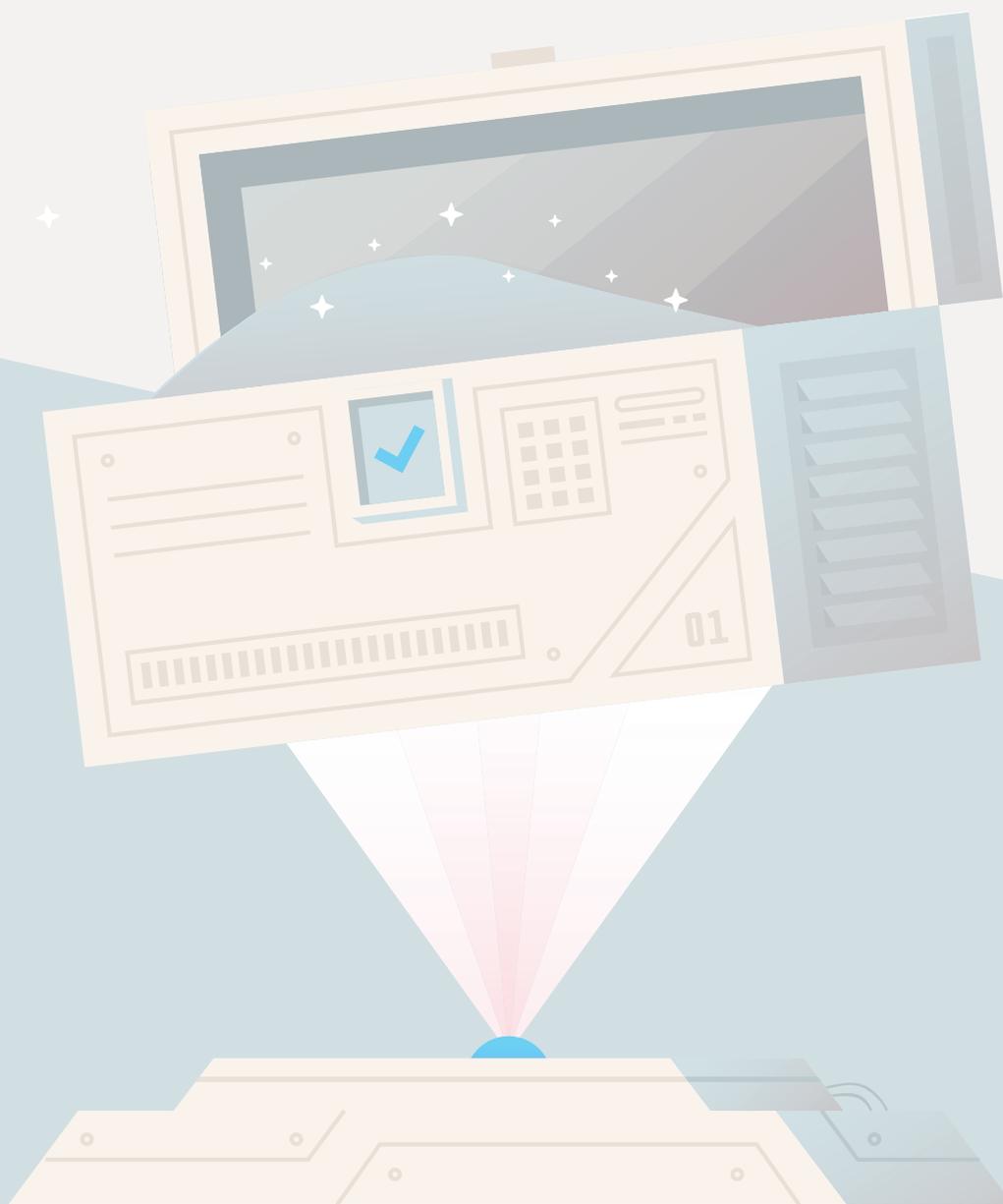


# Модуль 2.

## Цели и темп

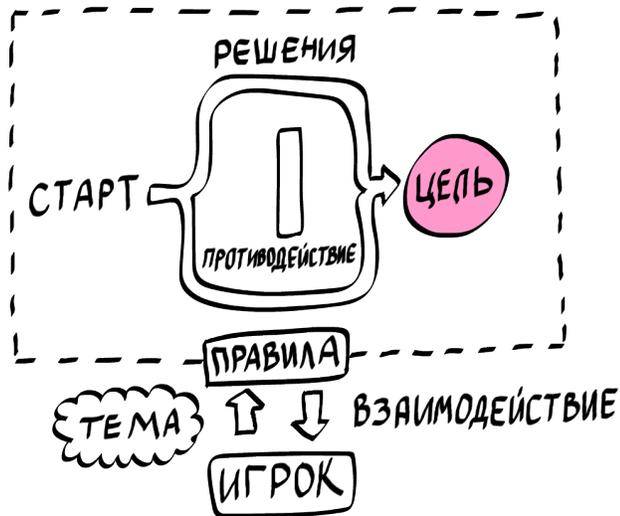


# Основные идеи



## Цель

Этот модуль посвящен части структуры игрового дизайна, связанной с целями.



## Цели для учащихся

### Уроки 1 и 2. Цели и темп

- Интуитивно понятные цели дают игрокам понять, чего те пытаются достичь, и придают их действиям смысл.
- Четкая структура основных и второстепенных целей задает темп игры, который не дает игроку заскучать или запутаться в происходящем.
- Хорошие цели интуитивно понятны. Они создают игровой процесс. Плохие цели провоцируют нежелательное поведение.

# Обзор



## Содержание

<b>Урок 1. Основные и второстепенные цели</b>	60 МИНУТ
Введение .....	03
Игра “Цели” .....	03
Обсуждение .....	06
<b>Урок 2: постановка целей</b>	60 МИНУТ
Цели и темп .....	08
Оценка дизайна .....	10
Обсуждение .....	10
<b>Домашнее задание</b> .....	11



## Материалы

### Оборудование для учителя

- Компьютер или проектор  
(для демонстрации материала)

### Оборудование для учеников

- Бумага и ручка

### Материалы для игры “Цели”

- Стол
- **Для каждой группы из 4 человек понадобится следующее:**
  - 8 листов бумаги
  - Ножницы
  - Скотч
  - Список целей  
(см. инструкции к уроку)
  - Ручка или фломастер  
(желательно 4 разных цвета, но не обязательно)

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

# Урок 1

## Основные и второстепенные цели

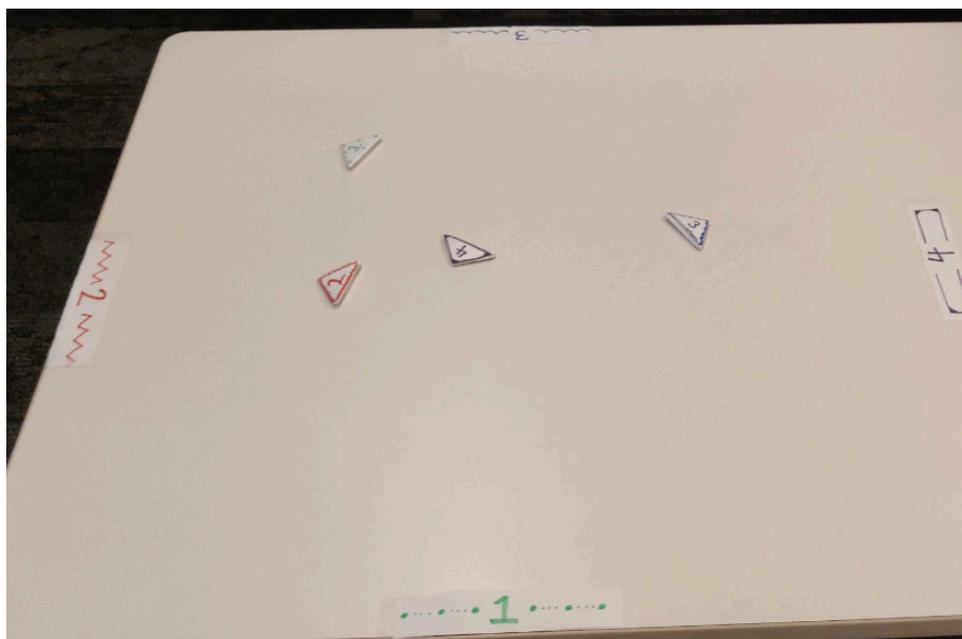
В этой игре правила постоянны, но цели все время меняются. Ученики увидят, как сильно этот факт влияет на игру. Этот урок помогает понять, что отличает хорошие цели от плохих и что делает цели хорошими или плохими.

35 МИНУТ

## Игра “Цели”

ВВЕДЕНИЕ (3 МИНУТЫ)

1. Ученики делятся на группы по 4 человека.
2. Они должны создать настольную игру – такую, как показано ниже.  
Нужно сделать четыре бумажных футбольных мяча и две пары ворот.



МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ (10 МИНУТ)

**3. Ученики делают из бумаги четыре футбольных мяча.**

Для этого потребуются четыре листа бумаги формата А4 или почтовой бумаги и следующие инструкции:

<https://www.instructables.com/id/How-To-Make-A-Paper-Football/5>

Для каждого футбольного мяча нужен один лист бумаги.

Пока ученики занимаются мячами, запишите на доске правила, перечисленные в пункте 6.

**4. Ученики украшают каждый мяч.**

На каждом мяче должен быть номер, соответствующий игроку. При желании можно раскрасить мячи в разные цвета.



**5. Ученики делают из бумаги футбольные ворота для каждого мяча и приклеивают их к столу (см. изображение выше).**

ПРАВИЛА ИГРЫ (2 МИНУТЫ)

**6. Объясните правила игры.**

- В начале игры все футбольные мячи находятся в середине стола.
- Если мяч упадет на пол, разместите недалеко от центра стола.
- **Цель** игры заключается в следующем: нужно забить мяч другого игрока в их собственные ворота, используя свой собственный мяч.

*К примеру, игрок под номером 3 может использовать свой мяч, отмеченный цифрой 3, чтобы забить мяч игрока под номером 2 в его же ворота.*

- Каждый игрок может переместить свой мяч три раза за ход.
- Игроки могут перемещать свой мяч как угодно при условии, что движение непрерывное.

*По мячу можно щелкать, можно толкать его, бить по нему и т. д.*

- Если один из мячей падает со стола, ход игрока заканчивается.

ЗАДАЙТЕ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ЦЕЛЕЙ НА ПРОТЯЖЕНИИ ИГРЫ (20 МИНУТ)

**7. Как только ученик достиг цели, отметьте его победу и перейдите к следующей цели.** Переход к следующей цели осуществляется через 5 минут или после того, как цель будет достигнута.

**ЦЕЛИ**

- **Основная цель: набрать как можно больше очков за 5 минут.**  
Второстепенная цель: получить хотя бы одно очко..
- **Цель: занять второе место по очкам по истечении 5 минут.**  
Второстепенная цель: тот, кто находится на втором месте, должен мешать игрокам с более низких позиций набирать очки. Тот, кто находится ниже второго места, должен набирать очки, чтобы догнать второго.
- **Цель: забить один гол в ворота каждого соперника.**  
Второстепенная цель: забить гол в чьи-нибудь ворота, кроме своих.
- **Цель: игрок, в чьи ворота забили гол, выбывает из игры.**  
**Побеждает последний игрок, оставшийся в игре.**  
Второстепенная цель: определить, в чьи ворота стоит забить гол, учитывая, кто уже забил больше всего голов или кто ходит следующим.

**8. Игрок, забивший больше всего голов, становится победителем.**

## Информация для учителя

5 МИНУТ НА ПРОЧТЕНИЕ

Чтобы задать темп, нужно **четко** обозначать основные и второстепенные цели на протяжении всей игры, чтобы игроки всегда участвовали в игровом процессе.

У игрока должны быть как краткосрочные, так и долгосрочные цели. Их темп может различаться: у игрока может быть цель на эту минуту, на эту игру, на этот сеанс, на этот месяц и т. д. Игровой процесс должен быть устроен так, чтобы игрок всегда стремился к какой-нибудь цели.

Обычно у игроков есть внутренняя мотивация и они сами ставят перед собой цели, но иногда это не так. Необходимо обеспечить мотивацию тем игрокам, у которых она отсутствует. Например, системы прогресса, которые позволяют игроку развиваться и не относятся напрямую к самой игре, могут способствовать созданию долгосрочных целей (на сеанс или на месяц).

К примеру, самая краткосрочная цель в баскетболе – забить гол для своей команды. Затем следует цель обойти команду соперника по очкам в четверти, а за ней – выиграть матч. Долгосрочная цель – одержать победу в сезоне (система прогресса, не относящаяся к игре напрямую).

За достижение цели в ходе игры должна полагаться соответствующая награда. Хорошую цель игрок узнает сразу (например, исследовать такую-то локацию). Плохие цели, как правило, противоречат шаблонам и вызывают нежелательное поведение или неуверенность игрока в собственных действиях.

Цель, противоречащая шаблонам, ведет к **отрицательному результату**. Это может быть бессилие от обилия вариантов действия (обилие вариантов не дает игроку определиться с выбором), нечеткая оптимизация, преобладание “антивеселья” над весельем (особенно для других игроков), ведущие к неверным выводам варианты действий, отсутствие ожидаемого результата и т. д.

25 МИНУТ

# Обсуждение

## Что необходимо понять

- Интуитивно понятные цели дают игрокам возможность обдумать, чего они пытаются достичь, и придают смысл их действиям.
- Четкая структура основных и второстепенных целей задает темп и ритм игры, не давая игроку заскучать или утонуть в событиях.
- Хорошие цели интуитивно понятны. Они создают игровой процесс. Плохие цели провоцируют нежелательное поведение.

## Ключевые вопросы

Назовите основные и второстепенные цели игры. Почему они важны?

- Второстепенные цели ведут к выполнению основных целей.  
*Например, второстепенная цель в футболе – занять позицию на территории соперника, а основная – забить гол.*

### ОБЩАЯ ЦЕЛЬ: ВЫПОЛНИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ЦЕЛЕЙ.

- **Основная цель: набрать как можно больше очков за 5 минут.**  
Второстепенная цель: получить хотя бы одно очко.
- **Цель: занять второе место по очкам по истечении 5 минут.**  
Второстепенная цель: тот, кто находится на втором месте, должен мешать игрокам с более низких позиций набирать очки. Тот, кто находится ниже второго места, должен набирать очки, чтобы догнать второго.
- **Цель: забить один гол в ворота каждого соперника.**  
Второстепенная цель: забить гол в чьи-нибудь ворота, кроме своих.
- **Цель: игрок, в чьи ворота забили гол, выбывает из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в игре.**  
Второстепенная цель: забить гол в чьи-нибудь ворота, кроме своих.
- Второстепенные цели задают темп игры и дают игрокам ощущение прогресса.
- Практически любую цель можно разделить на второстепенные.
  - Цель “забить больше всего голов” разделена на более конкретные второстепенные задачи (набрать больше всего очков за 5 минут, занять второе место по очкам по истечении 5 минут, забить по голу в ворота каждого соперника, забить гол дважды за один ход).
    - Второстепенная задача для цели “забить по голу в ворота каждого соперника” – забить гол в ворота соперника. Забив гол в ворота одного соперника, игрок попытается забить в ворота другого.
- Хорошие второстепенные цели позволяют игроку понять, сколько осталось до достижения более глобальной цели.
  - В этом упражнении каждая достигнутая цель приближает игрока к званию чемпиона.
- Чем больше игроков приближается к итоговой цели (достичь как можно больше целей), тем напряженнее становится игра.
- Если второстепенных целей нет, игрокам сложно оценить свои успехи в игре и понять, на каком этапе они находятся (начало, середина или конец; вероятная победа или поражение).

**Станет ли игра (например, американский футбол) лучше или хуже, если убрать из нее второстепенные цели? Почему?**

- В американском футболе у команды, владеющей мячом, есть четыре попытки переместить мяч на десять ярдов вперед (**второстепенная цель**). При неудаче мячом завладевает команда соперника.

*Представьте себе американский футбол с неограниченным количеством попыток. Станет ли игра от этого лучше?*

- В целом нет.
- Второстепенные цели создают подъемы и спады напряжения в игре.
- Благодаря им игроки могут оценивать свой прогресс на протяжении игры, используя более удобную временную шкалу.

**Какие цели были хорошими? Почему?**

- Благодаря хорошим целям игра становится динамичной и позволяет игрокам взаимодействовать друг с другом, т.е. создает игровой процесс.
  - **Цель: забить один гол в ворота каждого соперника.**  
Игрокам нужно все время обдумывать свою позицию относительно соперников, в чьи ворота еще нужно забить гол, и принимать соответствующие решения.
  - **Цель: игрок, в чьи ворота забили гол, выбывает из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в игре.**  
Игрок может попытаться выбить из игры соперника, который выигрывает, чтобы помешать его прогрессу.
- Например, если вы легко забьете гол в ворота игрока А, но игрок Б выигрывает, стоит попытаться забить гол в ворота игрока Б.
- Хороший игровой процесс позволяет игрокам изменять принятые решения в зависимости от происходящего.

**Какие цели были плохими? Почему?**

- Плохая цель не имеет смысла, раздражает игроков и не дает им принимать важные решения.
- Цель со слишком большим количеством условий может оказаться недостаточно ясной и не принести игроку удовольствия.
  - **Цель: занять второе место.**
    - С этой целью у игроков нет стимула забивать голы: как только первый игрок забил гол, остальные автоматически оказываются на втором месте и могут не забивать.
    - Кроме того, цель не совсем ясна. Могут ли несколько игроков находиться на втором месте одновременно? Если у одного игрока 1 очко, а у остальных – 0, засчитывается ли победа остальным игрокам?
    - Это плохая цель, так как она недостаточно ясно обозначена и мотивирует игроков на нежелательные действия.

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

# Урок 2

35 МИНУТ

## Цели и темп

УЧЕНИКИ ПРИДУМЫВАЮТ НОВЫЕ ЦЕЛИ (15 МИНУТ)

1. Каждый ученик придумывает по две новые цели, не похожие на сыгранные.
2. Цели должны быть достаточно просты и мотивировать игроков на принятие решений.
3. Расскажите ученикам, как действовать “от противного”, чтобы помочь им более абстрактно мыслить, создавая мотивацию для принятия решений.

### ДЕЙСТВИЕ “ОТ ПРОТИВНОГО”

- Предложите ученикам рассказать, что делает их ход в игре интересным (например, возможность принимать важные решения), а затем действовать “от противного”.

*Пример: ход становится интересным, когда решения игрока влияют на решения другого игрока.*

*Пример: ход становится интересным, когда решения игрока влияют на его последующие ходы.*

- Если ученики будут знать, к чему стремиться, им будет проще придумать хорошую цель.
- Возможно, ученики зайдут в тупик от обилия вариантов действия, т. е. не смогут мыслить абстрактно или придумать хорошую цель. Предложите им поискать вдохновение в уже существующих целях.
- Ученики должны задуматься о том, как изменить отношение игроков к их собственным поступкам или действиям соперников.

### Приведем примеры целей и хода мыслей разработчика:

- **Как заставить игроков изменить отношение к соперникам:**
  - **Цель: забить гол в ворота того игрока, чей мяч имеет порядковый номер на 1 больше вашего.** В рамках этой игры номер 1 следует за номером 4.  
Второстепенная цель:
    - Старайтесь беречь ворота от игрока под предыдущим порядковым номером.
    - Старайтесь занять такую позицию, чтобы с большей вероятностью забить гол игроку под следующим порядковым номером.

- **Как заставить игроков изменить отношение к собственным действиям:**
    - **Цель: забить гол дважды за один ход.**  
Второстепенная цель: забить гол один раз.
      - Спланировать положение мяча после первого гола так, чтобы забить еще один.
    - **Цель: задеть мяч соперника, а следующим движением забить гол в ворота любого другого соперника.** Игрокам придется изменить подход к тому, какую позицию занимать и куда забивать голы.  
Второстепенная цель: забить гол в ворота игрока. Забить гол в ворота другого игрока.
    - **Цель: задеть мяч каждого соперника по одному разу.** В этом случае игрокам нужно очень тщательно планировать ходы. Эта цель может оказаться слишком сложной!  
Второстепенная цель: задеть мяч.
4. **Предложите ученикам выбрать лучшую цель из двух придуманных, основываясь на критериях оценки.**  
Задача учеников – придумать собственные критерии оценки дизайна и записать их в тетрадях.
- УЧЕНИКИ ТЕСТИРУЮТ НОВЫЕ ЦЕЛИ В ИГРЕ (20 МИНУТ)
5. **Ученики должны протестировать новую цель во время игры, как на прошлом занятии. Каждый ученик должен сыграть раунд с придуманной целью.**

## Информация для учителя

5 МИНУТ НА ПРОЧТЕНИЕ

**Как правило, дизайн оценивают по следующим параметрам:**

### 01 Новаторство

Можно ли назвать цель уникальной? Порадует ли она игрока?

### 02 Глубина (игровой процесс)

Создает ли цель качественный игровой процесс?

Способствует ли она принятию важных решений? Может ли она заставить игроков учитывать действия соперников при принятии решений?

### 03 Комплексность

Можно ли назвать цель простой? Придает ли она игровому процессу глубину, т. е. много ли ситуаций может возникнуть благодаря этой цели?

В идеале цель должна быть как можно проще и как можно глубже.

### 04 Связность (в данном примере не задействована)

Насколько хорошо сочетаются друг с другом концепция, повествование, вид веселья и игровые механики?

### 05 Удовольствие

Интересно ли играть с такой целью? Цель может быть глубокой, но при этом недостаточно интересной – особенно если она комплексная. Привела ли цель к действиям, которые порадовали игрока?

Каким видам веселья способствовала цель? Цели, ведущие к конкретному виду веселья, с большей вероятностью понравятся игрокам, которые любят именно этот вид. Так, цель, которая мотивирует игроков планировать ходы – например, “получить очко, задев мяч каждого соперника по одному разу” – наверняка понравится тем, кто предпочитает преодоление.

15 МИНУТ

# Оценка дизайна

ОЦЕНКА ДИЗАЙНА (10 МИНУТ)

1. Ученики оценивают, была ли выбранная ими цель хорошо проработана, и объясняют, почему пришли к такому выводу.
2. После того, как ученики оценят свои цели по собственному методу, расскажите им о вышеперечисленных категориях оценки дизайна. Посоветуйте ученикам записать критерии в тетради: они будут часто использоваться в следующих модулях.
3. Ученики оценивают качество своих разработок по новой схеме (оценка от 1 до 5 баллов с объяснением).

ИСПРАВЛЕНИЕ ЦЕЛИ (5 МИНУТ)

4. Ознакомившись с новыми критериями, ученики могут исправить или переделать свои цели.

10 МИНУТ

# Обсуждение

## Что необходимо понять

---

- Хорошие цели интуитивно понятны. Они создают игровой процесс. Плохие цели провоцируют нежелательное поведение.
- Предложите нескольким ученикам рассказать классу о своих целях и сложностях при их создании.

## Ключевые вопросы

---

### Какие проблемы возникли при разработке интересной цели?

- Следует подробно рассказать о методе решения проблемы с помощью абстрактного мышления: скорее всего, ученики еще не привыкли абстрактно мыслить при разработке.
- До этого ученики сталкивались с понятиями, которые были верны или неверны. Сейчас им предстоит подумать о том, что представляет из себя интересный ход или решение, и выполнить субъективную оценку собственной разработки.
- Дизайнеры часто создают схемы, чтобы оценивать известные плюсы и минусы своих разработок в зависимости от целевой аудитории.

*Пример: стоит ли глубина этой разработки такого уровня сложности? Стоит ли увеличивать уровень веселья для одного типа игроков за счет веселья для другого типа?*

- Среди дизайнеров очень часто возникают разногласия вокруг общей оценки дизайна.

### Какие качества делают цель хорошей или плохой?

- Этот вопрос похож на оценку цели на предыдущем уроке, только в этот раз упор делается на то, как ученики придумывали хорошие цели и избегали плохих.
- Как именно ученики выбрали лучшую цель из двух придуманных?
- Могут ли ученики отличить хорошую цель от плохой?
- Существует ли хороший и плохой дизайн?
  - Объективно плохой дизайн, как правило, не подходит ни одному типу целевой аудитории.
  - Дизайн может быть хорошим, но рассчитанным на узкую целевую аудиторию. Он не станет популярным у большинства.

## Домашнее задание

### Структура игрового дизайна: письменное задание

---

1. Ученики должны вписать сюда основную связанную с игроком информацию, которую узнали на уроке (от трех пунктов).
  - Нужно сосредоточиться на том, как изученное относится к играм в целом, а также к игре, которую ученики будут создавать в заключительном модуле.
  - Ограничений по ответам нет.

### Оценка дизайна цели

---

1. Ученики должны обосновать свой выбор лучшей цели (около 200 слов).
2. Посоветуйте ученикам оценивать свои разработки как **по собственной схеме**, так и **по предложенной**.
3. Ученики должны подумать над тем, помогла ли новая схема их разработке и почему (и внесли ли они на ее основе какие-либо изменения).