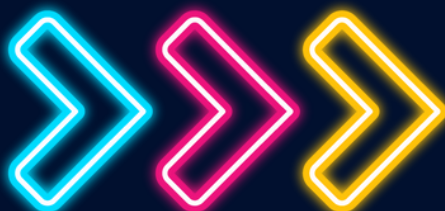




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Spēļu izstrāde,
koncepta 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 nedēļu programma (2 stundas nedēļā, iespējams arī pagarināt)
Vecums:	20 līdz 30 gadu vecums
Grupas lielums:	4 līdz 6 cilvēki grupā
Mērķis:	Nodrošināt dalībniekus ar prasmēm izstrādāt spēļu konceptus, kas iedvesmo sociālās pārmaiņas, veicinot radošumu, sadarbību un kritisko domāšanu.
Uzdevumi:	• Definēt pārmaiņas veicinošu mērķi un iekļaut to spēles konceptā. • Noteikt mērķauditoriju un novērst iespējamās šķēršļus. • Izstrādāt spēles prototipu un apkopot konstruktīvas atsauksmes.
Materiāli:	• Spēles dizaina darba lapa • Spēles dizaina dokuments • Papīrs un rakstāmpiederumi • Prezentācijas rīki (pēc vajadzības) • Mākslīgā intelekta rīki vizuālajam noformējumam, mūzikai, kodam.

Šīs aktivitātes mērķis ir iepazīstināt skolēnus ar “prāta vētras” (*brainstorm*) un spēles koncepta izstrādes procesu, kurā tiek izvirzīti pārmaiņas veicinoši mērķi. Dalībnieki strādās grupās, lai simulētu spēļu studijas komandu, noteiktu savu mērķauditoriju un radītu spēles konceptu, kas risina konkrētu sociālo problēmu. Pēc tam viņi prezentēs savas idejas, apkopos atsauksmes un pilnveidos savu ideju.



Darbnīcas struktūra



Pirmā nedēļa: Ideju ģenerēšana un prezentācija

Dalībnieki izstrādās un attīstīs spēles konceptu ar pārmaiņas rosinošiem mērķiem, darbojoties kā spēļu studijas komanda ar dažādām lomām: dizainers, mākslinieks, scenārija autors, mārketinga speciālists un producenti.

Izmantojot spēles dizaina darba lapu (pielikumā) un spēles dizaina dokumentu, komandas sāks ar savu nodomu definēšanu un noteiks konkrēto pārmaiņas rosinošo mērķi, ko vēlas iedvesmot spēles spēlētājos. Kā piemēram, attīstīt empātiju pret klimata bēgļiem vai izglītēt spēlētājus par resursu pārtēriņa sekām. Tad viņi noteiks savu mērķauditoriju, ņemot vērā iespējamās šķēršļus viņu sasniegšanai, piemēram, maldīgus priekšstatus vai vienaldzību.

Par spēles pamata pieredzi dalībnieki veidos “prāta vētru”, padomājot par spēles mehānikas elementiem, kas varētu atbalstīt viņu mērķi. Piemēram, lai veicinātu sistemātisko domāšanu, spēle varētu ļaut spēlētājiem veidot atjaunojamās enerģijas tīklu nākotnes sabiedrībā, kas ir saskārusies ar enerģijas krīzi.

Dalībnieki arī var uzskicēt savas idejas par spēles varoņu izskatu, vidi, un saskarnēm, kā arī lietot mākslīgā intelekta rīkus lai ģenerētu pagaidu vizuālos materiālus, skaņas vai mūziku.

Pēc šīs “prāta vētras” katra komanda prezentēs savu spēles konceptu pārējām grupām 2 minūšu garā *elevator pitch* prezentācijas stilā, izmantojot arī savas skices un vizuālos materiālus. Pārējie dalībnieki un pasniedzējs sniegs konstruktīvas atsauksmes par spēles nolūku un vai tas sakrīt ar tās mehāniku, kā arī vai komandas pārmaiņas rosinošais mērķis ir skaidrs un sasniedzams. Šis process palīdzēs dalībniekiem veicināt kritisko domāšanu un arī uzlabot savas spēles konceptu, balstoties uz kolektīvu atgriezenisko saiti.

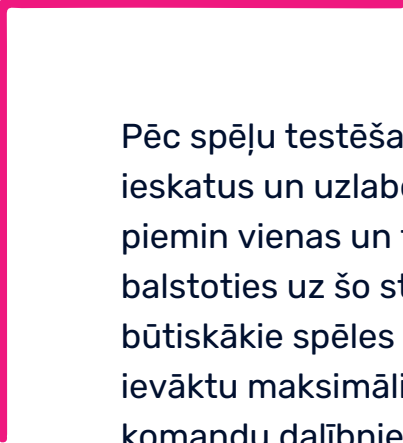
Dalībniekiem jāvienojas par spēles dizaina pamatprincipiem. Šie pamatprincipi ir spēles fundamentālās vadlīnijas, kas nodrošina vienotu vīziju un palīdz pieņemt sekojošus lēmumus visa projekta gaitā.

Otrā nedēļa: Prototipu veidošana

Komandas pavadīs aptuveni divas stundas veidojot vai nu digitālu, vai papīra prototipu, koncentrējoties uz vienu, viņuprāt galveno, spēles mehāniku. Šī nodarbība veicinās dalībniekus praktiski un padziļināti attīstīt savu spēles konceptu. Piemēram, kāda komanda varbūt vēlēties izstrādāt galda spēli, kas būtu kā simulācija pilsētas ūdensapgādes pārvaldībai, mudinot tās spēlētājus pieņemt pārdomātus, stratēģiskus lēmumus par resursu sadali un infrastruktūras attīstības gaitu un virzienu. Turpretim cita komanda varbūt izstrādās kāršu spēli, kas atspoguļotu smalko ekosistēmu līdzsvaru, kur spēlētājiem jāņem vērā dažādi vides faktori, lai saglabātu ekosistēmas harmoniju. Jo vairāk laika tiks atvēlēts šai fāzei, jo rūpīgāk un radošāk komandas varēs uzlabot savas idejas un dizainus, balstoties uz jau iepriekš gūtajām atsauksmēm. Šīs sesijas akcents tiek likts uz spēju sadarboties un risināt problēmas, kas ir būtiski, lai radītu patiesi ietekmīgas spēles ar iedvesmojošiem mērķiem.

Week 3: Spēles testēšana

Dalībnieki sagatavo anketas ar Likerta skalā vērtējamām jautājumiem, lai ievāktu atsauksmes par savu produktu. Pirms testēšanas, komandas noteiks konkrētus mērķus, tas ir, ko tieši tās vēlas testēt. Piemēram, kādu konkrētu spēles mehāniku, kādas emocionālās reakcijas izstrādātā spēle izraisa spēlētājos vai spēles plūsmu. Komandām ir uzdevums nodrošināt, lai prototipi būtu pietiekoši gatavi šim testam – pat ja spēles prototips nav vēl perfektā formā un ir izstrādāts tikai kā papīra vai digitālas formas makets. Testēšanas laikā dalībnieki maksimāli maz iejauksies spēlētāju (testētāju) spēles gaitā, ļaujot spēlētājiem dabīgi izspēlēt spēli. Viņi rosinās testētājus būt godīgiem par spēli, uzdodot atvērta tipa jautājumus, lai detalizēti izprastu kā viņiem ir veicies ar šo darbu. Jautājumi var būt par to, cik spēle ir baudāma, tās mehāniku, cik tā ir viegli izprotama un intuitīva, utt. Pirms testēšanas, spēlētājiem arī var dot iespēju aizpildīt *Quantic Foundry* spēlētāju motivācijas modeļa anketu (<https://apps.quantificfoundry.com/surveys/answer/gamerprofile/>): šis dos spēļu veidotājiem iespēju izprast cik atbilstošas ir spēlētāju atsauksmes, balstoties uz viņu spēlētāju tipu.



Pēc spēļu testēšanas, komandas apkopos atsauksmes, piefiksējot galvenos ieskatus un uzlabojumu ieteikumus. Dalībnieki analizēs, vai testētāji atkārtoti piemin vienas un tās pašas problēmas, vai sniedz līdzīgus ieteikumus, un, balstoties uz šo statistiku, viņi izvirzīs prioritātes jeb uzlabojumus, kas būtu būtiskākie spēles uzlabošanai. Lai nodrošinātu daudzpusīgu skatījumu un ievāktu maksimāli daudz viedokļu, komandas testēs savu spēli uz citu komandu dalībniekiem. Šī sesija palīdzēs dalībniekiem iegūt padziļinātu ieskatu par savu spēli un dos viņiem nepieciešamo atgriezenisko saiti, lai tālāk uzlabotu savus spēles prototipus, piedomājot arī pie tā, vai spēļu pārmaiņas rosinošie mērķi tiek adekvāti iekļauti to dizainā.

Ceturrtā un piektā nedēļa: Atkārtošana un uzlabošana

Ja vēlaties, otrās un trešās nedēļas procesus var atkārtot cik vien nepieciešams, lai uzlabotu spēles un sasniegtu vēlamos rezultātus.



PIELIKUMS



Kas ir dizaina veidnes?

Dizaina veidnes ir kā recepte vai darba lapa, kas palīdzēs izstrādāt pašam savu spēles ideju. Tās attēlo procesu soli pa soli, lai nodrošinātu, ka visas idejas veiksmīgi apvienojas savā starpā. Kā tās strādā:

Spēles nosaukums:

Spēles stāsts

- Kas ir spēles galvenie varoņi?
- Kur šī spēle notiek?
- Kāds ir tās mērķis? (piem., kādu izglābt, uzvarēt sacensības, atrast noslēptos dārgumus utt.).
- Kurš to spēlēs?

Padomā par cilvēkiem, kuri spēlēs jūsu spēli. Kādas īpašas funkcijas viņiem varētu būt nepieciešamas? Piemēram:

- Subtitri nedzirdīgiem cilvēkiem,
- Pieejamības funkcijas (piem. izteiktāks kontrasts) cilvēkiem, kuri neredz vai citādi redz krāsas.

Kas padara jūsu spēli aizraujošu?

- Mīklu risināšana?
- Kaut kā būvēšana?
- Iespēja izpētīt jaunu pasauli?

Šeit pierakstiet visu, kas padara jūsu spēli jautru un aizraujošu.

Iekļaujošas funkcijas:

Piemēram:

- viegli lasāmas un saprotamas instrukcijas,
- varoņi no dažādām kultūrām un vidēm,

Uzzīmējiet savu spēli:

- Piemēram, uzskicējiet kādu spēles līmeni, varoni, vai spēles logotipu.

Atsauksmes palīdzēs jums uzlabot savu ideju!



Atsauces



- GAME PILLARS. (n.d.). Game-Design-Pillars. Retrieved 20 February 2025, from <https://orioldedios.github.io/Game-Design-Pillars/>
- RocketBrush. (n.d.). The game development process: A comprehensive guide. Retrieved from [Erinmwingbovo, O. \(2024\). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references](#)
- Transformational Framework. (n.d.). The transformational framework. Retrieved from [Lendzhova, V. \(2024\). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 \(10\). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073](#)
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.
- Quantic Foundry Apps. (n.d.). Quantic Foundry. Retrieved 20 February 2025, from <https://apps.quanticfoundry.com/>