

Imparare con i videogiochi

Video 9. L'integrazione del gioco

Siamo arrivati alla fine della formazione. Ora che avete deciso tutti i personaggi del vostro gioco, dovete inserirli nel motore del gioco e unirli insieme.

In questo modulo, vedremo come creare i livelli del gioco e integrarli nel motore. Parleremo di level design e codice, quindi spero che siate ben preparati e che abbiate in mente tutti gli altri moduli. Se tutto va bene, gli elementi del gioco si assemblano tra loro come le tessere di un puzzle. Fornire un martello comunque, alcune parti potrebbero fare resistenza.

Il motore del gioco

Come detto in precedenza, il motore di gioco è il software che permette di integrare suoni e immagini, organizzarli in scene e assegnare loro dei comportamenti. Il team di sviluppo ha il controllo su questo software ma, per quanto possibile, tutti dovrebbero essere consapevoli del suo funzionamento e dei suoi vincoli. Utilizzando Stencyl come esempio, i componenti del gioco sono organizzati in attori, scenografie, suoni, scene e comportamenti. Per creare una scena, aggiungere un set e associarlo alla scena, aggiungere un attore che corrisponde al personaggio del giocatore e collocarlo nel luogo desiderato, aggiungere altri attori che corrispondono alle piattaforme e agli ostacoli e metterli a turno, ecc. Se si inizia il gioco in quel momento, la scena apparirà, ma resta da dare i comandi al personaggio, cioè i comportamenti che si vogliono fare eseguire ai personaggi (camminare, saltare, saltare, ecc.).

Nel momento in cui il progetto viene creato nel motore di gioco, i creatori avranno bisogno di informazioni come la dimensione della schermata di gioco, la sua composizione, la dimensione del personaggio del giocatore e i suoi possibili comportamenti. In un primo momento, possono funzionare senza alcuna risorsa grafica o audio, basta un semplice rettangolo di colore o un'immagine trovata in rete. Si chiamano segnaposto perché occupano il posto aspettando il bene reale. Spesso, i motori di gioco offrono una libreria di beni e comportamenti pronti all'uso. Lasciateglielo usare e abusare! Possono facilmente modificarli in seguito. È importante non scoraggiarsi e ottenere risultati rapidamente. A causa delle

caratteristiche di gioco che dovranno sviluppare con le loro mani, che impiegano ore per creare ne avranno tante. E ancora una volta, non parlerò di bug.....

Il level design

Una volta che la scena del vostro gioco è stata creata e i comportamenti del personaggio del giocatore sono conosciuti e funzionano, sarete in grado di creare sfide successive sul percorso del giocatore. Per cominciare, i game designer (si parla anche di level designer) possono disegnare i livelli su carta millimetrata e immaginare una serie di ostacoli difficili da superare. Per fare questo, avranno bisogno di sapere esattamente quali sono le capacità del personaggio del giocatore. Ad esempio, nel caso di un platform game, è complicato mettere i programmi nel posto giusto. In questo contesto, l'idea è quella di creare una situazione che sfida il giocatore. Quando lo scopre, deve pensare: "come posso uscirne", poi formulare ipotesi e provarle. Si allenerà, fallirà, ricomincerà, finché non avrà successo e rimarrà soddisfatto.

Per quanto possibile, il giocatore viene sfidato nel raggiungere gli obiettivi istruttivi come descritto nel Modulo 7. Per esempio: migliorare il controllo del giocatore sui comandi, contribuire alla comprensione delle questioni narrative o spiegare le cause dell'inquinamento idrico. Infine nella progettazione del gioco, se il tuo gioco deve avere diversi livelli, significa che i tuoi programmatori dovranno selezionare dei livelli. All'inizio, solo il primo livello è accessibile, poi gli altri vengono sbloccati uno per uno. Dovranno anche specificare le condizioni di vittoria e sconfitta, e cosa succede sullo schermo in ognuna di queste situazioni in modo da poterlo integrare immediatamente. Spesso, questi sono dettagli a cui non pensiamo, ma è una parte importante di un gioco per poter perdere o vincere!

Finalizzazione ed esportazione

Sviluppare un videogioco comporta tanto lavoro, ma arriverà un momento in cui vedrete la fine. Il tuo gioco avrà una schermata di avvio, crediti, un sistema di backup e una schermata di gestione delle opzioni. Ma, cosa più importante, avrete un inizio, una fine e diversi livelli intermedi. Avrete creato un'esperienza che interagisce con i giocatori senza essere al loro fianco! Prima di arrivare al dunque, avete ancora un passo importante da fare: il QA (o garanzia di qualità) che consiste nel manipolare il gioco in tutte le direzioni alla ricerca degli ultimi bug. Se sei il tipo di bloccare un computer non appena lo tocchi, questa è la tua occasione! Attenzione, questo passo non deve essere confuso con i playtest, che vengono utilizzati per verificare la qualità delle scelte creative e di design.

A questo punto, non hai ancora finito. Devi ancora concludere il gioco e poi controllare con i tuoi studenti per assicurarti che il gioco funzioni correttamente sui loro rispettivi dispositivi. L'esportazione del file consiste nell'ottenere un file eseguibile sul supporto di vostra scelta. Vuoi che la tua creazione venga riprodotta sul web? Su un PC? Su Mac? Su cellulare (Android o iOS)? La cosa più semplice da impostare per me è pianificare un'esportazione via web o PC e poi ospitarlo su una pagina itch.io. Un banner, alcuni screenshot, un testo di vendita e la tua creazione è online. Sul cellulare, si dovrà passare attraverso le rispettive pagine. Si noti che le versioni Mac devono essere esportate in un mac. Se si dispone di un fornitore di hosting nel vostro riding, è meglio controllare con il manager.

Conclusione: Ecco fatto. Ho condiviso con voi molto di quello che so sui videogiochi, come sono stati progettati e come possono essere utilizzati al meglio in classe. So che si tratta di molte informazioni e non ti dice esattamente come farlo. Mi piacerebbe soddisfare questo tipo di aspettative, ma le esigenze variano così tanto da una classe all'altra, da un gioco all'altro e da un insegnante all'altro che ho dovuto rimanere generico nel mio insegnamento. Per concludere, direi che i videogiochi possono sembrare di difficile accesso e i motori di gioco possono essere perfettamente incomprensibili per coloro che non li conoscono. Ma una volta che i vostri studenti hanno imparato ad identificarsi e a comandare questi strumenti, possono riutilizzarli nel loro tempo libero, per il loro futuro e, chissà, per diventare clienti più informati. Almeno è la mia volontà e spero che questa formazione vi abbia aiutato a farlo.