



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

VERBER LOIN DE LA TERRE DES BONBONS

CE QUE VOUS FEREZ

- Vous allez créer un prototype d'un jeu qui se concentre sur un verbe mécanique spécifique au jeu.

FOURNITURES DONT VOUS AVEZ BESOIN

- Assortiment de fournitures de jeux analogiques (marqueurs, stylos, jetons de poker, papier de construction, etc. Essayez d'éviter les dés, les jetons et les grandes feuilles de papier)

ETAPES

1. Générer une liste de verbes
 - a. Ces verbes ne doivent pas être spécifiques à un jeu, vous pouvez penser à tous les verbes que vous voulez!
 - b. Vous pouvez générer des verbes en groupe ou par vous-même.
2. Explorez les verbes. Cela signifie réfléchir profondément à ce que chaque verbe peut signifier. Voici quelques questions auxquelles vous pouvez réfléchir:
 - a. Qui ou quoi fait le verbe?
 - b. Quand ou comment le verbe se produit-il?
 - c. Quel effet a le verbe?
 - d. Comment ce verbe peut-il être représenté dans un jeu?
3. Commencez le prototypage en sélectionnant un verbe dans la liste. Idéalement, le verbe que vous choisissez est celui qui semble intéressant. Construisez un prototype autour de ce verbe. Cela peut être fait en groupe ou par vous-même
 - a. N'hésitez pas à utiliser l'un des modèles que vous avez appris à brouiller sur une idée: parties d'un jeu, cadre MDA, diagrammes de flux système ou toute autre technique
 - b. Une fois que vous avez une idée, prenez vos fournitures de jeu et créez un prototype analogique, complet avec des règles et un objectif.
 - c. N'oubliez pas que votre jeu doit être construit **autour du verbe que vous avez choisi**.
4. Ayez un retour! Partagez votre jeu avec les autres et demandez-leur de donner leur avis sur votre conception. Avez-vous l'impression que votre jeu utilise le verbe que vous avez sélectionné? Est-ce amusant?