

Definitirea atmosferei de joc

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Definiția genului de joc
Obiective de învățare	Să învețe să definească tonul și reprezentarea elementelor de joc.
Materii	Literatură, Arte, Scriere
Vârste recomandate	15 - 18
Materiale necesare	Calculatoare cu conexiune la Internet și acces la arhive de imagini, video și text
Durată	30 minute
Aptitudini dobândite	Gândire critică, creativitate, colaborare și lucru în echipă
Puncte de atenție pentru incluziune/Cele mai bune practici de incluziune	Stabilirea stării de spirit poate duce la o discuție lungă între elevi și există posibilitatea ca pentru unii dintre ei să fie dificil să se concentreze pe parcursul întregii discuții care ar putea avea loc. Este important ca profesorul să fie capabil să sintetizeze toate informațiile și opiniile elevilor, să conducă grupul și să se asigure că toți elevii urmează această dinamică.
Activitate de grup sal Individuală	Activitate de grup

<p>Activități de extindere/diferențiere</p>	<p>Crearea poveștii (toți pașii), crearea designului grafic, crearea animației, crearea sunetului.</p>
<p>Jocuri similare de folosit în abordarea secvenței</p>	<p>O parte centrală în procesul de definire a atmosferei constă în stabilirea relației dintre genul jocului și tonul acestuia. De exemplu, platformele 2D sunt adesea considerate un tip de joc mai simplu și mai colorat, cum ar fi clasicul Super Mario Bros, seria Kirby sau jocurile indie precum Freedom Planet. Pe de altă parte, puteți găsi platforme 2D precum Limbo, care este dificil de navigat, cu un ton foarte amenințător și cu un ritm de groază care vă îndepărtează complet de producții mai ușoare din același gen.</p>
<p>Sfaturi similare pentru incluziune</p>	<p>Deși o mare parte a acestei secvențe este vizuală, dacă există elevi cu deficiențe de vedere, puteți oferi și descrieri verbale ale elementelor care contribuie la atmosfera. 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 elevilor dvs. în timp ce le prezentați în clasă sau împărtășiți în prealabil scenariul videoclipurilor cu aceștia.</p>

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 – Proces de cercetare: căutați jocuri similare**

În această primă fază, este necesar să se investigheze modul în care și-au creat atmosfera și alte jocuri video de același gen sau gen similar. Având în vedere acest obiectiv, profesorul ar trebui să invite elevii să caute materiale grafice (imagini și videoclipuri) ale diferitelor jocuri video pentru a le analiza și a defini ce exemple pot folosi ca inspirație pentru jocul lor

- **Pasul 2 – Înțelegeți conceptele de bază ale atmosferei**

Pentru fiecare exemplu pe care l-au găsit, elevii ar trebui să descrie atmosfera analizând două concepte: **temă și ton**. După cum am menționat deja, este, de asemenea, important să identificăm genul jocului aici, dar deoarece acesta a fost lucrat într-o activitate anterioară, elevii vor începe probabil această activitate cu genul lor deja definit. Acesta este motivul pentru care pot începe deja să caute jocuri din același gen cu al lor în timpul Pasului 1 al acestei activități.

Pe de altă parte, tema și tonul sunt concepte literare importante care se aplică și jocurilor video:

- **Tema:** Ideea sau mesajul central al jocului. De exemplu: dragoste, prietenie, trădare, supraviețuire, răzbunare sau cucerire, printre multe altele.
- **Tonul:** Atitudinea pe care o au creatorii față de joc. De exemplu: vesel, ironic, dramatic, jucăuș, tragic, plin de umor etc. Există un joc video care ajută la înțelegerea conceptului de ton: **The Stanley Parable**. Este un joc narativ care își schimbă narațiunea în tonuri complet diferite, în funcție de progresul jucătorului.

În general, cu cât aceste două concepte sunt combinate mai bine, cu atât atmosfera va fi mai captivantă în joc. Pentru explicații suplimentare și exemple de atmosferă în jocurile video, vedeți aceste videoclipuri:

- [Setting Atmosphere in Video Games](#)
- [How Do We Define Atmosphere in Video Games?](#)



- **Pasul 3 – Determinarea atmosferei**

Cu inspirația și înțelegerea conceptelor identificate în Pasul 2 consolidate, elevii pot începe să determine atmosfera jocurilor. Mai întâi ar trebui să vină cu o temă și un ton pentru jocurile lor. Această atmosferă va fi descrisă în cuvinte, deși pot completa (opțional) aceasta cu schițe care oferă o idee vizuală despre cum va arăta atmosfera jocului. (Notă importantă: aceasta ar fi o explicație vizuală pentru o mai bună înțelegere a aspectului atmosferei, nu o mostră a cum va arăta grafica jocului video.)

Exemplificarea atmosferelor prin diferite elemente

După cum putem vedea în imaginile următoare, utilizarea diferitelor elemente care sunt coerente cu genul, tema și tonul jocului sunt esențiale pentru stabilirea unei atmosfere adecvate și credibile în joc.

Aruncă o privire la această primă imagine, din jocul **Plants Vs. Zombie**. Cum i-ai descrie atmosfera? Ce elemente contribuie la această atmosferă?



Acum compară-l cu următoarea imagine din jocul **The Last of Us**, de mai jos:



Ambele jocuri au aceeași temă: supraviețuirea, în special supraviețuirea unei apocalipse zombie. Cu toate acestea, aproape totul este diferit între aceste două jocuri! În timp ce primul este de genul de **apărare a turnului**, folosind o grafică simplă și o estetică de benzi desenate mai copilăresc, cel de-al doilea este un joc **shooter** 3D cu o grafică realistă și o estetică foarte întunecată, apocaliptică.

În plus, povestea și relațiile dintre personajele din Plants vs. Zombies sunt complet secundare altor aspecte, în timp ce sunt un factor cheie în The Last of Us. Toate aceste elemente converg pentru a face atmosfera să funcționeze în ambele jocuri, deși în moduri foarte diferite: jocul vesel al lui Plants vs. Zombies, desenele animate, umorul ușor și povestea superficială oferă o experiență simplă, distractivă și eficientă pentru întreaga familie. The Last of Us, pe de altă parte, îl duce pe jucător printr-o călătorie intensă de **supraviețuire horror** în care personajele, cu diversele lor conflicte și nesiguranțe, alcătuiesc nucleul dramatic al experienței generale de joc.



Pentru un exemplu practic al impactului unei atmosfere de joc, puteți compara 2 jocuri de tip escape room create în cadrul atelierului de creare a jocurilor din cadrul proiectului nostru, care au aceleași mecanisme de joc, dar atmosfere diferite:

<https://coregames.com/games/73a2c3/g4sescaperoomhorror>

<https://coregames.com/games/699978/g4ssalonescapegame>

Resurse:

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>

