

Wiz Dom

Oktatást Segítő Fantasy Társasjáték és Videojáték



1-3



10+



25-45m



LIBER PRIMUS
GAMES

Liber Primus Games

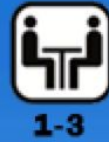
Wiz
Dom

- ▶ 2014 óta
- ▶ Gran Private Equity befektetés
- ▶ 65 évnél is több játéktapasztalat
- ▶ Több évtizedes pedagógiai tapasztalat

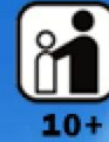
NARBORION
saga

RICHARD
MORGAN
A LAND FIT FOR HEROES

A Wiz-Dom



1-3



10+



25-45m

Wiz
Dom

- ▶ Gyerekbarát fantasy szerepjáték és oktatás-támogató eszköz
- ▶ Asztali- és online játék forma
- ▶ Tudás elmélyítésére, gyakorlásra, diákok motiválására
- ▶ Fantasy irodalomból, filmekből ismerős szóhasználat és fogalmazás



Hogyan készült?

- ▶ K+F GINOP* forrásból és önerőből
- ▶ 5 fős projekt csapat, Szegeden
- ▶ 2017 november – 2019 április
- ▶ Számtalan eldobott verzió, design terv
- ▶ Iszonyú sok vita, próbajáték



A Játékmenet

- ▶ **Hősök választása**
- ▶ **Feladat pakli összeállítása**
- ▶ **Feladatok megoldása jutalmakért**
- ▶ **Tárgyak és varázslatok szerzése**
- ▶ **Iskola megvédése**

A Játékmenet 1: Hős Választása



A Játékmenet 2: Feladatok Összeállítása



A Játékmenet 3: Mozgás



A Játékmenet 4: Feladatok Megoldása

Wiz Dom

Feladat: 4

A hálószobák folyosójának bejáratát őrző kőoroszlánok áteresztő kódját minden nap változtatják. Minden reggel találtak a hálószobák folyosóiban egy noteszlapot, rajta egy könnyű számítási feladattal.

Ezeket jó lenne még azelőtt kiszámolni, hogy elhagyod a szobád, mert ha túlmész az oroszlánokon és nem tudod a kódot, azok nem fognak visszaengedni!

Ezek a mai kódok:

- J-1. + 280 = 760
- J-2. + 140 = 610
- J-3. + 360 = 710

A: 350 B: 180 C: 480 D: 470

Egyéni jutalom: 3
Csapat jutalom: 4

Wiz Dom
Felmes Pagony szélénél találsz négylevelű lóherét! Letéped, ottthon lepréssed és a talárod gallérja alá ragaszd.

mondják, így hoz szerencsét.

szerez 1 ÖTLET pontot.

Ha több segítséget kérsz és leadod a kártyát, nem kell kifizetned a pénzt, mert "magadtól" rájössz a megoldásra.



+2

Mágusbot

VARÁZSTÁRGY

Ha nálad van ez a bot, minden varázslatod sebzése +2-vel nő.

Ez a tárgy folyamatosan kifejti a hatását, nem kell külön aktiválni.



A Játékmenet 5: A Főszörny Megjelenése



Wiz
Dom

Feladat: 90

Egy ősi varázszekercs került hozzátok. A lap sárga fényrel világít, és ahogy fölé hajoltok, a pergamenre írt szöveg arany betűi villogni kezdenek előttek...

"... Számítsd a számokat az összegük szerint,
Ha minddel végeztél, vedd kézedbe megint
És rakd sorba őket növekedés szerint.
Helyezd most a számra a betűt, mit kaptott,
És a titkok nyitját azonnal megkapod..."

Mi hát a titkok nyitja?

(Az eredményt csak azután kapjátok meg, ha mindenki megoldotta a feladatát, és a kapott számokat sorba szedve, a hozzájuk rendelt betűket összeolvassátok. Tehát az egész csapatnak EGY közös válasza van.)

J-1. 8946 : 8 = Á,	6142 : 3 = L,	9807 : 4 = A
J-2. 7095 : 2 = T,	9974 : 8 = S,	8684 : 9 = A
J-3. 4739 : 4 = Z,	6638 : 6 = R,	4597 : 7 = V

A: varázslat B: sárkányfi C: baziliszk D: hullabáró

Egyéni jutalom: 12
Csapat jutalom: 16
Jutalom tárgy: Mágusbot



A Játékmenet 6: Tárgyak és Varázslatok



Boszorkányvért
 VARÁZSTEKERCS
 15-ös védelmet ad.
 Más Védelem módosítót nem adhatsz a vérhez, így a rajtad lévő páncélok és pajzsok sem fejtik ki hatásukat.



Tűzlabda
 VARÁZSTEKERCS
 Legfeljebb 3 ellenfélre hat.
 +7 Támadás 3 Sebzés
 Ha nem találsz el az ellenfelet, akkor is sebződik 1-et.
 Használat után fordítsd le a kártyát.



Tűz Elementál
 VARÁZSTEKERCS
 Megidéz egy Tűz elementált, aki a harc végéig veled marad. Víz-lények ellen +1-et sebez.
Elementál:
 Támadás: +7 Sebzés: 2
 Mozgás: 4 Élet: 4
 Védelem: 12



Fagykúp
 VARÁZSTEKERCS
 Legfeljebb 3 ellenfélre hat.
 +7 Támadás 3 Sebzés
 Ha nem találsz el az ellenfelet, akkor is sebződik 1-et.
 Használat után fordítsd le a kártyát.



Szintlépés
 +1 VÉDELEM +6 ÉLET
 +1 SZINT +1 MOZGÁS
 Tedd ezt a karaktered lapja mellé! Szintet léptett!
 A fenti számokkal javul Védelme, Életeinek száma és Mozgása!
 Egy karakternek több ilyen lapja is lehet!



Mágikus Alabárd +1
 Két kézzel kell forgatni, de nagy sebet ejt. Testőrök használták.
 Kétkezes fegyver.
 Nem használhatsz pajzsot.
 +8 Támadás 4 Sebzés



Nehéz páncél
 A legerősebb védelmet adja, de nehéz benne mozogni.
 Védelem +3
 Ez a tárgy folyamatosan kifejti hatását, nem kell külön aktiválni.



Gyógyital
 BÁJITAL
 Ha megiszod, összes elveszett életerőd visszatér.
 Életed a maximumon van.
 Használat után fordítsd le a kártyát!



A Játékmenet 7: Az Iskola Megvédése



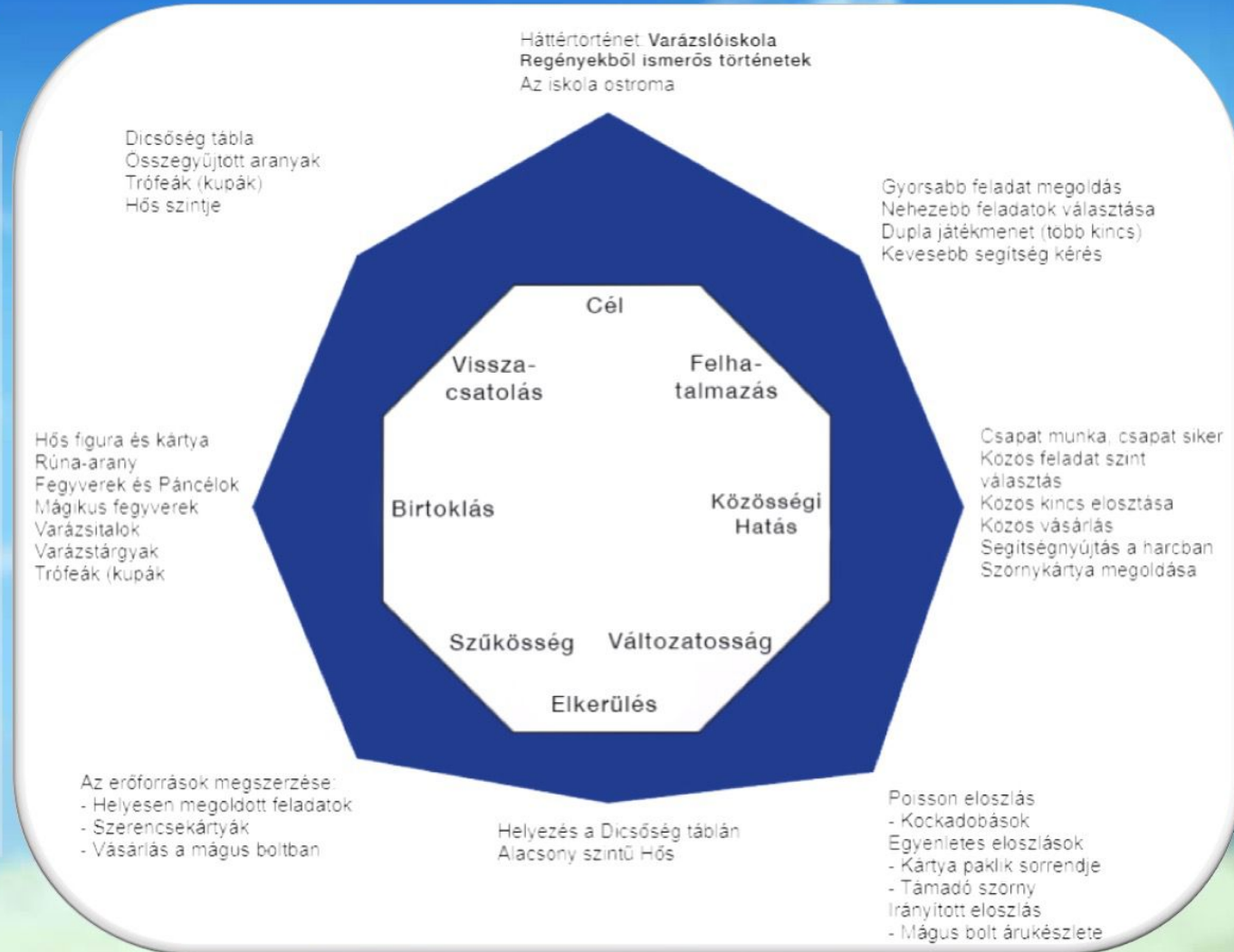
Videojáték

Wiz
Dom
Online



Tudományos háttér

- ▶ **Érezzük, hogy hatékony és jól motiváló eszközt találtunk ki**
- ▶ **Gamifikáció és oktatás tudományos háttere**
- ▶ **Yu-kai Chou „Oktalízis” modelljét használtuk**
- ▶ **8 paraméter**
- ▶ **Jó eredmények**
- ▶ **Világos fejlesztési irányok**



Következő lépés

- ▶ **Piacra lépés, értékesítés**
- ▶ **Oktatási intézmények**
- ▶ **Otthoni felhasználás**
- ▶ **Többnyelvű tervezés**
- ▶ **Közösségi finanszírozás**
- ▶ **Várjuk partnerek jelentkezését!**



Wiz Dom

- ▶ Gyerekbarát fantasy szerepjáték és oktatás-támogató eszköz
- ▶ Asztali- és online játék forma
- ▶ Tudás elmélyítésére, gyakorlásra, diákok motiválására
- ▶ Tudományosan és tapasztalati alapon is bizonyított működés
- ▶ Tananyag-független



1-3



10+



25-45m