

## Stalo žaidimo kūrimas

Namuose pagamintas stalo žaidimas yra puikus dalykas, kuriuo galėsite nustebinti savo draugus kitą namų pramogų vakarą. Bet prieš pasigiriant galutiniu savo kūrybiškumo rezultatu, turėsite sukurti pagrindinius žaidimo principus, įskaitant jo tikslus ir taisykles. Pasirūpinę pirmuoju etapu, tada turėsite sukurti žaidimo prototipą, kad patikrintumėte savo idėjas. Po to, kai stalo žaidimas bus sėkmingai išbandytas, turėsite padaryti galutinę nepriekaištingą žaidimo versiją, kuri jau gali būti naudojama vakariniams susibūrimams su draugais.

## Žingsniai

### 1 etapas – Minčių lietus

- **Užsirašykite savo idėjas.** Neįmanoma atspėti, kada į galvą ateis tobula idėja. Kartais nutinka taip, kad dviejų idėjų derinys gali tapti nuostabiu nauju stalo žaidimu. Savo idėjas užrašykite užrašų knygelėje, popieriaus lape, kompiuteryje arba specialioje įrašymo programoje išmaniajame telefone.

*Pagalvokite, kuo jūsų perskaityta knyga svarbi, įdomi:*

1. *Tema: apie ką rašoma knygoje?*
  2. *Kokie svarbūs dalykai pabrėžiami (pagrindinė mintis, vertybės, kokie poelgiai išryškinami)?*
  3. *Trumpai apibūdinkite pagrindinių veikėjų charakterį: pvz., drąsus, neklaužada, mylinti ir pan. Taip galbūt kils mintis žaidimo lentą suskirstyti atskiromis zonomis, į kurias patekės žaidėjas ir atliks veiksmus, susijusius su veikėjui priskiriama savybe: pavyzdžiui, papuolęs į meilės zoną veikėjas, kad paeitų išridentą skaičių, turi pasakyti tiek gražių žodžių, komplimentų ar pan.; patekęs į neklaužados zoną, turi pasirinkti nurodytą triuką (pavyzdžiui, pastovėti kaip gandrui 30 sek.) ir jį atlikti. Nebijokite fantazuoti, tik visas užduotis stenkitės sugalvoti paprastas: kad užtruktų trumpai ir būtų pakankamai lengvai įveikiamos be išankstinio pasiruošimo).*
- **Sugalvokite žaidimo temą.** Teminiai žaidimai leidžia geriau „pajusti“ žaidimą. Kartais žaidimo tema vadinama „žanru“. Nuotykių žaidimai turi vieną paprastą temą - norą greičiau nei bet kam kitam patekti į finišo tiesiąją. Sudėtinguose strateginiuose žaidimuose yra konfliktai, lemiantys žaidimo veiksmų politiką ir žaidimo elementų išdėstymo žaidimo strategiją.

*Galvodami žaidimo temą nepamirškite, kad jūsiškis turėtų tikrinti žaidėjų žinias apie perskaitytą knygą arba pristatyti šią knygą, tad paieškokite, kaip žaidimo lentoje iliustracijomis ar žodžiais atskleisite knygos turinį, esmę. Pavyzdžiui, pasiekę tam tikrą etapą dalyviai gali būti apdovanoti kompetencijos ženkleliu-kortele, kur būtų susieta su veikėjo pasiekta pergale ar tam tikra emocija. Kortelėje turėtų būti tai glaustai pristatyta.*

### 2 etapas – Stalo žaidimo juodraščio kūrimas: žaidimo elementai ir eiga

**Pirmiausia sukurkite žaidimo veiklą.** Žaidimo veikla lemia, kaip žaidėjai žais.

- Kai kurie žmonės pirmiausia sugalvoja žaidimo veiklą ir tik po to sukuria temą jos pagrindu, o kiti pirmiausia sugalvoja nuostabią temą ir tik po to prideda žaidimo veiklą prie jos. Pabandykite išbandyti šį klausimą, kad suprastumėte, kuris darbo būdas jums tinka labiausiai.

*Kadangi žaidimo turinys jau nulemtas, nes turite remtis perskaityta knyga, tad iškart daugiau dėmesio skirkite, kaip atskleisite knygos svarbą, grožį (žiūrėk, kas buvo parašyta aukščiau).*

- Įprasti žaidimų veiklos tipai yra šie: kintami judesiai, kauliukai ir figūrėlės, judėjimas aplink žaidimo lauką, piešimo kortos, lankstymo kortelės, aukcionai ir pan.

- Sukurkite žaidimo elementų sąrašą: pavyzdžiui, **kauliukas** – reikalingas išmesti ėjimų skaičių, **5 skirtingų spalvų „figūrėlės“** – reikalingas 5 žaidėjams, **10 klausimų kortelių** – reikalingos, kad žaidėjas atsakytų teisingai į klausimą ir paeitų išridentą skaičių langelių ir pan. Sudarę tokį sąrašą dar geriau įsivaizduosite savo žaidimą ir galbūt dar jį patobulinsite.
- Sukurkite instrukciją: kaip pradeda, kaip žaidėjai keliauja žaidimo lauku, ko siekia, kaip pasiekia pergalę, apgalvokite, kaip padėti žaidėjui, jei jam nesiseka pajudėti pirmyn, tikslo link.
- Taigi, pirmiausiai apsispręskite, kokio tipo veikla bus jūsų žaidime. Apsisprendimą gali palengvinti turimų stalo žaidimų peržiūra. **Tik atminkite, kad jūsų žaidimas yra orientuotas į perskaitytą knygą.**

### **3 etapas – Žaidėjai ir žaidimo laikas**

- **Nuspręskite dėl amžiaus žaidimo ribų.** Žaidimo amžiaus ribos turės įtakos jo sudėtingumui ir taisyklėms. Kadangi kuriate žaidimą savo bendraamžiams, turėsite įsitikinti, kad žaidimas yra paprastas, lengvai suprantamas ir įdomus.
- **Nustatykite žaidėjų skaičių, žaidimo laiką ir jūsų žaidimo dydžio apribojimus.** Kai kuriuos žaidimus riboja žaidimo lauko dydis, žaidimo žetonų ar kortelių skaičius. Žaidimo lauko dydis ir kortų skaičius taip pat turi įtakos paties žaidimo trukmei. Kai nustatysite šias ribas, pabandykite atsižvelgti į žemiau nurodytus dalykus.
  - Žaidėjų, galinčių žaisti žaidimą, skaičius. Ar žaidimas bus įdomus tik dviem žaidėjams? Koks didžiausias skaičius žaidėjų gali žaisti? Ar tam pakaks kortelių / žetonų?
  - Vidutinė žaidimo trukmė. Be to, atkreipkite dėmesį, kad pirmasis žaidimo turas paprastai yra ilgiausias. Žaidėjams reikia laiko išmokti taisykles.
  - Žaidimo dydis. Dideli žaidimo laukai paprastai apsunkina žaidimą ir padidina žaidimo laiką

### **4 etapas – Repeticija**

#### **Pabandykite pažaisti savo žaidimą:**

- Pasibraižykite popieriaus lapę, kaip įsivaizduojate stalo žaidimo lentą. Susidėkite kol kas improvizuotas žaidėjų figūrėles, tuščius lapelius (jei nusprendėte įtraukti ir korteles), ir kitus jūsų žaidyme numatytus dalykus. Pasikvieskite ką nors iš artimųjų išbandyti kartu.
- Pabandykite sužaisti nuo pradžios iki pabaigos.
- Žaisdami žymėkitės pastebėjimus ir pasiūlymus, ką ir kaip reiktų patobulinti.

### **5 etapas – Stalo žaidimo kūrimas**

Sukurkite galutinę žaidimo versiją

- **Sudarykite reikalingų medžiagų sąrašą.** Kai bandymai bus baigti ir jūs patenkinti žaidimu, galite pradėti ruošti galutinę jo versiją. Kiekvienas žaidimas turės savo poreikius, todėl jam reikalingų medžiagų sąrašas gali skirtis. Sudarykite visų sudedamųjų žaidimo elementų, kurie turėtų būti galutinėje versijoje, sąrašą, kad nieko nepamirštumėte. Stenkitės žaidimui panaudoti namuose esančius daiktus: sagas, kamšelius, popierių, pakuotes ir pan.
- **Papuoškite žaidimo lauką.** Žaidimo laukas yra pagrindinis stalo žaidimo elementas, todėl kūrybiškai vertinkite jo dizainą. Įsitikinkite, kad judėjimo kryptis ar žaidimo elementai yra aiškiai pažymėti ir kad visos žaidimo lauko kryptys yra lengvai skaitomos.
- **Sukurkite likusią žaidimo dalį.** Žaidimo žetonus lengviausia padaryti naudojant atvaizdus, nupieštus arba atspausdintus ant popieriaus, kuriuos klijuokite lipnia juosta ar klijais ant kieto pagrindo, pavyzdžiui, kartono. Jei kuriate žaidimą artimiesiems ar draugams, netgi galite naudoti jų tikras nuotraukas, kad padarytumėte žetonų. Kadangi kuriate su perskaityta knyga susijusį žaidimą, galite panaudoti knygos veikėjų paveikslus, vardus ir pan.

## **Patarimai**

1. Naudokitės taisykle: “Mažiau yra daugiau.” Kadangi kuriate pirmąjį savo žaidimą, neužsimokite labai plačiai. Geriau pabandykite sukurti paprastesnį žaidimą.
2. Prieš kurdami galutinę žaidimo versiją, surinkite kitų žmonių atsiliepimus ir nuomones. Užduokite sau klausimą, ar žaidimas tikrai yra toks, kokio norėjote. Atminkite, kad žaidimą taip pat žais jūsų draugai ir artimieji, todėl jis vis tiek turėtų būti jiems kuo patrauklesnis.
3. Stenkitės nesiimti gynybos, kai jūsų žaidimas yra kritikuojamas. Kritika yra svarbi norint patobulinti žaidimą, todėl būkite mandagūs ir parašykite visus komentarus.
4. Taip pat galite pasiimti butelių dangtelius, rutuliukus, stiklinius rutulius, popieriaus gabaliukus ar drožles iš kitų žaidimų kaip žetonus namų žaidimui.
5. Sumažinkite žaidimo dydį, kad galėtumėte jį pasiimti su savimi keliaudami.
6. Kai grupė žmonių išbando jūsų žaidimą, pabandykite juos stebėti netrukdydami žaidimui. Tai leis jums įvertinti, kaip gerai žaidimo taisyklės suprantama tie, kuriems tai visiškai nepažįstama.

## **Išpėjimai**

- Stenkitės, kad žaidimo taisyklės būtų kuo trumpesnės ir paprastesnės. Dėl nereikalingų sunkumų žaidėjai gali prarasti susidomėjimą žaidimu.
- Įsitikinkite, kad jūsų sugalvotos žaidimo taisyklės yra sąžiningos. Žaidimo tikslas yra suteikti žmonėms malonumą, pralinksminėti juos ir nusistatyti teigiamą nuotaiką.
- Jei planuojate publikuoti ir pradėti pardavinėti savo žaidimą, įsitikinkite, kad aiškiai nepažeidžiate kieno nors autorių teisių. Jei kažkas labai primena kitus žaidimus, geriau būtų peržiūrėti ir pakeisti šiuos elementus.

Patarimai surašyti naudojantis straipsniu: <https://irgp2.ru/lt/nastolnaya-igra-svoimi-rukami-s-ispolzovaniem-fishek-idei-dlya/>