

# ŽAIDIMO PROTOTIPAS

## II užduotis: aprašymas

Sukurkite veikiantį žaidimą, kurį sužaisite su klasės draugais per pamoką. Žaidimo prototipą turi sudaryti žaidimo objektai – artefaktai (pvz.: kortelės, kauliukai, specialūs įrankiai ir pan.), žaidimo erdvė (pvz., žaidimo lenta ar tinklelis) ir taisyklių rinkinys.

Vienas svarbiausių sėkmingo žaidimo elementų – žaidimo objektai. Nuo šiol vadinsime juos artefaktais. Krepšinis ir futbolas būtų visiškai kitokie, jei šių žaidimų artefaktai (kamuoliai) būtų pailgi, o juos metant ar mušant tektų naudotis lazda. Kortos, palyginti su kauliukais, suteikia visiškai kitokį galimų kombinacijų spektrą, o tai keičia žaidimo eigą ir patirtis.

Atlikdami šią užduotį, pasinaudokite buityje turimais daiktais, mokyklos reikmenimis ir kitų žaidimų elementais. Sukurkite originalaus žaidimo mechanizmą, remdamiesi pamokos metu aptarta idėja. Ją galite koreguoti, tačiau svarbu užtikrinti, kad žaidimas sietųsi su pamokos poteme ir anksčiau išskirta literatūra.

Su komandos nariais aptarkite, kaip žaidimo idėja siejasi su naudojamais artefaktais ir jų deriniais. Nuspręskite dėl žaidimo žanro bei pobūdžio. Jūsų kūrinys neturi būti itin sudėtingas, nes vienas žaidimo ciklas (peržaidimas) neturėtų užtrukti ilgiau nei 10 minučių. Patys išbandykite, t. y. sužaiskite, žaidimą. Aptarkite, kaip jį galima būtų patobulinti ar geriau pritaikyti prie anksčiau nagrinėtos literatūros nustatyta tema.

### Jūsų žaidimas privalo atitikti šiuos kriterijus:

1. Sugalvokite žaidimui pavadinimą, besisiejantį su pamokos tema.
2. Žaidimas turi turėti bent keletą ėjimų, paremtų artefaktų bei žaidimo erdvės naudojimu.
3. Žaidimas turi galėti žaisti nuo 2 iki 4 žaidėjų vienu metu.
4. Pagaminkite arba surinkite žaidimo artefaktų rinkinį.
5. Sukurkite žaidimo erdvės modelį (jei jis reikalingas). Pastaba: ne visiems žaidimams reikia žaidimų erdvės. Pavyzdžiui, „Šarados“ žaidimo erdvės neturi, nes vyksta mįslių principu. Kortų žaidimai taip pat neturi specifinės žaidimo erdvės (tokios kaip žaidimo lenta). Čia svarbiausią vaidmenį vaidina artefaktai.
6. Glaustai ir aiškiai surašykite žaidimo taisykles (t. y. ką galima daryti žaidžiant žaidimą, kiek žaidėjų gali žaisti žaidimą vienu metu, koku principu vyksta žaidimo ėjimai, kokios yra laimėjimo ir pralaimėjimo sąlygos).
7. Žaidimo trukmė – ne daugiau kaip 10 minučių, žaidžiant grupėje.



## Žaidimo išbandymas

Skirkite 10 – 15 minučių žaidimui išbandyti. Pasistenkite, kad vienas žaidimas netruktų ilgiau nei 10 minučių. Nepamirškite, žaidimai kuriami taip, kad būtų įtraukiantys ir įdomūs. Jei jums nepatrauklus jūsų pačių žaidimas, jis vargiai patiks ir klasės draugams. Patobulinkite ir paruoškite žaidimo prototipą išbandyti su klasės draugais. Atsineškite visus reikalingus žaidimo atributus į klasę, kur žaidimą galės išbandyti bendramoksliai būsimos pamokos metu.

## Taisyklių rinkinys

Parenkite savo žaidimo taisyklių rinkinį. Jis turi būti trumpas, konkretus ir greitai perprantamas. Surašykite pagrindinius veiksmus, kuriuos galima atlikti žaidžiant žaidimą. Apibrėžkite, kaip skaičiuojami taškai, kaip pasiekama pergalė žaidime. Kokia naudojamų artefaktų reikšmė. Jūsų sukurtas taisyklių rinkinys bus pristatomas kitiems žaidėjams, tad jis neturėtų būti ilgesnis nei pusė A4 formato lapo. Pagrindines taisykles turėtumėte gebėti perteikti per 2 minutes.

**Pav. 2.** Pavyzdiniai klausimai, į kuriuos atsakę mokiniai gali parengti žaidimo taisykles.

### ŽAIDIMO PAVADINIMAS

*Šioje skiltyje vienu sakiniu aprašykite, koks yra žaidimo tikslas ir pagrindinė mintis. Taip pat informuokite žaidėjus, su kokiomis potėmėmis bus susietas žaidimas.*

*Nurodykite, keliems žaidėjams skirtas žaidimas. Apibrėžkite žaidimo eigą, t.y. kaip daromi ėjimai žaidime, kaip nusprendžiama, kam eiti toliau.*

*Kokie artefaktai naudojami žaidime?*

*Surašykite pagrindines žaidimo taisykles.*

*Jei yra taškų sistema - aprašykite jos veikimo principus. Kaip taškai fiksuojami? Kur užrašomi?*

*Aprašykite laimėjimo ir pralaimėjimo sąlygas.*

Vardas, Pavardė: .....

Klasė: .....

Žaidimo pavadinimas: .....

