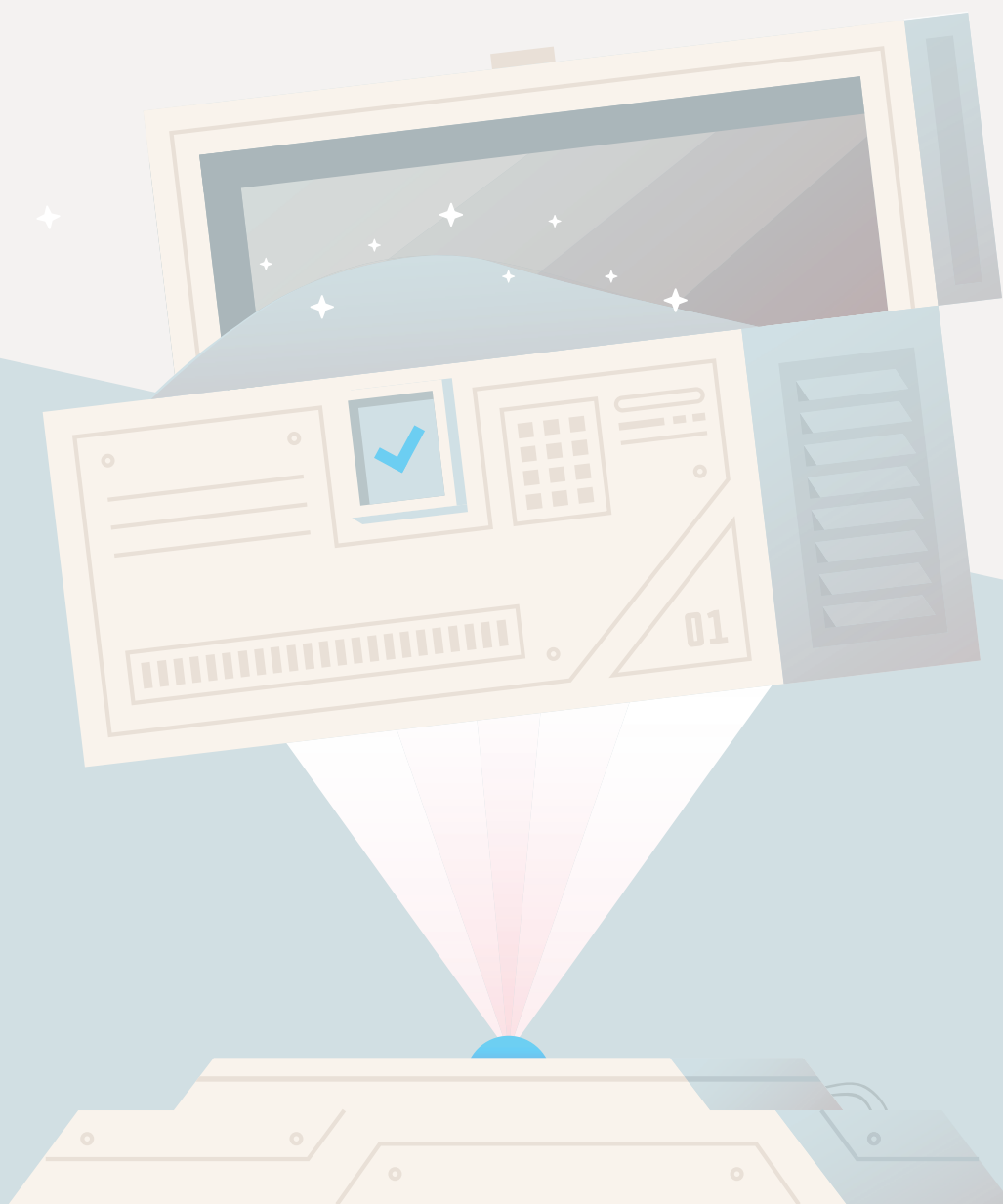


Модуль 2.

Цели и темп

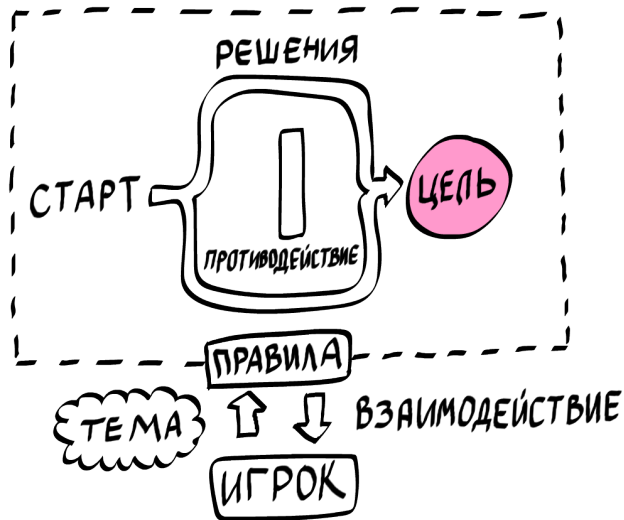


Основные идеи



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

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

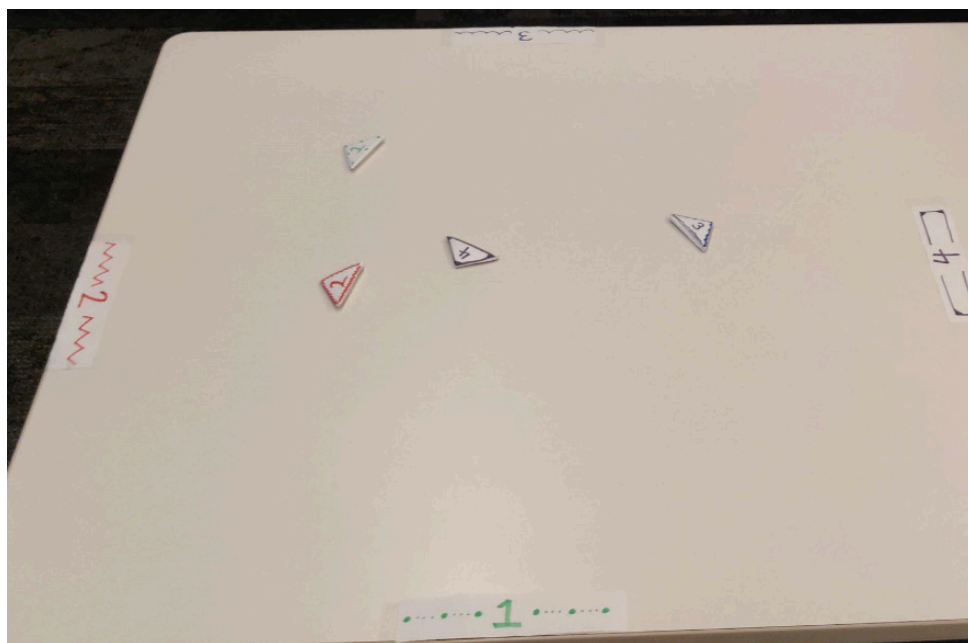
В этой игре правила постоянны, но цели все время меняются. Ученики увидят, как сильно этот факт влияет на игру. Этот урок помогает понять, что отличает хорошие цели от плохих и что делает цели хорошими или плохими.

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).