



GGJ NEXT®

a game jam for young creators

VERBING AWAY FROM CANDYLAND

NƏ EDƏCƏKSİNİZ

- Siz bir oyun prototipi yığacaqsınız hansı ki, oyundakı hərəkət mexaniklərinə fokuslanacaq

EHTİYACINIZ OLAN AVADANLIQLAR

- Analoq oyundakı təchizat çeşidi (markerlər, qələmlər, cipslər, tikinti vərəqələri, və sairə. zər, token(qızıllar) və böyük ölçüdə olan kağızlardan qaçınmağa çalışın)

ADDIMLAR

1. Hərəkətlərin siyahısını yaradın

- a. Bu hərəkət mexanikləri oyunun spesifik nöqtəsi olmaya bilər, siz istədiyiniz hərəkətləri əlavə edə bilərsiniz
- b. Siz hərəkətləri özünüz təkbaşına və ya qrup halında yarada bilərsiniz.

2. Hərəkətləri kəşf edin. Hər hərəkətlərin nə mənaya gəldiyini dərinləməsinə anlayın. Haqqında düşünməyiniz lazım olan suallar:

- a. Bu hərəkət mexanikləri ilə kim nə edə bilər?
- b. Hərəkət nə vaxt və necə yaranır
- c. Həmin hərəkətin nə cür effekti var?
- d. Bu hərəkət oyunda necə təmsil oluna bilər?

3. Siyahıdan seçdiyiniz hərəkətləri oyun daxilində prototipləşdirin. İdeal hərəkət növü sizə maraqlı səslənəndir. Hərəkətlərin əsasında prototip düzəldin. Bu sadəcə öz tərəfinizdən və ya qrup şəklində edilə bilər.

- a. Fikrin ilişdiyiniz nöqtələrini istifadə etməkdən çəkinməyin:
Oyunun hissələri, MDA, Sistem axını diaqramları, və ya başqa texnikalar
- b. İdeyanız gələn, oyun üçün lazım olan ləvazimatları götürün və analoq bir prototip yığmağa çalışın. Son olaraq oyunun qaydalarını və mükafatlarını təyin edin.
- c. Onu da xatırlayın ki, sizin oyununuz **seçdiyiniz hərəkət əsasında qurulmalıdır**.

4. Geridönüşlər alın! Oyununuzu başqaları ilə paylaşın və onlara sizin dizaynınız haqqında suallar verin. Seçdiyiniz hərəkət oyunla nə dərəcədə uyğunlaşır? Bu oyun əyləncəlidir?