorror
https://coregames.com/games/699978/g4ssalonescapegame

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πηγές

Donnellan, Jimmy. (2017, July 17). *The Last of Us' Grounded Mode is A Sobering Experience* [Image from article]. Culturedvultures.com. https://culturedvultures.com/the-last-of-us-grounded-mode/

Macgregor, Jody. (2019, May 6). *Plants vs. Zombies turns 10, creator shows original designs* [Image from article]. Pcgamer.com. https://www.pcgamer.com/plants-vs-zombies-turns-10-creator-shows-original-designs/

User davo_. (2019, August 30). *Setting Atmosphere in Video Games* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MzERA9AqeE0

User MrHammers. (2021, January 23). *How Do We Define Atmosphere in Video Games?* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9MPNxY2Zs6Y

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669