



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

MDA - MEHĀNIKAS - DINAMIKA - ESTĒTISKIE ELEMENTI

KO TU DARĪSI

- Tu analizēsi spēli, vispirms domājot par estētiskajiem elementiem, tad par dinamiku, pēc tam par to, kā mehānikas ietekmē dinamiku un izraisa vēlamu emocionālo reakciju (estētiskie elementi).

KAS TEV BŪS NEPIECIEŠAMS

- Pildspalvas, parastie vai krāsainie zīmuļi
- Papīrs
- Pēc izvēles – ja tiek gatavota spēle – analogās spēles piederumi (žetoni, kauliņi, metamais kauliņš, laimes rats utt.)

SOĻI

1. Uzskaiti spēles, kas izraisa spēcīgas emocijas. Kā Tu raksturotu šīs izjūtas? Vai jūti izaicinājumu? Ziņkāribu? Pārsteigumu? Bailes? Skumjas? Vai bija kārtības, goda, kompetences, piekrišanas, intereses vai baudījuma sajūtas?
2. Nākamajos soļos izvēlies spēli, kas izraisa spēcīgas emocijas un ieskicē, kā spēles dinamika un mehānikas izraisa šīs emocijas.
3. Analizē estētiskos elementus, atbildot uz šādiem jautājumiem:
 - a. Kāda ir emocionālā reakcija uz spēli?
 - b. Pieraksti emocionālo(-ās) reakciju(-as) spēles laikā.
 - c. Ko šī emocionālā reakcija Tev nozīmē?
4. Analizē dinamiku (kā spēle tiek izspēlēta; vai tās dinamika ir emocionālās reakcijas izraisītājs), atbildot uz šiem jautājumiem
 - a. Kas no spēlē notiekošā izraisa emocijas?
 - b. Kuras ir spēles kustīgās daļas (dinamika)?
5. Analizē mehānikas, atbildot uz šādiem jautājumiem:
 - a. Kas veido spēles daļas un elementus? Pieraksti tos.
 - b. Kādi ir spēles noteikumi? Pieraksti tos.
 - c. Kā spēles noteikumi, daļas un elementi veicina dinamiku, kā spēle tiek spēlēta?



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

MDA - MEHĀNIKAS - DINAMIKA - ESTĒTISKIE ELEMENTI

PAPILDUS AKTIVITĀTE

6. Gribi to īstenot praksē? Izmēģini pielietot MDA sistēmu savu spēles izstrādē.
- Estētiskie elementi** – Kādas emocijas Tu vēlies izraisīt ar šo spēli?
 - Dinamika** – Kā izspēlēt spēli, lai izraisītu emocionālo reakciju?
 - Mehānika** – Kas veido spēles daļas, elementus un kādi ir noteikumi?
 - Kas to uzlabotu?