



GGJ NEXT®

a game jam for young creators

MDA FRAMEWORK

NƏ EDƏCƏKSİNİZ

- Oyunu birinci estetikə, sonra dinamikə, daha sonra mexanikanın dinamikəyə və arzu olunan emosional cavabdakı nəticəyə (estetika) necə təsir etdiyi haqqında düşünürək analiz edin.

SİZƏ LAZIM OLAN LƏVƏZİMATLAR

- Qələmlər, karandaşlar və ya rəngli karandaşlar
- Vərəq
- Qeyri-məcburi – Əgər oyun düzəldirsinizsə - Analog oyun hissəcikləri (xırda pula bənzər obyektlər, parçalar, zər,əyiricilər və s.)

ADDIMLAR

1. Güclü hisslər yaradan oyunların siyahısını tut. Bu hissləri necə təsvir edərsən? Meydan oxunmuş hiss edərsən? Maraqlı? Təəccüblü? Qorxmuş? Üzgün? Əmr və ya şərəf, yarış, qəbullanma, maraq və ya zövq alma hiss edərsən?
2. Səndə güclü emosiya yaradan oyunu seç və mexanikanın və dinamikanın bu emosiyanı necə aşkar etdiyinin xəritəsini növbəti bir neçə addımda çıxar.
3. Estetikanı bu suallara cavab verərək analiz et:
 - a. Oyunun emosional cavabı nə idi?
 - b. Oyunun emosional cavab(lar)ını yazın.
 - c. Emosional cavab səninçün nə deməkdir?
4. ADinamikanı aşağıdakı suallara cavab verərək analiz et (Oyun necə baş verir, dinamika emosional cavabın başlamasına necə səbəb olur):
 - a. Oyundan emosiya səbəb olan nə baş verir?
 - b. Oyunun hərəkət hissələri hansılardır (Dinamika)?
5. Mexanikanı aşağıdakı suallara cavab verərək analiz et:
 - a. Oyunun bölmələri və hissələri nələr idi? Onları yaz.
 - b. Oyunun qaydaları nələr idi? Onları yaz.
 - c. Qanunlar, bölmələr, hissələr dinamikanı necə başladır, oyun necə başladı?



GGJ NEXT®

a game jam for young creators

MDA FRAMEWORK

ƏLAVƏ TAPŞIRIQ

6. Bunu tətbiq etməyə çalışmaq istəyirsən? Öz oyununu MDA framework -ü ilə düzəltməyə çalış.
- Estetika** – Oyunun hansı emosiya yaratmasını istəyirsən?
 - Dinamika** – Oyun emosional cavabın başlamasına necə səbəb olur?
 - Mexanika** – Oyunun bölmələri, hissələri və qaydaları nədir?
 - Nə idi daha yaxşı edərdi?