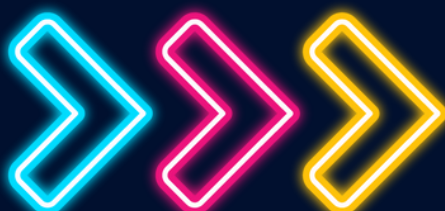




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Spēļu dizaina principi, spēļu
izstrāde: pirmsizstrādes fāze**

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Ilgums:	3 nedēļas (2-3 stundas katrā)
Vecums:	20 – 30 gadu vecums
Grupas lielums:	Grupas pa 4 personām vai individuāli
Mērķis:	Nodrošināt dalībniekus ar pamatzināšanām par spēļu dizainu.
Uzdevums:	<ul style="list-style-type: none">• Izpratne par spēles cikliem un pamatspēles gaitu un to izstrādi• Izpētīt spēļu elementus, fundamentus• Plānot ilgtermiņa spēlētāju motivāciju un progresu
Materiāli:	Prototipēšanas rīki (Figma, Miro, LucidApp), spēļu rīki (GameMaker, Construct3, Unity, Unreal) ar atbilstošiem šabloniem vai spraudņiem konkrētiem spēļu veidiem.

Šajā darbnīcā dalībnieki tiek iepazīstināti ar detalizētāku savas spēles izstrādi, pirmsprodukcijas posmu, kurā tiek paplašināta un nostiprināta spēles koncepcija. Dalībnieki pēta un piemēro spēles dizaina koncepcijas, sākot no pamatspēles dizaina līdz pat spēles fundamentu izveidei un to apvienošanai, lai radītu garāku spēles pieredzi.



Darbnīcas struktūra



1. Spēļu dizaina principi (1 stunda)

Nedēļa 0: Spēles koncepts

Ja dalībniekiem vēl nav spēles koncepta (1. aktivitāte), viņiem būtu jāpavada laiks, lai to atrastu. Viņiem jādefinē, ko viņi vēlas, lai spēlētāji izjustu vai iemācītos, spēlējot viņu spēli.

Pēc tam viņiem jādefinē savi dizaina balsti.

Palūdziet viņiem apskatīt, piemēram, spēļu dizaina balstu sarakstus, vai arī veiciet nelielu aktivitāti, kurā viņiem iedodiet spēļu sarakstu un dizaina balstu sarakstu, un viņiem ir jāatmin, pie kuras spēles tie pieder.

Nedēļa 1: Pamatspēles gaitas kartēšana (3 stundas)

Dalībnieki izvēlas savas spēles 3C: kameru, vadības ierīces un personāžu.

Palūdziet viņiem paskaidrot, kāpēc viņi izdarīja šādu izvēli.

- Kā tiek kontrolēta viņu spēle?
- Uz ko skatās kamera?
- No kāda attāluma?
- Vai tā ir manuāla vai automātiska?
- Ko var darīt galvenais varonis?
- Kādas ir viņu spējas, cik ātri viņi pārvietojas?

Viņi var izveidot prototipu spēles skatam, izmantojot prototipēšanas rīku, piemēram, Miro, Figma vai LucidApp.

Ja viņu 3C kombinācija atbilst kādam pazīstamam spēles žanram (vizuālais romāns, platformera spēle...), viņi var meklēt spēļu rīku vai prototipēšanas rīku, kas var palīdzēt ātri pārbaudīt viņu 3C. Piemēram, construct3, GameMaker2 vai Unreal Engine, Unity, Godot spraudņi/šabloni... Ja viņi neizgudro jaunu ratu attiecībā uz spēlēšanu, visticamāk, pastāv šablons, kas piemērots viņu spēles veidam.

Lai nodrošinātu, ka viņiem ir labs spēles kodols, dalībniekiem ir jāizdomā savas spēles izaicinājumi. Kādus jautājumus spēlētāji uzdod sev, spēlējot, lai atrisinātu šos izaicinājumus? Piemēram, mikrolēmumi asa sižeta spēlē var būt šādi: vai izmantot daudz ātru, vieglu uzbrukumu vai vienu lēnu, smagu uzbrukumu? Uz kuriem šķēršļiem man vajadzētu koncentrēties? Kādā secībā? Izmantojot kādus rīkus?

Nedēļa 2: Dizaina spēļu fundamenti (*Design Game Bricks*) (3 stundas)

Kad dalībnieki ir izlēmuši par spēles pamatu (3C), viņiem jādomā, kā, izmantojot spēles fundamentus, izveidot dažādas situācijas.

Šie fundamenti var būt ienaidnieki, šķēršļi vai notikumi... kas papildina un bagātina spēles pamatplānu.

Lūdziet skolēnus padomāt par estētiku, mehāniku un dinamiku:

- Kādas emocijas vai pieredzi vajadzētu radīt fundamentam? (piemēram, spriedzi, zinātkāri, aizrautību).
- Kādi ir fundamenta spēles noteikumi/uzvedība?
- Kā spēlētāji ar to mijiedarbosies?

Piemēram, kooperatīvajai šausmu spēlei Lethal Company ir vienkārša pirmās personas spēle, taču katrs jaunais monstros, ko spēle pievieno, ienes tajā jaunu variāciju.

2. nedēļa: Prototipu veidošana

Komandas pavadīs divas stundas, veidojot savas spēles digitālo vai papīra prototipu, koncentrējoties uz vienu galveno mehāniku. Šī sesija ļauj dalībniekiem padziļināti iedziļināties spēļu koncepciju izstrādes praktiskajā procesā. Piemēram, komanda var izstrādāt galda spēli, kas simulē pilsētas ūdensapgādes pārvaldību, liekot spēlētājiem pieņemt stratēģiskus lēmumus par resursu sadali un infrastruktūras attīstību. Cita grupa varētu izstrādāt kāršu spēli, kas atspoguļo trauslo ekosistēmu līdzsvaru, kurā spēlētājiem ir jāpārvalda dažādi vides faktori, lai saglabātu ekoloģisko harmoniju. Veltot vairāk laika šim posmam, komandas var efektīvāk atkārtoties, pilnveidojot savus projektus, pamatojoties uz sākotnējām atsauksmēm, un izpētot dažādus radošus risinājumus. Šajā sesijā tiek uzsvērta sadarbība un problēmu risināšana, kas ir būtiski, lai radītu ietekmīgas spēles ar pārveidojošiem mērķiem.

3. nedēļa. Iesaistīšanās un motivācija (2 stundas)

Tagad dalībniekiem jāplāno savas spēles ilgtermiņa attīstība. Kā viņi izplatīs spēles fundamentus spēles laikā? Kāds rīks, prasme, jauna mehānika vai šķēršļi... parādīsies spēles laikā.

Dalībniekiem būtu jāatrod veidi, kā palielināt izaicinājumu, kā arī spēlētāju kompetenci un spēles spējas.

Lai saglabātu spēlētāju iesaisti, labs veids ir domāt par spēli kā par spēles cilpu krievu lelli. Spēles cilpa sastāv no mērķa, izaicinājuma un atlīdzības. Spēlē ir vairāki cilpu lielumi: ilgtermiņa cilpas: pabeidz pietiekami daudz līmeņu, lai sasniegtu nākamo nodaļu, kas apbalvo ar jaunu vidi vai ienaidnieka veidu. pietiekama ienaidnieku skaita uzveikšana, lai iegūtu pietiekami daudz XP, lai iegādātos jaunu prasmi.

Palūdziet dalībniekiem noteikt vairākus spēles cilpas lielumus savā spēlē. Jūs varat veikt nelielu aktivitāti, lai to ilustrētu ar World of Warcraft cilpu piemēru, palūdziet dalībniekiem salikt atpakaļ šīs tabulas cilpas sastāvdaļas:

<i>No mirkļa uz mirkli</i>	<i>No minūtes uz minūti</i>	<i>No stundas uz stundu</i>	<i>No dienas uz dienu</i>
<ol style="list-style-type: none">1. Ievērot resursu2. Stāties pretī ienaidniekam3. Izvairīties no uzbrukuma4. Sakaut ienaidnieku5. Ievākt resursu (🔄 atkārtot)	<ol style="list-style-type: none">1. Atrast uzdevumu2. Pieņemt uzdevumu3. Iezīmēt ceļu uz uzdevumu4. Izpildīt uzdevumu5. Atgriezties pēc balvas (🔄 atkārtot)	<ol style="list-style-type: none">1. Pabeigt uzdevumus2. Izveidot labāko aprīkojumu3. Pielāgot burvestības / talantus4. Pārdot liekos resursus (🔄 atkārtot)	<ol style="list-style-type: none">1. Apceļot jaunas vietas2. Uztādīt jaunus mērķus3. Atrast jaunus draugus4. Plānot jaunas misijas5. Pabeigt cīņas (🔄 atkārtot)



Atsauces



- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (3rd ed.). CRC Press.
- Quantic Foundry. (n.d.). *The Gamer Motivation Model*. Retrieved from <https://quanticfoundry.com/2019/04/24/gamer-motivation-model-reference/>
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: UX, Engagement, Immersion, Retention*. Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
- Extra Credits. (2019). *Game Loops*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mGL5YGcAxEI>
- Brown, M. (2022). *How Video Game Economies are Designed*. *Game Maker's Toolkit*. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Zrf1cou_yVo4