



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

PRAKTISKIE VINGRINĀJUMI PAPIĀRA PROTOTIPA VEIDOŠANĀ

KO TU DARĪSI

- Tu trenēsies izmantot plūsmas diagrammas metodi, lai izgatavotu spēles papīra prototipu.

KAS TEV BŪS NEPIECIEŠAMS

- Papīrs
- Zīmuļi

SOĻI

1. Izvēlies labi zināmu spēli un pievērs uzmanību vienam pagrieziena punktam šajā spēlē. Uzraksti vai apspried grupā atbildes uz šādiem jautājumiem:

- a. Kādas izvēles Tev jāizdara?
- b. Kurus elementus šī izvēle ietekmē?
- c. Kā izdarītā izvēle liek Tev justies?
- d. Kā izdarītās izvēles palīdz Tev nonākt līdz uzvarai?

2. Tagad iezīmē šo pagrieziena punktu plūsmas diagrammā (10 min.)

- a. Katrs lodziņš simbolizē vienu lēmumu, un bultas, kas iznāk no katra lodziņa, atspoguļo izdarītās izvēles. Atrodot atbildes uz pirmajā solī uzdotajiem jautājumiem, vajadzētu būt skaidram, kādas ir svarīgās izvēles, kas jāieraksta diagrammā.
- b. Atceries, ka skaidri jānosaka, kā noslēdzas konkrētais pagrieziena punkts, kā arī – vai tā ir uzvara vai zaudējums.

3. Tagad „pārstrādā” spēli, lai tā būtu atšķirīga, pārzīmējot plūsmas diagrammu ar atšķirīgiem lēmumiem un izvēlēm.

- a. Piemēram, Tu vari apsvērt iespēju, kā vienkāršot spēli, kā to padarīt sarežģītāku, prasīgāku pēc s adarbības, baudāmāku vai vienkāršāku.