



# GGJ NEXT®

a game jam for young creators

## فاصله گرفتن از CANDYLAND

### کاری که انجام خواهید داد

- شما پروتوتایپ یک بازی را که بر روی یک فعل مشخص، تمرکز کرده است را میسازید.

### وسایل مورد نیاز

- دسته بندی از قسمت های آنالوگ بازی (ماژیک-خودکار-کاغذ...)

### مراحل

#### ۱. لیستی از فعل ها طراحی کنید.

- شما میتوانید به هر فعلی که میخواهید فکر کنید و لازم نیست که مختص به بازی خاصی باشند.
- میتوانید در گروه و یا خودتان این فعل ها را دسته بندی کنید.

#### ۲. فعل ها را تحقیق کنید. به این معنا که عمیقا فکر کنید که هر فعل میتواند چه معنی بدهد. بعضی از سوالات که به شما کمک میکنند.

- چه چیزی یا چه کسی آن فعل را انجام میدهد؟
- کی و چگونه آن فعل اتفاق می افتد؟
- آن فعل چه تاثیری دارد؟
- این فعل چگونه می تواند در بازی ارائه شود؟

#### ۳. با انتخاب یک فعل از لیست پروتوتایپ را شروع کنید. فعلی که انتخاب می کنید همان فعلی است که هیجان انگیز به نظر میرسد. یک پروتوتایپ در باب همان فعل بسازید. این کار را میتوانید خودتان و یا در گروه انجام دهید.

- آزادید که از هر یک از چارچوب هایی که یاد گرفته اید استفاده کنید: قسمت های یک بازی، چارچوب MDA یا هر یک از بخش های دیگر.
- زمانی که ایده خود را پیدا کردید، مواد مورد نیاز بازی خود را بیاورید و پروتوتایپ آن را بسازید، با قوانین و هدف بسازید.



# GGJ NEXT<sup>®</sup>

a game jam for young creators

- به یاد داشته باشید که بازی شما باید در باب همان فعل انتخابی ساخته شود.

**۴.** بازخورد بگیرید! بازی خودتان را با دیگران به اشتراک بگذارید و از آن ها باز خورد بگیرید. آیا بازی شما آن فعل انتخابی را استفاده کرده است؟ آیا سرگرم کننده است؟