



GUIDELINES FOR CREATING A LOCATION-BASED GAME (LBG) FOR THE COMPETITION

“SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS”

Invio finale: 30 Aprile 2020

CREAZIONE DI UN LOCATION-BASED GAME (LBG) PER DAYLIGHTING RIVERS

Il processo di creazione di un LBG include tre fasi principali: il lavoro preparatorio, la progettazione effettiva del gioco, la prova finale con le correzioni e il perfezionamento.

Fase A. Lavoro preparatorio

STEP 1: SCRITTURA DELLA “SCENEGGIATURA”

Avere un'idea della storia complessiva aiuterà gli sviluppatori del LBG a creare una narrazione e, in seguito, i personaggi del gioco.

Il Report del progetto di rigenerazione preparato dai concorrenti verrà utilizzato come punto di partenza in quanto sarà fonte di ispirazione sul tema scelto, su cui gli sviluppatori del gioco potranno esercitare la propria immaginazione per dare forma alla storia.

STEP 2: INDIVIDUA LE POSIZIONI

Individua un minimo di dieci punti lungo il fiume/torrente scelto, dove si localizzano le azioni di gioco. Assicurati che queste posizioni siano sicure (ad esempio lontano dal traffico, in luoghi accessibili a tutti) e abbiano l'infrastruttura necessaria (ad es. copertura WIFI, ricezione GPS, e allo stesso tempo siano pertinenti alla narrazione).

STEP 3: CONFRONTO

La squadra che sviluppa il gioco dovrebbe riunirsi per fare brainstorming sulle idee del gioco di “Daylighting Rivers” e trovare corrispondenza tra le posizioni lungo il fiume e la narrazione creata durante la fase iniziale della preparazione del gioco.

STEP 4: SCELTA DEI PERSONAGGI (non-giocanti)

Alcuni personaggi, ossia gli "attori principali" della storia, dovrebbero essere individuati dalla squadra sulla base dei personaggi citati nel Report sul progetto di rigenerazione. Questi personaggi interagiranno con i giocatori e daranno consigli per superare le sfide del gioco.

STEP 5: SCELTA DELLA PIATTAFORMA

Raccomandiamo 3 piattaforme gratuite, semplici e adatte agli LBG:

- la piattaforma ARIS, <https://arisgames.org/>
- la piattaforma TaleBlazer, <http://taleblazer.org/>
- la piattaforma EnigmApp, <http://www.enigmapp.fr/>

I partecipanti al progetto possono utilizzare qualsiasi altra piattaforma per LBG o persino **codici QR**.



GUIDELINES FOR CREATING A LOCATION-BASED GAME (LBG) FOR THE COMPETITION

“SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS”

Invio finale: 30 Aprile 2020

FASE B. Progettazione del Gioco

1. DESCRIZIONE DEL GIOCO

Un breve paragrafo descrittivo che i giocatori vedranno al momento di scegliere il gioco sulla piattaforma LBG selezionata.

2. ARCHITETTURA DEL GIOCO:

a) Scopo

L'architettura del gioco definisce l'obiettivo del gioco e i mezzi che i giocatori possono usare per vincere. A questo punto la squadra che progetta il LBG dovrebbe prendere in considerazione le varie possibilità offerte dalla piattaforma per rendere il gioco più interessante: ad esempio creare un gioco per singoli giocatori o per gruppi di 2+ giocatori; un gioco in cui giocatori possono competere tra loro, e le modalità di confronto dei punteggi per determinare il vincitore.

b) Ruoli

Definisci cosa possono e non possono fare i giocatori e, di conseguenza, come funziona il gioco. Le regole dovrebbero essere definite chiaramente, come se fossero istruzioni, e determineranno le opzioni che il giocatore avrà per iniziare e completare le sue "missioni".

c) Sfide

Ogni "missione" dovrebbe essere chiaramente descritta sulla base della sfida.

3. DIALOGHI CON I PERSONAGGI (ATTORI PRINCIPALI)

I dialoghi con gli attori principali (personaggi non giocanti) dovrebbero essere scritti o parlati, e hanno l'obiettivo di aiutare il giocatore a intraprendere e completare la missione. Una volta definiti i personaggi durante la fase preparatoria del gioco, dovrebbe essere definito il loro ruolo nello sbloccare e far completare ogni missione al giocatore. I dialoghi dovrebbero essere divertenti e informativi per stimolare i giocatori.

4. RISORSE DI GIOCO

Immagini e decorazioni artistiche del gioco sono risorse che contribuiscono notevolmente a rendere il gioco attraente. È possibile utilizzare diversi tipi di risorse (ad es. foto, video, disegni, cartoni animati ecc.).

FASE C. Test di funzionamento

Una volta che una prima versione del gioco è stata fatta, la squadra dovrebbe assicurarsi di provarla sul luogo effettivo anche coinvolgendo amici e compagni, per vedere cosa funziona e cosa no, e come migliorarla.

ALLEGATO PER GLI INSEGNANTI: UNA SEQUENZA DI PASSI DA SEGUIRE PER AIUTARE GLI STUDENTI A CREARE UN LOCATION BASED GAME

1. Introduci il concetto di progettazione di un gioco. L'insegnante / facilitatore guida gli studenti a giocare un semplice gioco di gruppo e a migliorarlo via via, per testare la versione finale e aumentare in loro interesse, competitività e complessità del gioco.
2. Gli studenti acquisiscono esperienza pratica nello sviluppo rapido di un gioco e nel testarlo.
3. Gli studenti imparano a riconoscere i meccanismi di un gioco e migliorare le proprie abilità per creare nuovi prototipi di gioco sempre migliori.
4. Gli studenti sono guidati a comprendere e praticare l'hacking di giochi in quanto è un meccanismo importante per sviluppare il proprio LBG.
5. Possono iniziare anche prendendo in considerazione altre tipologie di gioco come giochi di negoziazioni e sfide (ad es. Monopoli) e creare i propri prototipi "hackerando" dei giochi che conoscono.
6. Gli studenti devono cambiare le regole e i meccanismi del gioco, quindi definire gli elementi strutturali del gioco:
 - Nome
 - Scopo
 - Regole
 - Posizioni nell'ambiente reale
 - Numero di giocatori
 - Materiali utili
7. Sviluppo della "sceneggiatura"
 - Creare una storia come base per la "sceneggiatura"
 - Fornire le prime idee sulle "missioni" (mini-giochi / missioni) e i compiti che il giocatore svolge nella missione
 - Definire i personaggi non giocanti
 - Definire i passaggi logici della sceneggiatura
 - Collegare la sceneggiatura alla mappa del fiume e ai punti di interesse scelti
 - Sviluppare i contenuti definitivi: un compito importante che include la composizione di testi, la formulazione dei dialoghi, l'uso di foto, disegni, video; e magari anche qualche opera d'arte (disegni, schizzi, cartoni animati ecc.)
 - Introdurre il contenuto nella piattaforma di gioco selezionata



GUIDELINES FOR CREATING A LOCATION-BASED GAME (LBG) FOR THE COMPETITION

“SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS”

Invio finale: 30 Aprile 2020

- Preparare la bozza del prototipo del gioco. All'inizio è meglio preparare e testare una piccola "anteprima" del gioco (ad esempio con tre posizioni tra loro vicine in cui si testano diverse tipologie di attività di gioco) e poi continuare con la preparazione.
8. Il prototipo di gioco è pronto per essere testato
 9. Dopo il test del funzionamento, scrivere tutte le osservazioni che riguardano il tempo necessario a svolgere le missioni, l'adeguatezza delle posizioni scelte lungo il corso del fiume, gli ostacoli presenti sia fisici sia tecnologici ecc.
 10. Tornare in classe e correggere o modificare per apportare migliorie al gioco su:
 - Elementi strutturali del gioco, meccanismi di gioco
 - Aggiunta o rimozione di certi elementi
 - Aggiustamenti della missione in funzione dello spazio fisico