



'Let's Play Greener!'-2017-1-FR01-KA219-037298

HOW TO CREATE A SERIOUS GAME ?

ENGLISH	FRENCH	ITALIAN	ROMANIAN
<p>Writing a scenario</p> <p>In video games, narration generally occupies a much smaller place than in a film or a book. It is limited to the hero, his mission, his opponents and the context. The universe of the game can be realistic or abstract, in the future or the past, in our world or in an imaginary world, but it's important to be coherent. The hero's trajectory is simple but powerful (saving the princess, restoring the balance of the forest, decreasing pollution) so that the player knows unambiguously what he must do and why. The higher the stakes, the more involved the player is in the story. We must also keep in mind that the story is told in the background and through actions as much as through words. This means that great attention must be paid to the hero's abilities, which will also be the player's, and also to the graphics of the game.</p>	<p>Inventer un scénario</p> <p>Dans les jeux vidéo, la narration occupe généralement une place bien plus réduite que dans un film ou un livre. Elle se limite au héros, à sa mission, à ses opposants et au contexte. L'univers du jeu peut être réaliste ou abstrait, dans le futur ou le passé, dans notre monde ou dans un monde imaginaire, mais l'important c'est qu'il soit cohérent. La trajectoire du héros est simple mais puissante (sauver la princesse, rétablir l'équilibre de la forêt, vaincre la pollution) pour que le joueur sache sans ambiguïté ce qu'il doit faire et pourquoi. Plus les enjeux sont élevés, plus le joueur est impliqué dans le récit. Il faut également garder à l'esprit que l'histoire se raconte dans les décors et par les actes autant qu'à travers les mots. Ce qui signifie qu'il faut apporter une grande attention aux capacités du héros, qui seront aussi celles du joueur, et aux graphismes du jeu.</p>	<p>Scrivere uno scenario</p> <p>Nei videogiochi, la narrazione occupa generalmente un posto molto più piccolo che in un film o in un libro. Si limita all'eroe, alla sua missione, alla sua missione, ai suoi avversari e al contesto. L'universo del gioco può essere realistico o astratto, nel futuro o nel passato, nel nostro mondo o in un mondo immaginario, ma è importante essere coerenti. La traiettoria dell'eroe è semplice ma potente (salvare la principessa, ripristinare l'equilibrio della foresta, diminuire l'inquinamento) in modo che il giocatore sa chiaramente cosa deve fare e perché. Più la posta in gioco è alta, più il giocatore è coinvolto nella storia. Dobbiamo anche tenere presente che la storia viene raccontata sullo sfondo tanto attraverso le azioni quanto attraverso le parole. Questo significa che si deve prestare molta attenzione alle abilità dell'eroe, che saranno anche quelle del giocatore, e alla grafica del gioco</p>	<p>Scierea unui scenariu</p> <p>În jocurile video, narațiunea ocupă în general un loc mult mai mic decât într-un film sau într-o carte. Ea este limitată la erou, la misiunea sa, la adversarii săi și la context. Universul jocului poate fi real sau abstract, în viitor sau în trecut, în lumea noastră sau într-o lume imaginară, dar este important ca aceasta să fie coerentă. Traectoria eroului este simplă, dar puternică (salvarea prințesei, restabilirea echilibrului pădurii, scăderea poluării), astfel încât jucătorul să știe, fără urmă de îndoială, ce trebuie să facă și de ce. Cu cât mizele sunt mai mari, cu atât mai mult este jucătorul implicat în poveste. De asemenea, trebuie să luăm în calcul faptul că povestea este spusă la fel de mult în fundal, cât și prin acțiunile întreprinse și prin cuvinte. Aceasta înseamnă că o atenție deosebită trebuie acordată atât abilităților eroului, care vor fi, de asemenea, abilitățile jucătorului, cât și graficii jocului.</p>

<p>Creating a prototype</p> <p>It is very difficult to know if a video game idea is going to be a success or a failure. As great as an idea may look on paper, there is always the possibility that the end result may not be fun. This is why, during the development of video games, it is necessary to first identify the strongest uncertainties, then to create prototypes to reassure oneself. In the case of a game that relies on the player's control of the gravity applied to objects, it is impossible to know if this mechanics will be fun before testing it. A prototype focused only on this mechanics (no graphics, no history, no sounds, nothing) will test this idea and improve it. In this project, the uncertainty was about the students' ability to develop a platform game with Stencyl. So they have prototyped the platform game with Stencyl and will be able to draw the necessary conclusions. A prototype is playable and integrates a good part of the functionalities planned with the pupils. It will be continuously improved and completed.</p> <p>This prototype has two main usages:</p> <ul style="list-style-type: none"> - check that the direction taken is the right one and readjust it if necessary - define the next step to be taken and the list of tasks to be accomplished. 	<p>Créer un prototype</p> <p>Il est très difficile de savoir si une idée de jeu vidéo va être un succès ou un échec. Aussi géniale qu'une idée paraisse sur le papier, il existe toujours la possibilité que le résultat final ne soit pas amusant. C'est pourquoi, lors du développement de jeu vidéo, il est habituel d'identifier les incertitudes les plus fortes puis de réaliser des prototypes pour se rassurer. Dans le cas d'un jeu qui repose sur le contrôle, par le joueur, de la gravité appliquée aux objets, il est impossible de savoir si cette mécanique sera amusante avant de l'avoir testé. Un prototype centré uniquement sur cette mécanique (pas de graphisme, pas d'histoire, pas de sons, rien) permettra de tester cette idée et de l'améliorer. Dans le cadre de ce projet, l'incertitude portait sur la capacité des élèves à développer un jeu de plateforme avec Stencyl. Ils ont donc prototypé un jeu de plateforme avec Stencyl et vont pouvoir en tirer les conclusions qui s'imposent.</p> <p>Un prototype est jouable et intègre une bonne part des fonctionnalités prévues avec les élèves. Il reste améliorable et incomplet.</p> <p>Ce prototype a deux utilités principales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • vérifier que la direction prise est la bonne et la réajuster si nécessaire • définir la prochaine étape à atteindre et la liste des tâches à accomplir 	<p>Creazione di un prototipo</p> <p>È molto difficile sapere se l'idea di videogioco sarà un successo o un fallimento. Per quanto grande un'idea possa sembrare sulla carta, c'è sempre la possibilità che il risultato finale non sia divertente. Ecco perché, durante lo sviluppo dei videogiochi, è necessario identificare prima le incertezze più forti, poi creare prototipi per assicurarsi. Nel caso di un gioco che si affida al controllo, da parte del giocatore, della gravità applicata agli oggetti, è impossibile sapere se i meccanismi saranno divertenti prima di testarli. Un prototipo focalizzato solo su questa meccanica (nessuna grafica, nessuna storia, nessun suono, niente) metterà alla prova quest'idea e la migliorerà. In questo progetto, l'incertezza era relativa alla capacità degli studenti di sviluppare una piattaforma di gioco con Stencyl. Così hanno creato un prototipo della piattaforma di gioco con Stencyl e saranno in grado di trarre le necessarie conclusioni.</p> <p>Un prototipo non solo si può giocare, ma integra anche buona parte delle funzionalità pianificate con gli alunni. Sarà continuamente migliorato e completato.</p> <p>Questo prototipo ha due usi principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verificare che la direzione presa sia quella giusta e raddrizzarla se necessario • definire il successivo passo da compiere e l'elenco dei compiti da realizzare. 	<p>Crearea unui prototip</p> <p>Este foarte dificil să știi dacă o idee de joc video va fi un succes sau un eșec. Oricât de grozavă ar putea să apară o idee pe hârtie, există întotdeauna posibilitatea ca rezultatul final să nu fie distractiv. De aceea, în timpul dezvoltării jocurilor video este necesar să se identifice mai întâi cele mai puternice incertitudini, apoi să se creeze prototipuri pentru a ne asigura că totul o să funcționeze. În cazul unui joc care se bazează pe controlul jucătorului asupra gravitației obiectelor, este imposibil să știm dacă această mecanică a jocului va fi distractivă înainte de a o testa. Un prototip axat doar pe această mecanică (fără nicio grafică, nicio poveste, niciun sunet, nimic) va testa această idee și o va îmbunătăți. În acest proiect, incertitudinea a constatat în capacitatea elevilor de a dezvolta un joc de platformă folosind Stencyl. Așa că, ei au făcut prototipul jocului de platformă cu Stencyl și vor putea să tragă concluziile necesare. Prototipul se poate juca și integrează o bună parte din funcționalitățile planificate cu elevii. Acesta va fi îmbunătățit și completat continuu.</p> <p>Acest prototip are două utilizări principale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • să verificăm dacă direcția urmată este corectă și dacă este necesar să o ajustăm • să definim următorul pas și lista sarcinilor care trebuie îndeplinite.
<p>Organizing Playtests.</p> <p>A game session allows you to evaluate what works and what does not work in the prototype. All those who took part in the creation of the game participate and manipulate the game from start to finish. The observations must concern the graphics, the sounds, the controls, the</p>	<p>Organiser les Playtests.</p> <p>Une session de jeu permet d'évaluer ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas dans le prototype. Tous ceux qui ont participé à la création du jeu y participent et manipulent le jeu du début à la fin. Les observations doivent concerner les graphismes, les sons, les contrôles, la narration, mais aussi la</p>	<p>Organizzare playtest</p> <p>Una sessione di gioco permette di valutare cosa funziona e cosa non funziona nel prototipo. Tutti coloro che hanno partecipato alla creazione del gioco partecipano e manipolano il gioco dall'inizio alla fine. Le osservazioni devono riguardare la</p>	<p>Organizarea testării jocului.</p> <p>O sesiune de joc vă permite să evaluați ce funcționează și ce nu funcționează la prototipul respectiv. Toți aceia care au contribuit la crearea jocului participă și manipulează jocul de la început până la sfârșit. Observațiile trebuie să vizeze grafica, sunetele, comenzile, povestea, dar și coerența generală a jocului (merg toate</p>

<p>narration, but also the overall coherence of the game (do all the elements go well together?) and the clarity of our intentions (do we as players understand the goal and the message of the game?). Ideally, a focused conversation should be conducted with all learners and a questionnaire be completed individually.</p> <p>For each game, it is advisable to continue improving the prototypes instead of directly attacking the next version of the game. We can see this stage as a series of experiments.</p>	<p>cohérence globale du jeu (est-ce que tous les éléments vont bien ensemble?) et la clarté des intentions (comprend-on en tant que joueur le but et le message du jeu ?). L'idéal est de mener une conversation orientée avec tous les apprenants concernés puis de leur faire remplir individuellement un questionnaire.</p> <p>Pour chaque jeu, il est intéressant de continuer encore un peu à améliorer les prototypes au lieu de s'attaquer directement à la prochaine version du jeu. On peut voir cette phase comme une série d'expérimentations.</p>	<p>grafica, i suoni, i comandi, la narrazione, ma anche la coerenza complessiva del gioco (tutti gli elementi vanno bene insieme?) e la chiarezza delle nostre intenzioni (noi come giocatori comprendiamo l'obiettivo e il messaggio del gioco?). Idealmente, una conversazione mirata dovrebbe essere condotta con tutti i discenti e si dovrebbe compilare un questionario individuale.</p> <p>Per ogni gioco, si consiglia di continuare a migliorare il livello dei prototipi invece di passare direttamente alla prossima versione del gioco. Possiamo vedere questa fase come una serie di esperimenti.</p>	<p>elementele bine împreună?) și claritatea intențiilor noastre (noi, ca jucători, înțelegem scopul și mesajul jocului?). În mod ideal, trebuie realizată o discuție referitoare la aceste aspecte, cu toți elevii și un chestionar trebuie să fie completat individual.</p> <p>Pentru fiecare joc, este recomandabil să continuăm îmbunătățirea prototipurilor în loc să trecem în mod direct la următoarea versiune a jocului. Noi putem să vedem această etapă ca o serie de experimente.</p>
<p>What could the player have learnt from the game? Teachers define this aspect in terms of precise notions and use simple sentences. It is important that teachers should not try to say too much as there is the risk of affecting the player's commitment. A game is not a lesson, a game is emotionally engaging, and this commitment comes through action and not through reading the content. Ex: water pollution exists. It has a bad impact on our health. It concerns both surface water and groundwater. etc.</p> <p>How is this learning organized throughout the game? As in any learning path, knowledge should be organized so that the player should come in contact with it in the order that makes sense to him. This order must respect the gradually increasing difficulty of the concepts discussed, their logical links and the narration of the game. These notions must be learnt step by step to allow their comprehension. The amount of information transmitted in a game is necessarily a limited one.</p>	<p>Que doit avoir appris le joueur grâce au jeu ? Les enseignants définissent cet aspect sous forme de notions précises et de phrases aussi simples que possible. Il est important de ne pas chercher à trop au dire au risque d'affecter l'engagement du joueur. Un jeu n'est pas une leçon, un jeu est émotionnellement engageant, et cet engagement passe par l'action et non par la lecture des contenus. Ex : la pollution de l'eau existe. Elle impacte notre santé. Elle concerne les eaux de surface mais aussi les eaux souterraines. Etc.</p> <p>Comment s'organise cet apprentissage au fil du jeu ? Comme dans un parcours d'apprentissage, les savoirs doivent être organisés pour que le joueur les rencontre dans un ordre qui fait sens à ses yeux. Cet ordre doit respecter la difficulté des notions abordées, leurs liens logiques ainsi que la narration du jeu. Ces notions doivent être distillés au goutte à goutte pour permettre leur assimilation. La quantité d'information transmise dans un jeu est nécessairement très limitée.</p>	<p>Cosa avrebbe potuto imparare il giocatore dal gioco?</p> <p>Gli insegnanti definiscono questo aspetto in termini di nozioni precise e di usano frasi semplici. E' importante che gli insegnanti non cerchino di dire troppo perché c'è il rischio di influire sull'impegno del giocatore. Un gioco non è una lezione, un gioco è emotivamente coinvolgente, e questo impegno passa attraverso l'azione e non attraverso la lettura del contenuto.</p> <p>Es.: l'inquinamento dell'acqua esiste. Ha un impatto negativo sulla nostra salute. E riguarda sia le acque superficiali che sotterranee, ecc.</p> <p>Come è organizzato questo apprendimento nel corso di tutto il gioco?</p> <p>Come in ogni percorso di apprendimento, la conoscenza dovrebbe essere organizzata in modo tale che il giocatore entri in contatto con essa nell'ordine che ha più senso per lui. Questo ordine deve rispettare sempre maggiore difficoltà dei concetti discussi, i loro collegamenti logici e la narrazione del gioco. Queste nozioni devono essere apprese passo dopo passo per permettere la loro comprensione. La quantità di informazioni</p>	<p>Ce ar fi putut jucătorul să învețe din joc? Profesorii definesc acest aspect în termeni de noțiuni precise și folosesc propoziții simple. Este important ca profesorii să nu încerce să spună prea mult, deoarece există riscul de a afecta implicarea jucătorului. Un joc nu este o lecție, un joc te implică emoțional, iar acest angajament vine prin acțiune și nu prin citirea conținutului. De exemplu, Poluarea apei există. Are un impact negativ asupra sănătății noastre. Se referă atât la apa de suprafață, cât și la apele subterane. etc.</p> <p>Cum este această învățare organizată pe tot parcursul jocului?</p> <p>Ca în orice alt parcurs de învățare, trebuie să se organizeze cunoștințele astfel încât jucătorul să intre în contact cu ele în ordinea în care acestea au sens și pot fi înțelese. Această ordine trebuie să respecte creșterea continuă a dificultății conceptelor discutate, legăturile lor logice și narațiunea jocului. Noțiunile trebuie învățate pas cu pas pentru a permite înțelegerea lor. Cantitatea de informații transmisă într-un joc este în mod necesar una limitată.</p>

<p>How is the content transmitted? These notions can be transmitted by text but also through the graphics of the game. In general, the less text, the better. You should also avoid taking the player out of the story or game by saying "did you know that". An effective way still remains the dialogues with characters met during the game, characters who tell how their daily life has been altered and the problems that he faces. If the main character's will to fulfill his mission is strengthened, it is even better.</p> <p>Willingness to make a game fun and the one to transmit content tend to clash. In truth, combining these two wills just requires effort. The key is to see the game experience as an opportunity to explore specific knowledge. The more thought the writers have given to backgrounds, characters and obstacles that express sustainable development issues, the easier it will be for the player to learn about them.</p>	<p>Par quel biais le contenu est-il transmis ? Ces notions peuvent être transmises par du texte mais aussi à travers les graphismes du jeu. En général, moins il y a de texte et mieux c'est. Il faut aussi éviter de sortir le joueur de l'histoire ou du jeu en lui disant "savais-tu que". Un moyen efficace reste encore les dialogues avec des personnages rencontrés au fil du jeu, des personnages qui racontent comment leur quotidien a été altéré et les problèmes que ça leur pose. Si la volonté du personnage principal de remplir sa mission en sort renforcée, c'est encore mieux.</p> <p>Volonté de faire un jeu amusant et volonté de transmettre du contenu ont tendance à s'affronter. En vérité, allier ces deux volontés demandent juste des efforts. L'essentiel est de voir l'expérience de jeu comme une occasion d'explorer des savoirs bien précis. Plus les scénaristes auront pensé des backgrounds, des personnages et des obstacles qui expriment des enjeux du développement durable, plus il sera facile de mettre le joueur en situation d'apprendre des choses à ce sujet.</p>	<p>trasmesse in un gioco è necessariamente limitata.</p> <p>Come si trasmette il contenuto?</p> <p>Queste nozioni possono essere trasmesse per testo, ma anche attraverso la grafica del gioco. In generale, meno testo c'è, meglio è. Si dovrebbe anche evitare di estrarre il giocatore dalla storia o dal gioco dicendo "lo sapevi che". Un modo efficace rimangono ancora i dialoghi con i personaggi incontrati durante il gioco, personaggi che raccontano come la loro vita quotidiana è stata alterata e i problemi che si devono affrontare. Se la volontà del personaggio principale di compiere la sua missione è rafforzata, è ancora meglio.</p> <p>Il desiderio di rendere divertente un gioco e quello di trasmettere contenuti tendono a scontrarsi. In verità, combinare queste due volontà richiede solo impegno. La chiave è vedere l'esperienza di gioco come un'opportunità per esplorare conoscenze specifiche. Più si è riflettuto sugli sfondi, sui personaggi e sugli ostacoli che esprimono concetti legati allo sviluppo sostenibile, tanto più facile sarà l'apprendimento per il giocatore.</p>	<p>Cum se transmite conținutul?</p> <p>Aceste noțiuni pot fi transmise prin text, dar și prin grafica jocului. În general, cu cât este mai puțin text, cu atât mai bine. De asemenea, ar trebui să evitați ieșirea jucătorului din poveste sau din joc, spunând "Știați că". O modalitate eficientă rămâne, în continuare, dialogurile cu personajele întâlnite în timpul jocului, personaje care povestesc modul în care viața lor de zi cu zi a fost modificată și problemele cu care se confruntă. Dacă dorința personajului principal de a-și îndeplini misiunea este întărită, este chiar mai bună.</p> <p>Dorința de a face jocul distractiv și aceea de a transmite conținutul tind să se fie în contradicție. Într-adevăr, combinarea acestor două tendințe antagonice necesită doar efort. Cheia este de a vedea experiența jocului ca pe o oportunitate de a explora cunoștințe specifice. Cu cât cei care proiectează jocul se gândesc mai mult la cum să prezinte fundalurile jocului, personajele și obstacolele care reliefează aspecte de dezvoltare durabilă, cu atât mai ușor va fi pentru jucător să învețe despre ele.</p>
<p>Playability In a game, it is necessary to distinguish between the obstacles which were placed consciously by the creators of the game in the goal that the player should find ways about how to overcome them, and the obstacles which come from a defect of conception. In the latter case, we speak of a playability defect. Most of the time, the playability defects come from a lack of information on the procedure to follow or from a counter-intuitive manipulation to carry out. To ensure the playability of a game is to be able to put yourself in the player's shoes,</p>	<p>La jouabilité</p> <p>Dans un jeu, il faut distinguer les obstacles qui ont été placés consciemment par les créateurs du jeu dans le but que le joueur se creuse la tête et trouve comment les relever, des obstacles qui viennent d'un défaut de conception. Dans ce dernier cas, on parle d'un défaut de jouabilité. La plupart du temps, les défauts de jouabilité viennent d'un manque d'information sur la marche à suivre ou d'une manipulation contre-intuitive à réaliser. Assurer la jouabilité d'un jeu, c'est</p>	<p>Giocabilità</p> <p>In un gioco, è necessario distinguere tra gli ostacoli che sono stati collocati consapevolmente dai creatori del gioco affinché il giocatore trovi il modo di superarli, e gli ostacoli che derivano da un difetto di concezione. In quest'ultimo caso, si parla di difetto di giocabilità. La maggior parte delle volte, i difetti di giocabilità derivano da una mancanza di informazioni sulla procedura da seguire o da una manipolazione contro intuitiva da portare avanti. Garantire la giocabilità di un gioco significa essere in grado di mettersi nei panni del giocatore,</p>	<p>Ușurința în joc- Playability</p> <p>Într-un joc, este necesar să se facă distincția dintre obstacolele care au fost plasate în mod conștient, de către creatorii jocului, având scopul ca jucătorul să găsească modalitățile să le depășească și obstacolele care provin dintr-un defect de concepție. În cel de-al doilea caz, vorbim despre un defect de redare al jocului. De cele mai multe ori, defectele de redare provin din lipsa de informații cu privire la procedura de urmat sau de la o manipulare contra-intuitivă care este efectuată. Pentru a vă asigura că jocul poate fi jucat, trebuie să vă puteți în locul jucătorului, să</p>

<p>to imagine that you know nothing about the game, and to plan an experience that matches your abilities, which amounts to: providing simple and intuitive controls anticipating the player's learning curve and supporting its path with discreet but explicit indications.</p> <p>The 3 rules : Well thought out controls are easier to learn A good notion is one that comes at the right time A well posed problem is a well learned solution</p> <p>Whenever possible, let the player learn for himself rather than tell him how to do it. For that, the role of the game creator is to prepare calibrated obstacles with a precise objective which can be to teach the player how to jump, walk, shoot, etc.. The role of the player is to understand how to progress in the game, even if it means unconsciously noticing the clues that the game designers have left in the background for him.</p>	<p>être capable de se mettre à la place du joueur, de s'imaginer ne rien savoir du jeu, et de prévoir une expérience à la hauteur de ses capacités.</p> <p>Ce qui revient à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prévoir des contrôles simples et intuitifs • anticiper la courbe d'apprentissage du joueur • étayer son parcours d'indications discrètes mais explicites <p>The 3 rules :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des contrôles bien pensés s'apprennent plus facilement - Une bonne notion est une notion qui arrive au bon moment - Un problème bien posé est une solution bien apprise - <p>Autant que possible, il faut laisser le joueur apprendre par lui-même plutôt que de lui dire comment il doit s'y prendre. Pour cela, le rôle du créateur de jeu est de préparer des obstacles calibrés dans un objectif précis qui peut être d'apprendre au joueur comment sauter, marcher, tirer, etc. Le rôle du joueur est de comprendre comment progresser dans le jeu, quitte à noter de façon inconsciente les indices que les game designers ont laissés dans le décor à son intention.</p>	<p>immaginare che non si sappia nulla del gioco e pianificare un'esperienza che corrisponda alle tue abilità, il che equivale a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fornire comandi semplici e intuitivi • anticipare la curva di apprendimento del giocatore e • sostenere il suo percorso con indicazioni discrete ma esplicite. <p>Le 3 regole da seguire sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I comandi ben congegnati sono più facili da imparare • Una buona idea è quella che arriva al momento giusto. • Un problema ben posto è una soluzione ben studiata <p>Quando possibile, lasciate che il giocatore impari da solo piuttosto che suggerirgli come si fa. Per questo, il ruolo del creatore del gioco è quello di preparare ostacoli calibrati con un obiettivo preciso che può essere insegnare al giocatore come saltare, camminare, sparare, ecc. Il ruolo del giocatore è capire come progredire nel gioco, anche se significa accorgersi inconsciamente degli indizi che i game designer hanno lasciato sullo sfondo per lui.</p>	<p>vă imaginați că nu știți nimic despre joc și să planificați o experiență care să corespundă abilităților dvs., ceea ce înseamnă: oferirea unor comenzi simple și intuitive, anticiparea traiectoriei de învățare a jucătorului și sprijinirea acestui parcurs cu indicații discrete, dar explicite.</p> <p>Cele 3 reguli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenzile bine gândite sunt mai ușor de învățat - O noțiune bună este aceea care vine la momentul potrivit - O problemă bine adresată este o soluție bine învățată <p>Ori de câte ori este posibil, să lăsăm jucătorul să învețe singur, mai degrabă decât să-i spunem cum să o facă. Pentru aceasta, rolul creatorului jocului este de a pregăti obstacole potrivite unui obiectiv precis, care ar putea fi: să-i învețe pe jucători cum să sară, să meargă, să tragă, etc. Rolul jucătorului este să înțeleagă cum să progreseze în joc, chiar dacă aceasta înseamnă observarea inconștientă a indiciilor pe care designerii jocului le-au plasat pentru el, în fundalul jocului.</p>
<p>Immersion Video games are immersive, which is a well-known fact. Once the players are captivated, we can make them learn everything we want from what is said, yet it may not be that simple. Immersion has to be gained. The player must believe in the universe that the creators of the game offer him in addition to having a good reason to go to the end of the game. Unfortunately, there are many reasons to get out of the game and turn it off. How do we avoid that?</p>	<p>L'immersion Les jeux vidéo sont immersifs, c'est bien connu. Une fois les joueurs captivés, on peut en profiter pour leur faire apprendre tout ce qu'on veut à ce qu'il se dit. Sauf que non, ce n'est pas si simple que ça. L'immersion, ça se mérite. Le joueur doit croire à l'univers que les créateurs du jeu lui proposent en plus d'avoir une bonne raison d'aller jusqu'au bout du jeu. Malheureusement, il existe beaucoup de raisons de sortir du jeu et de l'éteindre. Comment éviter ça ?</p>	<p>Immersione I videogiochi sono immersivi, il che è un fatto ben noto. Una volta che i giocatori sono catturati, possiamo far imparare loro tutto ciò che vogliamo da quello che si dice, ma potrebbe non essere così semplice. L'immersione deve essere guadagnata. Il giocatore deve credere nell'universo che gli offrono i creatori del gioco, oltre ad avere una buona ragione per andare fino in fondo alla partita. Purtroppo, ci sono molte ragioni per uscire dal gioco e spegnerlo.</p>	<p>Captivare Jocurile video sunt captivante, ceea ce este un lucru bine cunoscut. De îndată ce jucătorii sunt captivați, îi putem face să învețe tot ce ne dorim, din ceea ce este spus, dar poate că acest lucru, nu este atât de simplu. Imersiunea trebuie câștigată. Jucătorul trebuie să creadă în universul pe care creatorii jocului i l-au oferit, pe lângă faptul că trebuie să aibe un motiv bun să meargă până la sfârșitul jocului. Din păcate, există multe motive ca jucătorul să iasă din joc și să îl închidă. Cum evităm acest lucru?</p>

Through a familiar but not a too familiar universe.

It is necessary to find a way so that the player should feel involved from the first seconds of the game, by making him dream with unusual elements while being able to pose him questions that affect him closely. That is why many stories speak of universal things like the love between a parent and his child, the ability to outdo oneself, the fight against injustice. They do it while exploring unknown and perilous universes.

A coherent universe

It is very important that the elements of the game (main character, weapons, backgrounds, enemies, allies) should form a coherent whole together. Even if not everything will be explained in the game, think of providing an explanation, a logical link between each of the components of the scenario. Do not hesitate to invent a science or a mythology to support the technologies or the magic used by the player. This is what we call the creation of fictional worlds which must be done even if the universe of the game is the same as our universe.

A dense universe

Use all possible means to make the story exist. Part of giving it substance is through the details in the background and the dialogues. You can also use a narrator. Without forgetting that there may be hidden messages in the designed actions that the player should understand.

An oriented world

If the universe can be rich and deep, as much as your illustration skills allow, the story must be told in short sentences that expose the situation and its stakes, even if that means using common expressions. My advice is to take inspiration from the hero's journey as described by Joseph Campbell.

Un univers familier mais pas trop

Il faut trouver un moyen pour que le joueur se sente concerné dès les premières secondes du jeu. En le faisant rêver avec des éléments hors du commun tout en posant des questions qui le touchent de près. C'est pour ça que beaucoup de récit parlent de choses universelles comme l'amour entre un parent et son enfant, le dépassement de soi, la lutte contre des injustices. Ils le font tout en explorant des univers inconnus et périlleux.

Un univers cohérent

Il est très important que les éléments du jeu (personnage principal, son arme, les paysages, les ennemis, les alliés) forment ensemble un tout cohérent. Même si tout ne sera pas explicité dans le jeu, pensez à prévoir une explication, un lien logique entre chacune des composantes du scénario. Il ne faut pas hésiter à inventer une science ou une mythologie pour soutenir les technologies ou les magies utilisées par le joueur. C'est ce qu'on appelle de la création d'univers de fiction et qui doit être fait même si l'univers du jeu est le même que notre univers.

Un univers dense

Utilisez tous les moyens possibles pour faire exister le récit. Lui donner corps passe en partie par les détails dans l'arrière plan et les dialogues. Vous pouvez aussi faire appel à un narrateur. Dans les actions que le game designer décide de faire réaliser au joueur, il peut y avoir des messages cachés.

Un univers orienté

Si l'univers peut être riche et fouillé, autant que vos capacités d'illustration le permettent, le récit doit être raconté à coup de phrases courtes qui exposent la situation et ses enjeux en quelques mots, quitte à utiliser des lieux communs. Ce que je conseille, c'est de s'inspirer du [parcours du héros](#) tel que le décrit

Come lo evitiamo?

Attraverso un universo familiare, ma non troppo familiare

È necessario trovare un modo per far sì che il giocatore si senta coinvolto fin dai primi secondi di gioco, facendolo sognare con elementi insoliti e allo stesso tempo riuscendo porgli domande che lo riguardano da vicino. Questo è il motivo per cui molte storie parlano di cose universali come l'amore tra genitore e figli, la capacità di superare sé stessi, la lotta contro l'ingiustizia. Lo fanno mentre esplorano universi sconosciuti e pericolosi.

Un universo coerente

È fondamentale che gli elementi del gioco (protagonista, armi, sfondi, nemici, alleati) formino un insieme coerente. Anche se nel gioco non verrà spiegato tutto, è necessario fornire una spiegazione, un collegamento logico tra ognuna delle componenti dello scenario. Non esitate ad inventare una scienza o una mitologia a supporto delle tecnologie o della magia usata dal giocatore. Questa è quella che noi chiamiamo la creazione di mondi di fantasia che deve essere fatto anche se l'universo del gioco è lo stesso nostro universo.

Un universo denso

Utilizzate tutti i mezzi possibili per far prendere vita alla storia. È possibile dare sostanza alla storia attraverso i dettagli dello sfondo e i dialoghi. Si può anche utilizzare un narratore. Senza dimenticare che ci possono essere messaggi nascosti nelle azioni progettate che il giocatore dovrebbe cogliere.

Un mondo orientato

Se l'universo può essere ricco e profondo, tanto quanto le tue competenze grafiche consentono, la storia deve essere raccontata in brevi frasi che spongono la situazione e la posta in gioco, anche se ciò significa usare espressioni comuni. Il mio consiglio è di ispirarsi al viaggio dell'eroe come

Printr-un univers familiar, dar nu prea familiar.

Este necesar să se găsească o cale astfel încât jucătorul să se simtă implicat din primele secunde ale jocului, făcându-l să viseze, prin elemente neobișnuite, în timp ce acesta e capabil să-i adreseze întrebări care îl afectează îndeaproape. De aceea, multe povestiri vorbesc despre lucruri universale precum dragostea dintre părinte și copilul său, abilitatea de a se depăși pe sine, de a lupta împotriva nedreptății. Ei fac acest lucru în timp ce explorează universuri necunoscute și periculoase.

Un univers coerent

Este foarte important ca elementele jocului (personajul principal, armele, fundalul, inamicii, aliații) să formeze un întreg coerent. Chiar dacă nu totul va fi explicat în joc, gândiți-vă să oferiți o explicație, o legătură logică între fiecare dintre componentele scenariului. Nu ezitați să inventați o știință sau o mitologie pentru a sprijini tehnicile folosite sau magia utilizată de jucător. Aceasta este ceea ce numim crearea de lumi fictive, care trebuie făcută chiar dacă universul jocului este același cu universul nostru.

Un univers dens

Utilizați toate mijloacele posibile pentru a face povestea să existe. Parte din ceea ce face ca aceasta să aibe sens se regăsește în detaliile din fundal și în dialoguri. De asemenea, puteți folosi un narator, fără a uita că pot exista mesaje ascunse în acțiunile proiectate, mesaje pe care jucătorul ar trebui să le înțeleagă.

Un univers orientat

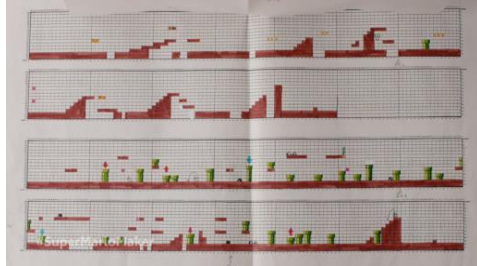
Dacă universal jocului poate fi bogat și profund, în funcție de cât permit abilitățile tale de ilustrare, povestea trebuie să fie spusă în propoziții scurte, care expun situația și mizele ei, chiar dacă aceasta înseamnă utilizarea unor expresii obișnuite. Sfatul meu este să vă inspirați din

<p>No need to develop all the stages in the games, some lend themselves more than others.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The Hero in His Ordinary World: This is an introduction that will highlight the extraordinary characteristics of the adventures that he will follow. 2. The call to adventure, which presents itself as a problem or a challenge. 3. The hero is reluctant at first, afraid of the unknown. 4. The hero is encouraged by a mentor, a wise old man or somebody similar. Sometimes the mentor will also provide a magic weapon, but he will not accompany the hero who must face the trials alone. 5. The hero crosses the "threshold" of adventure, he enters an extraordinary world, he can no longer turn back. 6. The hero undergoes trials, meets allies and enemies. 7. The hero reaches the most dangerous place, often in depth, where the object of his quest is hidden. 8. The hero undergoes the supreme test, he faces death. 9. The hero seizes the object of his quest: the elixir. 10. The way back, where sometimes it is still a matter of escaping the revenge of those from whom the object was stolen. 11. The hero returns from the extraordinary world where he ventured, being transformed by experience. 12. The return to the ordinary world and the use of the object of his quest to improve the world (thus giving meaning to the adventure). <p>Step 6 covers the action of the game and</p>	<p>Joseph Campbell. Inutile de développer toutes les étapes dans les jeux, certaines s'y prêtent plus que d'autres.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le héros dans son monde ordinaire : il s'agit d'une introduction qui fera mieux ressortir le caractère extraordinaire des aventures qui suivront. 2. L'appel à l'aventure, qui se présente comme un problème ou un défi à relever. 3. Le héros est d'abord réticent, il a peur de l'inconnu. 4. Le héros est encouragé par un mentor, vieil homme sage ou autre. Quelquefois le mentor donnera aussi une arme magique, mais il n'accompagnera pas le héros qui doit affronter seul les épreuves. 5. Le héros passe le « seuil » de l'aventure, il entre dans un monde extraordinaire, il ne peut plus faire demi-tour. 6. Le héros subit des épreuves, rencontre des alliés et des ennemis. 7. Le héros atteint l'endroit le plus dangereux, souvent en profondeur, où l'objet de sa quête est caché. 8. Le héros subit l'épreuve suprême, il affronte la mort. 9. Le héros s'empare de l'objet de sa quête : l'élixir. 10. Le chemin du retour, où parfois il s'agit encore d'échapper à la vengeance de ceux à qui l'objet a été volé. 11. Le héros revient du monde extraordinaire où il s'était aventuré, transformé par l'expérience. 12. Le retour dans le monde ordinaire et l'utilisation de l'objet de la quête pour améliorer le monde (donnant ainsi un sens à l'aventure). <p>L'étape 6 couvre l'action du jeu et le reste est de l'ordre de l'introduction et de la conclusion.</p>	<p>descritto da Joseph Campbell. Non è necessario sviluppare tutte le fasi dei giochi, alcune si prestano più di altre.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Eroe nel suo Mondo Ordinario: questa è un'introduzione che metterà in evidenza le straordinarie caratteristiche delle avventure che affronterà. 2. Il richiamo all'avventura, che si presenta come un problema o una sfida. 3. All'inizio l'eroe è riluttante, spaventato dall'ignoto. 4. L'eroe è incoraggiato da un mentore, un vecchio saggio o qualcuno di simile. A volte il mentore fornirà anche un'arma magica, ma non accompagnerà l'eroe che deve affrontare le prove da solo. 5. L'eroe attraversa la "soglia" dell'avventura, entra in un mondo straordinario, non può più tornare indietro. 6. L'eroe subisce prove, incontra alleati e nemici. 7. L'eroe raggiunge il luogo più pericoloso, spesso nel profondo del gioco, dove è nascosto l'oggetto della sua ricerca. 8. L'eroe si sottopone alla prova suprema, affronta la morte. 9. L'eroe afferra l'oggetto della sua ricerca: l'elisir. 10. La via del ritorno, dove a volte bisogna ancora sfuggire alla vendetta di coloro ai quali l'oggetto è stato sottratto. 11. L'eroe ritorna dal mondo straordinario in cui si è avventurato, trasformato dall'esperienza. 12. Il ritorno al mondo ordinario e l'uso dell'oggetto della sua ricerca per migliorare il mondo (dando così un significato all'avventura). <p>La fase 6 copre l'azione del gioco e le altre fasi costituiscono</p>	<p>călătoria eroului descris de Joseph Campbell. Nu este nevoie să se dezvolte toate etapele în jocuri, deoarece unele oferă mai mult decât altele.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eroul în lumea sa obișnuită: Aceasta este o introducere care va evidenția caracteristicile extraordinare ale aventurilor pe care acesta le va întreprinde. 2. Chemarea către aventură, care se prezintă ca o problemă sau o provocare. 3. Eroul este reticent la început, fiindu-i frică de necunoscut. 4. Eroul este încurajat de un mentor, de un bătrân înțelept sau de cineva asemănător. Uneori, mentorul va oferi și o armă magică, dar el nu va însoți eroul, care trebuie să înfrunte singur provocările. 5. Eroul traversează "pragul" aventurii, intră într-o lume extraordinară, nu se mai poate întoarce. 6. Eroul trece prin încercări, întâlnește aliați și dușmani. 7. Eroul ajunge în cel mai periculos loc, adesea realizat cu atenție și în detaliu, și unde obiectul căutării sale este ascuns. 8. Eroul înfruntă testul suprem, se confruntă cu moartea 9. Eroul ia cu hotărâre obiectul căutării sale: elixirul. 10. Drumul de întoarcere, în care uneori, apare problema de a scăpa de răzbunarea celor de la care a fost furat elixirul. 11. Eroul se întoarce din lumea extraordinară în care s-a aventurat, fiind transformat de această experiență. 12. Întoarcerea la lumea obișnuită și folosirea obiectului căutărilor sale cu scopul de a îmbunătăți lumea (dând astfel semnificație aventurii). <p>Pasul 6 se referă la acțiunea jocului, iar restul este în ordinea introducerii și a încheierii.</p>
---	--	--	---

<p>the rest is in the order of introduction and conclusion.</p>			
<p>The level design</p> <p>In a platform game, platforms, enemies, obstacles and collectibles must be placed to create a course for the player. Attention must also be paid to the arrangement of information and scenery elements. Nothing is placed randomly, everything is arranged to challenge the player, to transmit content on sustainable development and to tell him a story.</p> <p>The corresponding reflection is what we call the implementation of the level design, that is the conception of the game levels.</p> <p>Cut levels into scenes</p> <p>To facilitate the reflection, I advise to divide the game into levels then to divide the levels into scenes. So, scene by scene, it is easier to determine what the player is learning and what elements are placed in the scene to guide him along that path.</p> <p>Distribution of learning</p> <p>As we have seen before, the player must learn game controls, sustainability and game history. Be careful not to approach too many new concepts per scene but cut them out so that they should be as small as possible.</p> <p>The convergence of learning</p> <p>Each scene has an educational objective to achieve or a passage in the story to address or a new element of gameplay to present to the player. These three aspects (gameplay, pedagogy and narration) must meet as much as possible, i.e. the acquisition of the</p>	<p>Le level design</p> <p>Dans un jeu de plateforme, il faut placer des plateformes, des ennemis, des obstacles et des objets collectables pour créer un parcours pour le joueur. Il faut également faire attention à la disposition des informations et des éléments de décors. Rien n'est placé au hasard, tout est disposé de façon à challenger le joueur, à lui transmettre des contenus sur le développement durable et à lui raconter une histoire.</p> <p>La réflexion correspondante est ce qu'on appelle la mise en place du <i>level design</i>, soit la conception des niveaux de jeu.</p> <p>Découper les niveaux en scènes</p> <p>Pour faciliter la réflexion, je conseille de découper le jeu en niveaux puis de découper les niveaux en scènes. Alors, scène par scène, il est plus facile de déterminer les apprentissages dispensés au joueur et les éléments placés dans la scène pour le guider dans cette voie.</p> <p>Répartir les apprentissages</p> <p>Comme nous l'avons vu précédemment, le joueur doit apprendre les contrôles du jeu, le développement durable et l'histoire du jeu. Veillez à ne pas aborder trop de nouvelles notions par scènes et à découper ces notions pour qu'elles soient aussi petites que possible.</p> <p>La convergence des apprentissages</p> <p>Chaque scène a un objectif pédagogique à atteindre ou un passage de l'histoire à aborder ou un nouvel élément de gameplay à présenter au joueur. Ces trois aspects (gameplay, pédagogie et narration) doivent</p>	<p>La progettazione dei livelli</p> <p>Un gioco di piattaforma deve contenere piattaforme, nemici, ostacoli e obiettivi che creino un percorso per il giocatore. Si deve inoltre prestare attenzione alla disposizione delle informazioni e degli elementi scenografici. Nulla è posizionato in modo casuale, tutto è disposto in modo tale da sfidare il giocatore, da trasmettere contenuti sullo sviluppo sostenibile e da raccontargli una storia.</p> <p>La riflessione corrispondente è quella che noi chiamiamo implementazione del <i>level design</i>, cioè la concezione dei livelli di gioco.</p> <p>Tagliare i livelli in scene</p> <p>Per facilitare la riflessione, consiglio di dividere il gioco in livelli e quindi di dividere i livelli in scene. Quindi, scena per scena, è più facile determinare che cosa il giocatore stia imparando e quali elementi sono inseriti nella scena per guidarlo lungo quel percorso.</p> <p>Distribuzione dell'apprendimento</p> <p>Come abbiamo visto prima, il giocatore deve imparare i comandi di gioco, la sostenibilità e la storia del gioco. Attenzione a non affrontare troppi concetti nuovi in una scena, ma suddivideteli in modo che siano il meno numerosi possibile.</p> <p>La convergenza dell'apprendimento</p> <p>Ogni scena ha un obiettivo educativo da</p>	<p>Proiectarea nivelului</p> <p>Într-un joc de platformă, trebuie plasate platformele, dușmanii, obstacolele și lucrurile pe care jucătorul le câștigă, pentru a crea un curs pentru jucător. De asemenea, trebuie acordată atenție aranjării informațiilor și a elementelor de decor. Nimic nu este plasat la întâmplare, totul este aranjat pentru a provoca jucătorul, pentru a transmite conținutul despre dezvoltarea durabilă și pentru a-i spune o poveste.</p> <p>Reflecția corespunzătoare este ceea ce noi numim implementarea designului nivelului, adică concepția nivelurilor de joc.</p> <p>Împărțiți nivelurile în scene</p> <p>Pentru a facilita reflecția, sfătuiesc să împărțiți jocul în niveluri apoi să împărțiți nivelurile în scene. Deci, scenă după scenă, este mai ușor să determinați ce învață jucătorul și ce elemente sunt plasate în scenă pentru a-l îndruma de-a lungul aceluiași parcurs.</p> <p>Distribuția învățării</p> <p>După cum am văzut în cele prezentate anterior, jucătorul trebuie să învețe comenzile jocului, durabilitatea și istoricul jocului. Aveți grijă să nu abordați prea multe concepte noi într-o scenă, ci să le divizați astfel încât acestea să fie cât mai mici posibil.</p> <p>Convergența învățării</p> <p>Fiecare scenă are un obiectiv educațional de realizat sau un fragment din poveste care trebuie spus sau un nou element de joc pe care să-l</p>

double jump (gameplay) must be explained by the narration and allow to approach a new aspect of sustainable development.

The level design is done in two steps. The first is to draw the scene on a sheet of paper of the right size. All important elements must be specified such as obstacles, a character, a series of platforms, an enemy, etc. Then, the developers should integrate them into Stencyl.



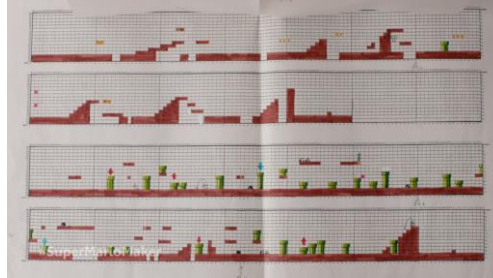
Test the level design

Of course, once the level design is integrated, the designer must test it and make sure it works as expected. Adjustments can be made to get closer to the original intent. But we can't stop there! It is important to have it tested by people who see it for the first time and do not know the intentions of its creator. Finally, the graphic designers and sound designers will take care of "polishing" the scenes, i.e. creating sounds and graphics that serve the game's purpose as much as possible.

Level design is an important component of a platform game. It allows to visualize it on the length, from the beginning to the end, with all the obstacles that the player will

se rejoindre autant que possible, c'est-à-dire que l'acquisition du double saut (gameplay) doit s'expliquer par la narration et permettre d'aborder un nouvel aspect du développement durable.

Réaliser le level design se fait en deux étapes. La première consiste à dessiner la scène sur une feuille aux bonnes dimensions. Tous les éléments importants doivent être précisés comme les obstacles, un personnage, une série de plateformes, un ennemi, etc. Ensuite, aux développeurs de les intégrer dans Stencyl.



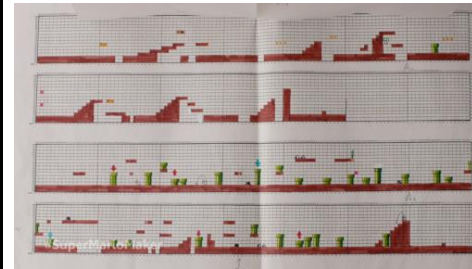
Tester le level design

Bien sûr, une fois son niveau intégré, le level designer doit le tester et s'assurer qu'il fonctionne comme prévu. Des ajustements peuvent être faits pour s'approcher de l'intention initiale. Mais il ne faut pas s'arrêter là ! Il est important de le faire tester à des personnes qui le voient pour la première fois et ne connaissent pas les intentions de son créateur. Pour finir, les graphistes et les sound designers s'occuperont de "polish" les scènes, c'est-à-dire de créer des sons et des graphismes qui servent au maximum le propos du jeu.

Le level design est une composante importante d'un jeu de plateformes. Il permet de le visualiser sur la longueur, du début jusqu'à la fin, avec toutes les obstacles que le joueur devra affronter puis franchir afin

raggiungere, un passaggio nella storia da affrontare o un nuovo elemento del gameplay da presentare al giocatore. Questi tre aspetti (gameplay, pedagogia e narrazione) devono incontrarsi il più possibile, ad esempio l'acquisizione del doppio salto (gameplay) deve essere spiegata dalla narrazione e permette di affrontare un nuovo aspetto dello sviluppo sostenibile.

La progettazione dei livelli si svolge in due fasi. La prima fase è disegnare la scena su un foglio di carta del giusto formato. È necessario specificare tutti gli elementi importanti, come ostacoli, personaggi, una serie di piattaforme, un nemico, ecc. Poi, gli sviluppatori dovrebbero integrarli in Stencyl.



Testare il level design

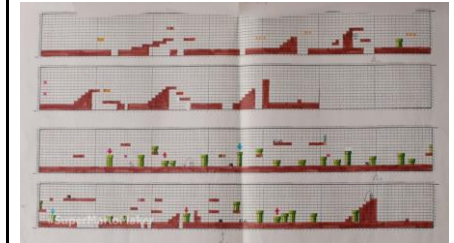
Naturalmente, una volta che il level design è integrato, il progettista deve testarlo e assicurarsi che funzioni come previsto. Si possono effettuare regolazioni per avvicinarsi all'intento originale. Ma non possiamo fermarci qui! È altrettanto importante che sia testato da persone che vedono il gioco per la prima volta e non conoscono le intenzioni del suo creatore.

Infine, i designer della grafica e dei suoni si occuperanno di "rifornire" le scene, ad esempio creando suoni e grafismi che servono il più possibile allo scopo del gioco.

Il level design è una componente importante di un gioco di piattaforma.

prezinte jucătorului. Aceste trei aspecte (gameplay, pedagogie și narațiune) trebuie să se intersecteze pe cât posibil, adică dobândirea saltului dublu (gameplay) trebuie explicată prin narațiune și să permită abordarea unui nou aspect al dezvoltării durabile.

Proiectarea nivelului se face în două etape. Primul este desenarea scenei pe o foaie de hârtie de dimensiunea potrivită. Toate elementele importante trebuie specificate, cum ar fi obstacolele, un personaj, o serie de platforme, un inamic etc. Apoi, dezvoltatorii ar trebui să integreze elementele în Stencyl.



Testați proiectarea de nivel

Desigur, odată ce este integrată proiectarea nivelului, proiectantul trebuie să-l testeze și să se asigure că funcționează așa cum s-a așteptat. Se pot face ajustări pentru a vă apropia de intenția inițială. Dar nu ne putem opri aici! Este important să fie testat de oamenii care văd nivelul proiectat pentru prima dată și nu cunosc intențiile creatorului său. În cele din urmă, designerii grafici și designerii de sunet se vor ocupa de "cizelarea" scenelor, adică crearea de sunete și grafică pentru a servi scopului jocului, cât mai mult posibil.

Proiectarea de nivel este o componentă importantă a jocului de platformă. Permite vizualizarea acestuia pe lungime, de la început până la sfârșit, cu toate obstacolele pe

<p>have to face and overcome in order to become a better version of himself.</p>	<p>de devenir une version augmentée de lui-même.</p>	<p>Permette di visualizzarlo sulla lunghezza, dall'inizio alla fine del gioco, con tutti gli ostacoli che il giocatore dovrà affrontare e superare per diventare una versione migliore di se stesso.</p>	<p>care jucătorul va trebui să le înfrunte și să le depășească pentru a deveni o versiune mai bună a propriei persoane.</p>
--	--	--	---

"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."