

## Zanurz się w świat książek i stwórz własną grę RPG



I-III  
IV-VI kl.  
VII-VIII kl.



Programowanie



135 min.



12 os.



**Z**astanawialiście\_tyście się kiedyś, jak mogą wyglądać bohaterowie książek, które czytacie? A może wyobrażaliście\_tyście sobie sceny ze szkolnych lektur, a czasem nawet chcieliście\_chciałyście się przenieść do wymyślnego świata? Dzięki warsztatom z tworzenia gier RPG (ang. role-playing game, nieraz zwana grą wyobraźni) będziecie mieli okazję nie tylko zanurzyć się książkową rzeczywistość, ale też stworzyć ją wedle własnego pomysłu. **Poznacie profesjonalne narzędzia wykorzystywane do tworzenia gier** i z ich pomocą przygotujecie swoją własną propozycję. Wcielicie się w role projektantów\_ek i korzystając z gotowych zestawów, zaprojektujecie własne sceny. Zaprogramujecie też wszystkie interaktywne elementy, by opowiedzieć swoją historię. Własne opowiadanie? Adaptacja wybranej lektury? Odwzorowanie w formie gry wybranego wydarzenia historycznego? Ograniczać was będzie tylko wyobraźnia, bo gry RPG to doskonałe medium do snucia opowieści!

**Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.To**

Autor: Dawid Stanasiuk

## Czego uczą warsztaty?

- czym jest i do czego służy w programie komputerowym baza danych;
- czym jest mapa kafelków (Tile Map) i jak jej używać do projektowania sceny gry;
- czym jest adaptacja dzieła;
- czym są silniki do tworzenia gier i kiedy się ich używa;
- projektowanie z pomocą komputera;
- rozwiązywania problemów programistycznych;
- tworzenia sceny gry za pomocą mapy kafelków (Tile Map);
- pisanie dialogów.

### Co rozwijają warsztaty?

- umiejętność opowiadania historii;
- zdolność myślenia abstrakcyjnego;
- kreatywność;
- poczucie estetyki;
- logiczne myślenie.

### Po warsztatach osoby uczestniczące:

- potrafią stworzyć scenę gry za pomocą gotowych plików graficznych – mapy kafelków (Tile Map);
- potrafią za pomocą kodu wpływać na wybrane elementy obiektów w grze;
- potrafią stworzyć nowy projekt w silniku gry;
- rozumieją, kiedy i w jakim celu używamy silnika;
- potrafią uruchomić grę w trybie testowym.

## Warsztaty realizują następujące założenia z podstawy programowej 2023:

POLSKI

- kl. I-III: I.1.2, I.1.5, I.2.2, I.3.3, I.3.5

INFORMATYKA

- kl.IV-VI: II.2, II.3, II.4, V.1 VI.1, VI.2
- kl.VII-VII: II.3.1, II.3.4, II.4, IV.1, IV.2

PLASTYKA

- kl. I-III: V.2.9

## Przygotowanie i przebieg warsztatów:

- przygotowanie wszystkich potrzebnych materiałów i narzędzi – szczegółowa rozpiska w scenariuszu;
- włączenie na rzutniku lub ekranie telewizora w zapętleniu filmu, który przyciągnie uwagę osób uczestniczących po wejściu do sali;
- przygotowanie dla każdej osoby uczestniczącej komputera z systemem Windows, z zainstalowanym silnikiem oraz grą demonstracyjną umieszczoną w łatwej do znalezienia lokalizacji;
- przygotowanie linków do uruchomienia quizu (Kahoot) oraz udostępnienia materiałów dydaktycznych (Genial.ly);
- przygotowanie programu RPG Maker Ace Lite (darmowa wersja Lite tylko na Steam! więc potrzebny będzie także także zainstalowany steam i zalogowane konto).

### Wstęp – miniwykład



15 min

#### Narzędzia/materiały:

prezentacja Genially: <https://app.genial.ly/editor/655119723e383d00119e61f0>

Projektor / telewizor,

Początek warsztatów jest dobrym momentem na stworzenie kontraktu, czyli wspólnie wypracowanego z grupą zbioru zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć oraz przedstawienie idei działań Stowarzyszenia Robisz.to, a także - co najważniejsze - zapoznanie się z osobami uczestniczącymi w warsztatach. Wskazane jest przeprowadzenie krótkiej aktywności na przełamanie lodów.

Osoba prowadząca zadaje serię pytań:

Kto gra w gry? Jakie są Wasze ulubione gry?

Czy ktoś ma jakieś doświadczenie z programowaniem? A czy ktoś tworzył jakieś gry? Jeśli tak to jakie?

Czy ktoś wie, co to jest silnik gry? Jeśli tak to czy ktoś zna jakiś silnik i przykłady gier, które powstały z jego użyciem?

Czy ktoś wie, co to są gry RPG?

Czy ktoś grał w Pokemony?

### Zadanie – Prezentacja możliwości silnika



10 min

#### Narzędzia/materiały:

prezentacja Genially: <https://tinyurl.com/2p9dvua>

Projektor / telewizor, laptopy, myszki, zainstalowany program RPG Maker

Osoba prowadząca prosi osoby uczestniczące w warsztatach o uruchomienie gry demonstracyjnej prezentującej możliwości wybranego silnika. Tłumaczy sposób sterowania i zachęca do aktywnego testowania napotkanych elementów.

W trakcie rozgrywki osoba prowadząca pyta osoby uczestniczące w warsztatach, czy znają tę historię, której doświadczają w trakcie gry. Dopytuje, czy wiedzą jak nazywa się gra stworzona na podstawie gotowej książki/opowiadania, a także jak nazywa się film stworzony na podstawie książki?

## Quiz – praca w parach



10 min

**Narzędzia/materiały:**  
projektor laserowy/telewizor  
laptopy warsztatowe  
rozdzielniki do słuchawek, słuchawki  
[Quiz Kahoot](#)

Osoba prowadząca przeprowadza prosty i szybki quiz o adaptacjach.  
Po zakończeniu quizu osoba prowadząca zadaje pytania, np: „czy adaptacja musi być bardzo dokładna?“, zachęcając do żywej dyskusji. Analizuje przykłady, które pojawiły się w trakcie quizu i te podane przez osoby uczestniczące.

## PRZERWA

## Zadanie – Wprowadzenie do RPGMakera



25 min

**Narzędzia/materiały:**  
laptopy warsztatowe z zainstalowanym oprogramowaniem RPG Maker Ace Lite  
**Instrukcje:**  
[Tłumaczenie wybranych widoków edytora.](#)

[Tworzenie map](#)

[Tworzenie Eventów](#)

Osoba prowadząca prezentuje pracę w RPGMakerze:  
tworzenie map z gotowych map kafelków (Tile Maps):  
na start Tileset „Field” i ustawienia mapy;  
następnie: las, dom, wnętrze;  
tworzenie eventów;  
przy mocnej grupie: baza danych.

Osoby uczestniczące wykonują instrukcje i wykonują podstawowe ćwiczenia.

## Zadanie – tworzenie



55 min

**Narzędzia/materiały:**  
laptopy warsztatowe z zainstalowanym oprogramowaniem RPG Maker Ace Lite

Przygotowanie:  
rozpisanie scen;  
stworzenie listy map;  
stworzenie listy dialogów;  
ustalenie potrzebnych zmiennych,

Osoby uczestniczące w warsztatach tworzą swoje gry w programie RPGMaker.

## PRZERWA

### Testy gier



10 min

#### Narzędzia/materiały:

laptopy warsztatowe z zainstalowanym oprogramowaniem RPG Maker Ace Lite

Po zakończeniu pracy nad swoimi grami osoby uczestniczące w warsztatach dają je sobie wzajemnie do przetestowania, osoba prowadząca zachęca do dzielenia się spostrzeżeniami i kreatywnej krytyki.

### Podsumowanie



55 min

#### Narzędzia/materiały:

laptopy warsztatowe z zainstalowanym oprogramowaniem RPG Maker Ace Lite

Osoba prowadząca inicjuje krótką rozmowę podsumowującą. Informuje, że gotowe gry zostaną udostępnione osobom uczestniczącym w warsztatach w formie elektronicznej.