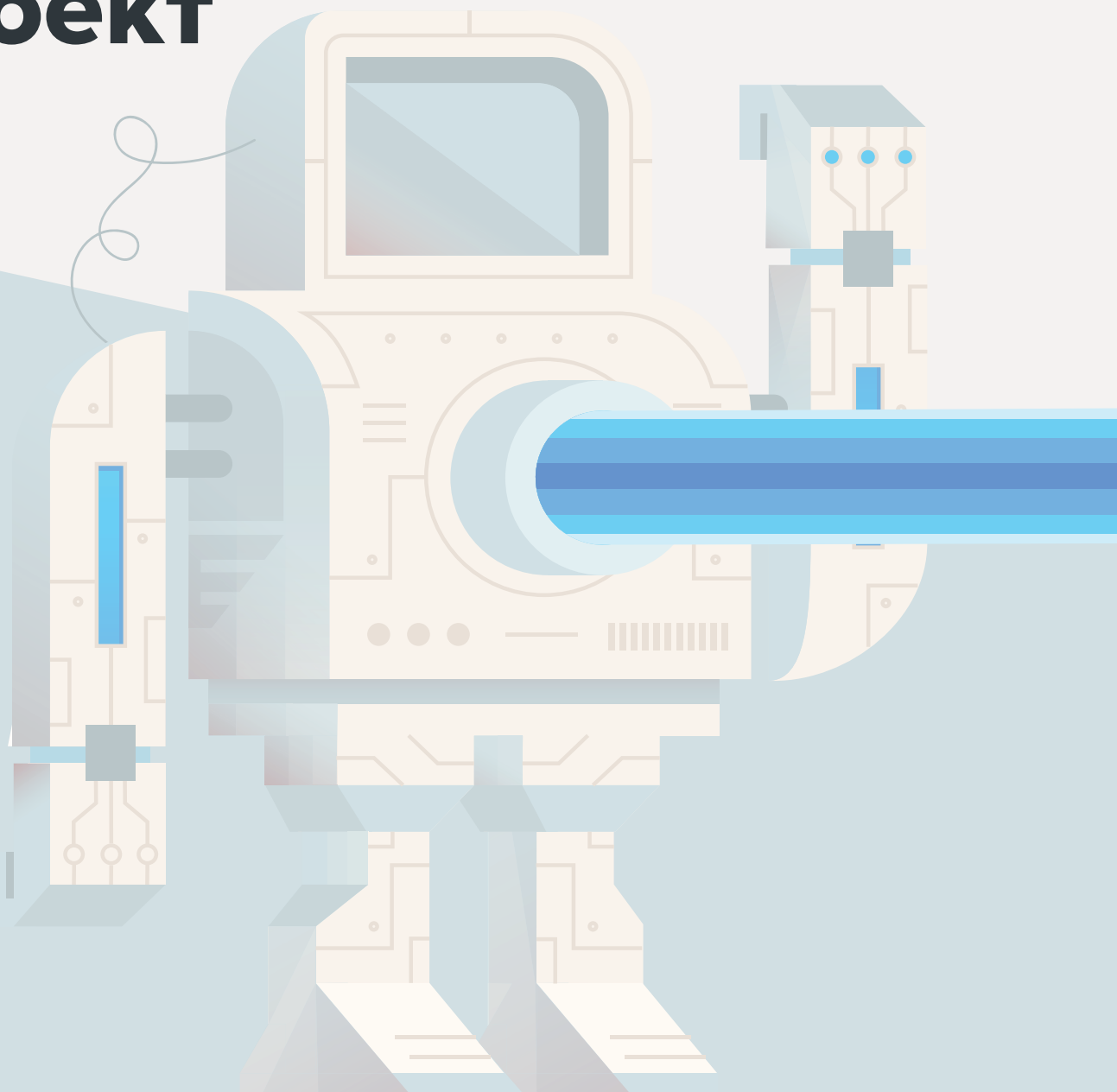


Модуль 6.

Заключительный

проект



Основные идеи



В завершение курса игрового дизайна ученикам предстоит создать дизайн многопользовательской игры и разработать ее бумажный прототип, а также провести игровое тестирование. Проект рассчитан на группы по 4-6 человек. Ученики будут работать над ним в течение пяти уроков, активно применяя полученные знания по теме “Структура игрового дизайна”.

Обзор



Содержание

Урок 1. Отправная точка игры	60 МИНУТ
Введение в заключительное задание	03
Мозговой штурм на тему “Отправная точка игры”	04
Презентация отправных точек игры	05
Создание итоговой отправной точки игры	05
Домашнее задание	06
Урок 2. Мозговой штурм на тему “Механики”	60 МИНУТ
Мозговой штурм на тему “Механики”	07
Урок 3. Правила и создание прототипа	60 МИНУТ
Обсуждение бумажного прототипа	16
Выбор механики	18
Упражнение “Правила > прототип > тестирование”	19
Домашнее задание	24
Урок 4. Игровое тестирование и отзывы	60 МИНУТ
Обсуждение игрового тестирования	25
Игровое тестирование другой игры	28
Исправления на основе результатов тестирования	29
Урок 5. Заключительный рабочий цикл и игровое тестирование	60 МИНУТ
Финальные исправления	30
Общее игровое тестирование	31
Домашнее задание	31

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 1



Отправная точка игры

Расскажите ученикам, что в качестве заключительного проекта они займутся созданием бумажного прототипа многопользовательской игры.

- Ученики должны разработать отправную точку (определить игроков, цели и противодействие) и выступить перед классом с краткой презентацией игры.

5 МИНУТ

Введение в заключительное задание

ИГРОКАМИ ПРЕДСТОИТ РАБОТАТЬ В ГРУППАХ, ЧТОБЫ С НУЛЯ РАЗРАБОТАТЬ БУМАЖНЫЙ ПРОТОТИП МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ И ПРОВЕСТИ ИГРОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ.

1. Подробно опишите задание и ограничения по игре.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

- Игры должны быть многопользовательскими (как минимум для трех игроков).
- Все игроки должны участвовать в игре до самого ее завершения.
 - Не должно быть ситуаций, когда игрок выбывает в самом начале и ничем не занимается до конца игры.
- От начала до конца игры должно пройти от 5 до 10 минут.

Данные ограничения установлены для того, чтобы все ученики могли принять участие в игре и пройти ее до конца, а не выбыть в начале и скучать до конца игры.

2. Предложите ученикам разбиться на группы по 4-6 человек.

Игра должна быть рассчитана как минимум на трех человек, а для расчета максимального количества игроков нужно отнять 1 от числа учеников в группе: если в группе пять человек, игра должна быть рассчитана на трех-четыре игрока. Таким образом, как минимум один ученик станет “ведущим” во время игрового тестирования.

25 МИНУТ

Мозговой штурм на тему “Отправная точка игры”

МОЗГОВОЙ ШТУРМ: ПОИСК ИДЕЙ ДЛЯ ОТПРАВНОЙ ТОЧКИ ИГРЫ: 20 МИНУТ

1. Игроки обсуждают идеи для отправной точки игры.

Задача учеников – провести мозговой штурм на тему “Отправная точка игры” и рассказать о своей игре с помощью шаблона (см. ниже).

Каждый ученик должен предложить как минимум две отправные точки.

- Краткая презентация: вы играете за **{игроков}**, которые пытаются достигнуть **{цели}**, но не могут из-за **{противодействия}**.
- Название: **{Название}**
- Тема: **{Тема}**
- Виды веселья: **{Виды веселья}**
- Противодействие: **{Противодействие}**
- Впечатление от игры: **{Впечатление от игры}**

Предложите ученикам придумать **как можно более разные** отправные точки с интересными персонажами, обоснованными целями и сложным, но преодолимым противодействием.

Следует начать с краткой презентации своих идей, а остальные разделы доработать потом.

Отправная точка игры представлена в формате краткой презентации (“вы играете за...”). Это основа любой истории: есть персонаж, который хочет чего-то достичь, но на пути у него встает препятствие.

ПРИМЕРЫ

Нормальный: вы играете за пустые полиэтиленовые пакеты, которые хотят оказаться в мусорном баке, но не могут его найти.

Это неплохая отправная точка, но вряд ли она вызовет у игроков резонанс и желание погрузиться в игру.

Хороший: вы играете за сотрудников ресторана во время Второй мировой войны. Ваша задача – подложить что-нибудь вредное в блюда фашистов так, чтобы вас не раскрыли.

ПРИМЕР ОТПРАВНОЙ ТОЧКИ ИГРЫ:

- **Краткая презентация:** вы играете за **пустые полиэтиленовые пакеты** (игрок), которые **хотят оказаться в мусорном баке** (цель), но **не могут его найти** (противодействие).
- **Название:** “Домой!”
- **Впечатление от игры:** триумф, юмор, совместная работа.
- **Виды веселья:** открытие и единение.
- **Цель:** добраться до мусорного бака.
- **Противодействие:** ветер, общество, отсутствие мусорных баков.
- **Тема:** мегаполис.

ВЫБОР ЛУЧШЕЙ ОТПРАВНОЙ ТОЧКИ ДЛЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

2. Каждый ученик должен выбрать лучшую отправную точку и подготовить презентацию, которую представит своей группе в следующем разделе.

15 МИНУТ

Презентация отправных точек в рамках группы

1. **Ученики выступают с краткой презентацией в рамках группы, на которой представляют отправную точку игры.**

В качестве примера можно взять отправную точку, описанную выше.

Презентация должна быть краткой – нужно уложиться в одно-два предложения. Так ученики смогут изложить самое главное, не вдаваясь в подробности.

15 МИНУТ

Создание итоговой отправной точки игры

1. **Каждая группа должна выбрать отправную точку, которая будет использоваться в проекте.**

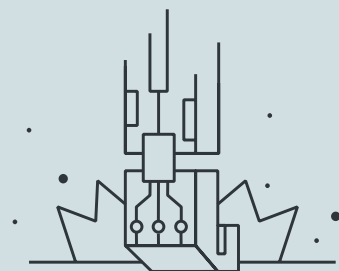
После того, как каждый ученик выступит с презентацией своей отправной точки, группа должна определиться с самой удачной из них. Это следует решить голосованием или другим аналогичным способом.

На данном этапе можно добавлять одной отправной точке элементы других или создать новую отправную точку из элементов, которые понравились всей группе.

Так, группа может посчитать единение нежелательным видом веселья, но при этом ей понравится концепция игры. В этом случае следует просто изменить виды веселья, на которые нацелена игра.

На основе выбранной отправной точки группе предстоит разрабатывать свой проект.

Главное на данном этапе – прийти к решению, которое понравится всем членам группы.



Домашнее задание

Письменное задание

1. Каждый ученик должен записать в тетради две готовые отправные точки.
 - После этого нужно выбрать лучшую из двух и обосновать свой выбор.
 - Также необходимо описать, чем руководствовалась группа при выборе лучшей отправной точки.

Финальные проекты

1. При работе над финальным проектом ученики должны будут выполнить групповые и индивидуальные задания.

Проект будет состоять из следующих этапов:

Урок 1 (групповое задание)

- Тема
- Название
- Две отправные точки (создание концепции)
- Виды веселья
- Впечатление от игры

Урок 2 (групповое задание)

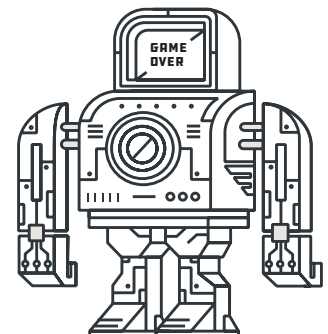
- Мозговой штурм на тему “Механики” (нужен большой лист бумаги)
 - Оценка выбранных механик по индивидуальным критериям.

Урок 3 (групповое задание)

- Список правил с комментариями
 - У каждого правила должен быть отдельный список причин, по которым оно вошло в игру.

Урок 5 (индивидуальное задание)

- Подведение итогов по игре
 - Подробное описание ключевых дизайнерских решений.



ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 2



Мозговой штурм на тему “Механики”

Разработка механик с учетом отправной точки. Это нужно для подготовки к созданию бумажного прототипа игры.



Цели для учащихся

- Для создания новых механик можно взять за основу концепцию и имеющиеся знания о месте действия.
- Развитие идеи – это метод создания новых целей и механик на основе уже имеющихся целей и механик.
- Возврат к исходному – это метод создания новых идей, основанных на одной и той же цели или идее.

60 МИНУТ

Мозговой штурм на тему “Механики” в группах

К концу занятия ученики должны проработать отправную точку игры так, чтобы можно было создать ее бумажный прототип. У них уже будут идеи для подходящих механик. Скорее всего, они будут рады возможности протестировать свою игру.

На этом занятии ученики разработают перечисленные ниже элементы игры и связанные с ними механики:

- Место действия
- Игрок
- Цель
- Противодействие

Ученики будут отмечать различные пути рабочего цикла на большом листе бумаги.

Ученики должны придумать два набора игровых механик, для которых можно создать прототип (три для наиболее подготовленных учеников).

ВВЕДЕНИЕ: 2 МИНУТЫ

1. Напомните ученикам, что такое механики.

СМ. МОДУЛЬ 5

То, что игроки называют правилами, дизайнеры называют механиками. Механики – это действия, характеры поведения и механизмы, с помощью которых создается игровой процесс..

От механик зависит, что можно или нельзя делать в игре.

2. Сообщите ученикам, что им предстоит доработать отправную точку так, чтобы можно было создать бумажный прототип игры.

Это позволит им понять, что от них ожидается в конце занятия и на различных его этапах.

В качестве примера для этого упражнения мы возьмем игру о полиэтиленовых пакетах, чтобы продемонстрировать, что даже странная отправная точка может стать основой для интересной игры.

- **Краткая презентация:** вы играете за **пустые полиэтиленовые пакеты** (игрок), которые **хотят оказаться в мусорном баке** (цель), но **не могут его найти** (противодействие).
- **Название:** “Домой!”
- **Впечатление от игры:** триумф, юмор, совместная работа.
- **Виды веселья:** открытие и единение.
- **Цель:** добраться до мусорного бака.
- **Противодействие:** ветер, общество, отсутствие мусорных баков.
- **Тема:** мегаполис.

3. Объясните задачу ученикам и уделите перечисленным ниже разделам указанное время:

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: 10 МИНУТ

Задача: ученики должны определиться с физическим местом действия в игре (или его отсутствием).

Существует множество различных вариантов физического места действия. Ученикам следует применить метод совмещения – вспомнить, что **они уже знают** о каком-то конкретном месте действия.

Так, в банке могут располагаться **сейфы**, представленные в игре карточками, а город может быть разделен на **участки с дорогами**. Если действие, к примеру, происходит в космосе или связано с фондовой биржей, у игры может вообще не быть физического места действия.

В примере с полиэтиленовыми пакетами мегаполис можно представить так:

- Игровое поле с квадратными или шестиугольными клетками.
 - В пределах игрового поля могут быть интересные места.
 - За пределами игрового поля могут находиться особые клетки.
 - У клеток игрового поля могут быть разные свойства (например, красные и синие клетки).
 - В ходе игры поле может расширяться или уменьшаться в размерах.
 - Как еще можно разнообразить игровое поле??
- Игровое поле с дорогами.
- Игровое поле, которое составляется из случайных карточек, вытянутых из колоды.

Пример: используем игровое поле с шестиугольными клетками.

ИГРОК: 10 МИНУТ

Задача: ученики должны подумать над тем, как игрок взаимодействует с игрой.

Игрок может управлять персонажем, передвигая его фигурку по игровому полю.

- Для передвижения фигурки можно сыграть карточку с определенным значением (например, переместиться на 2 клетки).
- Фигурка может свободно передвигаться во время хода игрока.
- Можно бросать кубик, чтобы передвигать фигурку.
- Фигурка может каждый ход передвигаться автоматически.
- Фигурка может перемещаться максимум на три клетки за ход.

Также в игре может не быть игрового персонажа. Можно копить валюту, очки, ресурсы или просто идти к цели, за достижение которой дается победа.

- Игроки могут брать карточки из общей колоды.
- Они могут получать очки за соответствие определенным критериям (например, получение 3 карточек одной категории).

Также ученики должны решить, работают ли игроки вместе или каждый сам за себя. Возможно, в игре есть команды.

Пример: в игре про полиэтиленовые пакеты игровой персонаж будет представлен фишкой.

ЦЕЛЬ: 10 МИНУТ

Задача: ученики должны определиться, что конкретно будет представлять собой цель игры.

На основе имеющихся знаний об **игроке** и **месте действия** нужно решить, что представляет собой цель игры, т. е. как в ней победить.

Цель игры может выглядеть следующим образом:

- Игрок побеждает, когда остальные выбывают из игры.
- Игрок побеждает, уничтожив трех соперников.
- Игроки побеждают, когда вся команда доберется до нужной клетки.
- Игрок побеждает, набрав 50 очков.
- Команда побеждает, выполнив командную задачу.

На данном этапе не нужно подробно описывать, как игроки выбывают из игры, перемещаются и получают очки: мы займемся этим, когда будем описывать противодействие. Необходимо выбрать цель и построить вокруг нее отправную точку, чтобы получить игру, которую затем можно будет расширить и улучшить.

Пример: определенная клетка на карте будет представлять мусорный бак. Для победы игрок должен добраться до мусорного бака.

Каждый из четырех игроков управляет персонажем, который должен добраться до нужной клетки. На данном этапе игра очень простая и не очень интересная. Ничего не мешает игрокам добраться до цели, так как отсутствует противодействие.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ: 28 МИНУТ

Задача: ученики должны разработать механики нескольких разных видов противодействия для своей игры.

Как мы уже знаем из модуля 3, существует множество способов решить проблему, но у каждого есть свои недостатки. В этом разделе ученикам предстоит предложить креативные решения для проблем, которые встретятся в игре.

На данном этапе у учеников уже есть отправная точка, **место действия** (игровое поле), **игрок** (фишка игрока) и **цель** (добраться до клетки с мусорным баком).

Виды веселья	Тема	Впечатление от игры	Отправная точка
Открытие, единение	Мегаполис	Триумф, юмор, совместная работа	Вы играете за полиэтиленовые пакеты, которые хотят оказаться в мусорном баке, но не могут его найти.

Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \ Каждый сам за себя \ Один игрок против кого-то		
Игрового поля нет	Ролевая составляющая?	Клетка с мусорным баком	
Карточки	Персонажей нет		
Другое	Игровые карточки?		
Игровое поле собирается из карточек	Обычный персонаж		
Игроки сами создают игровое поле	Особый персонаж		

Как показано на схеме выше, в игре есть игровое поле, персонажи и предпосылки для совместной работы. Мы хотим подробно разобрать некоторые идеи, ведущие к созданию продуктивного игрового процесса.

Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \ Каждый сам за себя \ Один игрок против кого-то		
Игрового поля нет	Ролевая составляющая?	Клетка с мусорным баком	Клетка с мусорным баком спрятана - Попадая на клетки, игроки переворачивают их. Цель – найти мусорный бак.
Карточки	Персонажей нет		Все зависит от удачи. Нужно дать игроку возможность влиять на процесс!
Другое	Игровые карточки?		
Игровое поле собирается из карточек	Обычный персонаж		Для начала следует рассмотреть одну цель и развивать ее, пока не появится возможность создать прототип. На схеме это выделено синим.
Игроки сами создают игровое поле	Особый персонаж		

СОЗДАНИЕ НОВЫХ МЕХАНИК

Придумать новую игровую механику бывает сложно.

Для создания новых механик следует опираться на тему и отправную точку игры. Посоветуйте ученикам черпать вдохновение в том, что им уже известно о теме и что они с ней ассоциируют.

Так, в случае с мегаполисом можно взять за основу идеи, приведенные ниже. Обратите внимание, что в конце раздела перечислены связанные с ними игровые механики.

- Города могут быть разделены на области (канализация, пригород, магазин и т. д.)
- В городе может быть разбросан мусор (например, испорченные фрукты).
- Города большие; персонажи могут прятаться в городе или его окрестностях.
- В городе можно собирать предметы.
- В городе дует ветер, который вносит элемент хаоса. А может быть, полиэтиленовые пакеты способны передвигаться только благодаря ветру, а без него неподвижны.

Игровые дизайнеры часто берут за основу определенные идеи или поведение реальных предметов и переносят их на игровые механики. Прежде всего это относится к настольным играм.

РАЗВИТИЕ ИДЕИ

Рассматривая различные решения, ученики смогут придумать новые идеи для улучшения игры.

Примеры можно увидеть на диаграмме ниже. Эти идеи могут стать их целями, а также дать другим ученикам основу для новых целей или видов противодействия. Как правило, идеи не появляются сразу полностью готовыми, но их можно развить и создавать на их основе еще более интересные идеи.

На схеме видно, что идея создать механику получения усиления переросла в идею механики, в которой **все игроки** обладают усилениями (1). На ее основе была придумана новая цель, в которой мусорный бак стал игровым персонажем (2), а полиэтиленовые пакеты – его противниками.

В процессе разработки полезно задавать вопрос “что, если...”. В данном примере мысль развивалась следующим образом: “Что, если игроки смогут находить в городе усиления? > Что, если у всех будут усиления? > Что, если у мусорного бака будут усиления? > Что, если мусорный бак станет игроком?”

Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \ Каждый сам за себя \ Один игрок против кого-то		
Игрового поля нет ❌	Ролевая составляющая? ❌	Клетка с мусорным баком	Битва с боссом на клетке с мусорным баком - Игроки должны собирать усиления, чтобы становиться сильнее. - Игрокам дается десять ходов, чтобы стать как можно сильнее.
Карточки ❌	Персонажей нет ❌		1
Другое ❌	Игровые карточки? ❌	Кошки-мышки (один участник играет за мусорный бак, а остальные – за полиэтиленовые пакеты; задача пакетов – поймать мусорный бак)	2 У игроков есть карточки усиления (например, "сделать клетку непроходимой"). - Баку нужно не давать себя поймать в течение 10 ходов.
Игровое поле собирается из карточек ❌	Обычный персонаж		
Игроки сами создают игровое поле ❌	Особый персонаж		

ВОЗВРАТ К ИСХОДНОМУ

Если ученики решили, что определенный путь не подходит для игры, они могут вернуться к пункту 1 или 2.

Возможно, удастся найти альтернативный подход! Примеры можно увидеть на диаграмме ниже.

Если вариантов, где за основу взят пункт 1, не осталось, нужно снова **вернуться** и взять за основу пункт 2, или же придумать новую цель и начать заново (пункт 3). Если и после этого у учеников не появилось новых идей, возможно, следует сменить игрока или место действия (или даже отправную точку).

Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \\ Каждый сам за себя \\ Один игрок против кого-то		
Игрового поля нет	Ролевая составляющая?	Нужно найти клетку с мусорным баком (2)	<p>Клетка с мусорным баком спрятана (1)</p> <p>- Попадая на клетки, игроки переворачивают их. Для победы нужно найти мусорный бак.</p> <p>Все зависит от удачи. Нужно дать игроку возможность влиять на процесс!</p>
Карточки	Персонажей нет	НОВАЯ ЦЕЛЬ (3)	
Другое	Игровые карточки?		
Игровое поле собирается из карточек	Обычный персонаж		
Игроки сами создают игровое поле	Особый персонаж		

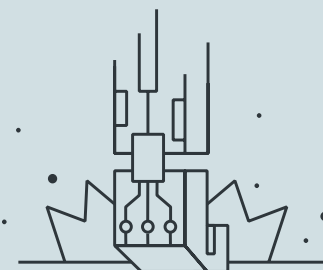
Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \ Каждый сам за себя \ Один игрок против кого-то		Битва с боссом на клетке с мусорным баком - Игроки должны собирать усиления, чтобы становиться сильнее. - Игрокам дается десять ходов, чтобы стать как можно сильнее.
Игрового поля нет	Ролевая составляющая?	Клетка с мусорным баком	Клетка с мусорным баком спрятана - Попадая на клетки, игроки переворачивают их. Цель – найти мусорный бак. ИЛИ - Игровое поле разделено на области. Находясь в какой-либо области, игрок может перевернуть карточку этой области. На карточках могут быть препятствия, усиления или мусорный бак. - Как только будет обнаружен мусорный бак, все должны до него добраться.
Карточки нет	Персонажей нет		До попадания в мусорный бак необходимо выполнить определенные задачи - Найти четыре испорченных фрукта - Сделать это за ограниченное число ходов (например, 10)
Другое	Игровые карточки?	Кошки-мышки (один участник играет за мусорный бак, а остальные – за полиэтиленовые пакеты; задача пакетов – поймать мусорный бак)	У игроков есть карточки усиления (например, способность "сделать клетку непроходимой"). - Баку нужно не давать себя поймать в течение 10 ходов.
Игровое поле собирается из карточек	Обычный персонаж		У игроков есть личные способности (к примеру, зеленый полиэтиленовый пакет может перемещаться дальше, а мусорный бак – обладать более мощными способностями).
Игроки сами создают игровое поле	Особый персонаж		

Рассмотрим готовую схему мозгового штурма по путям рабочего цикла с использованием вышеперечисленных техник.

К концу занятия у каждой группы должно быть как минимум два пути рабочего цикла, для которых можно создать бумажные прототипы.

У наиболее подготовленных учеников должно быть готово три пути рабочего цикла (в том числе две разные цели).

На следующем занятии им предстоит полностью реализовать один из рабочих циклов и определить правила взаимодействия.



ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 3



Правила и создание прототипа

Донести до учеников мысль о том, что механики, для которых на первый взгляд сложно создать бумажный прототип, просто требуют немного изобретательности.



Цели для учащихся

- Бумажные прототипы – это быстрые и недорогие инструменты, позволяющие эмулировать игру.
- Для одних механик можно без труда создать прототип, а над другими придется потрудиться.
- При создании бумажного прототипа следует проявить изобретательность и искать альтернативные подходы к эмуляции игры.

10 МИНУТ

Обсуждение бумажного прототипа

Что необходимо понять

- Бумажные прототипы – это быстрые и недорогие инструменты, которые позволяют эмулировать игру с точки зрения дизайнеров и игроков.
- При создании бумажного прототипа следует проявить изобретательность и искать интересные подходы к эмуляции игры.

Ключевые вопросы

Назовите преимущества бумажного прототипа.

- Бумажный прототип – это быстрый и недорогой способ проверить, достаточно ли игра интересна и достигнуты ли дизайнерские цели.
- С помощью бумажного прототипа разработчики тестируют новые, необычные идеи и эмулируют игровой процесс без использования техники.
 - Например, дизайнер может попросить друга заменить искусственный интеллект и сыграть роль противников в игре.

- Вместо красивых и проработанных фигурок персонажей можно использовать любые фигурки или предметы, найденные в классе.
- Для эмуляции случайно генерируемых уровней в прототипе шутера можно разложить на полу игральные карты и сделать вид, что они могут служить укрытием.

Как создать прототип этих механик?

- Повышение уровня персонажа:
можно класть на карточку персонажа фишки с цифрами, соответствующими уровню.
- Перемещение персонажа по игровому полю:
броски кубиков, карточки с движениями.
- Случайная генерация:
*можно брать карточки из колоды;
бросать кубики;
доставать предметы из мешочка.*
- Способности персонажей:
*написанные от руки карточки персонажей;
колода с карточками способностей.*
- Секретные роли:
каждый игрок берет по карточке; тот, кто вытащил туз, получает особую роль.

Как создать бумажный прототип механик из известных игр?

- **Погоня в *Grand Theft Auto*:** кидайте кубик, чтобы передвигаться по карте города, состоящей из квадратных клеток. Чтобы снизить уровень розыска, нужно некоторое время оставаться вне поля зрения 1, 2 или 3 полицейских машин.

Фишки полицейских машин каждый ход передвигаются на одну клетку по направлению к игроку.
- **Посев в *Stardew Valley*:** ведите счет дням на листе бумаги; предоставьте игрокам начальный капитал, а также сведения о стоимости и времени созревания семян.

5 МИНУТ

Выбор механики

Ученики выбирают одну механику из списка и создают ее прототип.

Важно помнить:

*у каждой группы должно быть **не менее двух готовых механик**. У хорошо подготовленных учеников должно быть **не менее трех механик**, причем как минимум две из них должны обладать разными целями.*

1. Каждая группа выбирает дизайн, прототип которого будет создавать.
2. В процессе выбора предложите ученикам вспомнить критерии оценки дизайна, рассмотренные в предыдущих модулях.

Перечислим некоторые критерии, с помощью которых можно избавиться от некачественных механик:

- Новаторство
- Потенциальная глубина
 - Если результат игры зависит исключительно от удачи, повысить ее показатель глубины может быть непросто.
- Резонанс и диссонанс концепции
 - Игровой процесс сочетается или не сочетается с концепцией.
- Виды веселья и игровой процесс не подходят друг другу
- Ресурсы на разработку
 - Одного часа вряд ли хватит на создание десяти карточек персонажей.
- Комплексность
 - Если у дизайна высокий показатель комплексности, т. е. много персонажей или подробно расписанных способностей, он может не подойти для одной целевой аудитории, зато подойти для другой.

45 МИНУТ

Упражнение “Правила > прототип > тестирование”

Мы уже определились с отправной точкой, концепцией, игроком, целью и противодействием для нашей игры, а также выбрали механику, прототип которой будем создавать. Сейчас мы займемся разработкой бумажного прототипа.

В процессе мы придумаем **правила** и элементы **взаимодействия**.

К концу занятия каждая группа должна подготовить:

- Не завершённую, но готовую к тестированию игру (на следующем занятии ее протестирует другая группа).
- правила игры (1 страница).

ЗАДАЧА УЧИТЕЛЯ СОСТОИТ В СЛЕДУЮЩЕМ:

1. **Предложить ученикам перечислить основные элементы выбранной механики: 5 минут**
2. **Провести демонстрацию процесса “Правила > прототип > тестирование”: 15 минут**
 - **Правила:**
 - Ученики создают набросок правил с учетом **отправной точки игры** (модуль 6, урок 1) и **механик** (модуль 6, урок 2).
 - На данном этапе следует решить возникшие проблемы.
 - **Прототип:**
 - Ученики создают физическую модель игры.
 - **Тестирование:**
 - Ученики проводят игровое тестирование, чтобы выявить возможные проблемы и подтвердить свои предположения.
3. **Ученики проводят как минимум один рабочий цикл, а затем создают дополнительные правила и вносят необходимые исправления: 25 минут**

Домашнее задание: окончательная подготовка списка правил и материалов игры к тестированию.

НИЖЕ МОЖНО ОЗНАКОМИТЬСЯ С ПОДРОБНЫМ ПЛАНОМ ЭТОГО ПРОЦЕССА НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ О ПОЛИЭТИЛЕНОВЫХ ПАКЕТАХ.

ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ: 5 МИНУТ

1. Предложите ученикам перечислить основные элементы выбранной механики.

В качестве примера рассмотрим простую механику игры о полиэтиленовых пакетах.

Место действия Где происходит действие игры? Как это показано?	Игрок Кем является игрок?	Цели Как в игре представлена победа?	Противодействие Какие препятствия есть в игре? В чем заключается ее глубина и какой представлен тип веселья?
Игровое поле - Клетки - Особые области - Клетки и области	Командная игра \ Каждый сам за себя \ Один игрок против кого-то		
Игрового поля нет ❌	Ролевая составляющая? ❌	Клетка с мусорным баком	
Карточки ❌	Персонажей нет		До попадания в мусорный бак необходимо выполнить определенные задачи - Найти четыре испорченных фрукта - Сделать это за ограниченное число ходов (например, 10)
Другое ❌	Игровые карточки? ❌		
Игровое поле собирается из карточек ❌	Обычный персонаж ❌		
Игроки сами создают игровое поле ❌	Особый персонаж		

Перечислим основные элементы этой механики:

- Игровое поле, разделенное на области.
- Предметы, изображающие фрукты (например, клетки или карточки).
- Игровые персонажи, которые должны передвигаться в область с мусорным баком после достижения цели.

КАК УЛУЧШАТЬ ИГРУ С ПОМОЩЬЮ ТЕСТИРОВАНИЯ: 15 МИНУТ

2. Продемонстрируйте процесс “**Создание правил** (для решения проблем) > **прототип** > **тестирование** (для поиска новых проблем и подтверждения предположений)”, используя инструкции ниже.

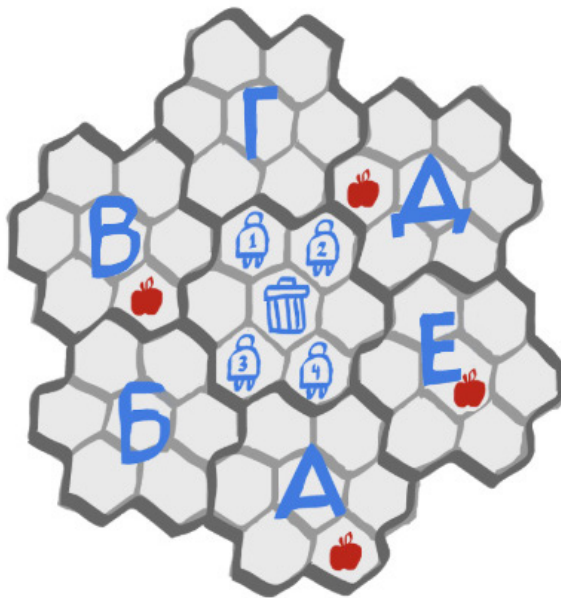
- Для начала можно **создать бумажный прототип каждого элемента**, а правила разработать в процессе.
- Как и на уроке 2, обдумывать подробности на данном этапе не следует. Лучше быстро принимать решения, проводить тестирование и решать проблемы.

Создание правил (решение проблем)

Для начала следует создать наброски правил для каждого элемента.

Как указано выше, предложенные правила были придуманы на скорую руку.

- **Игровое поле, разделенное на области**
 - Игровое поле разделено на шесть областей.
 - В каждой особой области (А, Б, В, Г, Д, Е) спрятано по семь клеток. На них или изображены фрукты, или не изображено ничего.
 - Остальные клетки ничего не делают.
- **Игровые персонажи**
 - Игроки (1, 2, 3, 4) начинают с середины поля.
 - Когда игрок наступает на секретную клетку, она демонстрируется всем игрокам. Возможно, на ней окажется фрукт.
 - Для победы необходимо собрать все четыре фрукта, а затем встать на клетку с мусорным баком.
- **Прототип**
 - Для создания прототипа игрового поля понадобится лист бумаги, фломастер и вышеописанные правила.



Тестирование (поиск проблем и подтверждение предположений)

Попробуем сыграть в игру, чтобы выявить проблемы и найти возможности для улучшения. Фазы игрового тестирования и создания правил часто будут пересекаться.

Поиск проблем

Перечислим типичные проблемы, которые могут возникнуть **в самой игре** и в исходном списке правил:

■ Правила и концепция

- Как игроки передвигаются по полю?

Примеры решения:

- Игроки кидают кубик?
- Вытаскивают карточки движения?
- Передвигаются на X клеток за ход?

- Есть ли у игроков шкала здоровья?

Может ли у полиэтиленовых пакетов вообще быть здоровье?

- Подойдет ли для игрового процесса разделение полиэтиленового пакета на части?
 - Например, когда игроки получают урон, их фишка персонажа делится на нескольких персонажей с меньшим показателем здоровья.
 - В свой ход игроки могут передвигать всех персонажей в своем распоряжении.

■ Глубина

На данном этапе игра довольно скучная – ей не хватает глубины. Игроки просто передвигаются по игровому полю, пока им не повезет и они не наткнутся на фрукт.

■ Как сделать игру более глубокой?

- Другие скрытые клетки могут взаимодействовать с игроками и друг с другом. Взаимодействие может быть положительным или отрицательным.
 - Например, наступив на определенную клетку, игрок переместится на две клетки к центру поля.
- Расположение клеток при каждом прохождении может быть случайным – тогда игроки должны будут каждый раз принимать решения заново.
- Можно дать игрокам возможность проверить, не скрыто ли на клетке что-то опасное, один раз за игру.

■ Поток и темп

Игроки тратят на ход слишком много времени.

- Возможно, стоит ввести ограничение по времени на ход.
 - Информация о том, сколько времени у игроков уходит на один ход, может пригодиться в будущем.

Недостаточно напряжения; нет кульминационного момента.

- Можно установить ограничение на количество ходов, за которые нужно выполнить все задания.
- Для создания кульминационных моментов можно резко повысить сложность на определенных этапах.
 - Например, отыскав фрукт, игрок получает дополнительный ход. При этом нахождение в особой области повышает сложность – например, можно ввести клетки, которые наносят урон находящемуся на них игроку.

▪ Виды веселья

Игра недостаточно способствует такому виду веселья, как единение.

- Можно ли сделать игру более ориентированной на единение?
- Возможно, для исследования определенных областей понадобится командная работа?
 - Например, можно ввести следующую механику: пока кто-нибудь стоит на определенной клетке, окружающие клетки нельзя активировать.

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЙ

С помощью тестирования можно подтвердить предположения об игре.

Не является ли она слишком комплексной? Хватает ли игровому процессу глубины? Задается ли в игре верный темп? Способствует ли она определенному виду веселья?

Правила (второй этап)

После создания новых правил (например, аналогичных перечисленным выше) нужно повторить рабочий цикл.

УЛУЧШЕНИЕ ИГРЫ С ПОМОЩЬЮ ТЕСТИРОВАНИЯ: 25 МИНУТ

3. Ученики проводят как минимум один рабочий цикл, а затем создают правила игры и вносят необходимые исправления.

Предложите им следующий план:

- Создание правил: 5 минут
- Создание прототипа: 10 минут
- Игровое тестирование: 5 минут
- Создание новых правил: 5 минут

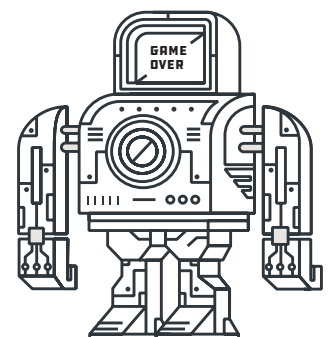
Возможно, ученикам понадобится прервать игровое тестирование для внесения исправлений в правила или начать игру до завершения этапа создания правил, чтобы провести тестирование определенных правил или механик.

Каждый ученик должен руководить разработкой хотя бы одного компонента игры. Ученики могут сами распределять задания в рамках группы или воспользоваться планом ниже:

- **Качество правил (соотношение глубины и комплексности), создание списка правил в письменной форме.**
- **Место действия**
 - Материалы и дизайнерские решения, связанные с местом действия.
- **Игрок**
 - Материалы и дизайнерские решения, связанные с игроками.
- **Основные и второстепенные цели, темп и поток.**
 - Дизайнерские решения.
- **Вид веселья и впечатление от игры.**
 - Целостность впечатлений от игры.

Домашнее задание

1. **Задача учеников – подготовить окончательный список правил и материалы игры к тестированию.**
 - Каждое правило нужно записать на листе бумаги, чтобы внести необходимые изменения на следующем этапе.
 - Затем нужно внести изменения и убедиться, что игра готова к тестированию.
 - При финальной проверке рекомендуется оценить игру с позиции нечестного игрока. Так ученики смогут убедиться, что в игре не осталось лазеек для жульничества.
 - Напомните ученикам, что **список правил для готовой игры должен уместиться на одном листе бумаги.**
 - При сдаче проекта для каждого правила нужно будет указать причины, по которым оно было включено в игру.



ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 4



Игровое тестирование и отзывы

На этом уроке ученики научатся давать полезные отзывы и узнают, что делает отзыв бесполезным, а также проведут игровое тестирование чужой игры и внесут исправления в свою игру на основе результатов тестирования.



Цели для учащихся

- Игровое тестирование необходимо для того, чтобы получить отзывы, на основе которых можно будет улучшить игру и подтвердить свои предположения.
- Полезные отзывы сосредоточены на цели. В них четко обозначены проблемы и их причины.
- Бесполезные отзывы не обоснованы. Вместо проблем они сосредоточены на конкретных решениях.

10 МИНУТ

Обсуждение игрового тестирования

Игровое тестирование

Перечислим основные цели игрового тестирования:

- Получить честные и беспристрастные отзывы о том, что можно улучшить (обнаружить проблемы и возможные пути улучшения).
- Выяснить, как пользователь реагирует на игру. Что было непонятно? Что порадовало или огорчило пользователя?
- Подтвердить предположения.

Например, дизайнер может думать, что кооперативные элементы порадуют игроков. Тестирование дает возможность узнать, так ли это на самом деле.



Отзывы



ПОЛЕЗНЫЕ ОТЗЫВЫ

Сосредоточены на цели.

- Пример: вы пытались сделать сложную игру, но она оказалась совсем не сложной.
- Помогают дизайнеру проверить свои цели, а не отдельное их воплощение.
- Как правило, отдельное воплощение не раскрывает полностью цель, к которой стремились разработчики.

Четко обозначают проблему и причину недовольства (в игре произошло это и это, а я ожидал другого).

Конкретные; на их основе можно предпринять какие-либо действия.

- Так, отзыв “Игра могла бы быть и лучше” не является конкретным и не побуждает разработчиков к действиям.
- А вот отзыв вида “В этом элементе есть **такая-то проблема**, которая не соответствует такой-то игровой цели” описывает конкретную проблему, которую можно решить, и ассоциирует ее с целью, к которой стремится дизайнер.
- Как правило, значения и цели в данном контексте связаны с целевой аудиторией, видами веселья, впечатлениями от игры и т. д.



БЕСПОЛЕЗНЫЕ ОТЗЫВЫ

Мне не понравилось.

- Отсутствует причина.

Нужно сделать так и вот так.

- Всегда существует множество способов решить проблему, так что ограничиваться одним не следует. В игровом дизайне помнить об этом особенно важно.
- *Более подходящий вариант: по-моему, здесь есть проблема, которую можно решить, НАПРИМЕР, вот так.*

Переход на личности и обобщение.

- “Ты все время делаешь так, что игрок чувствует себя глупо после ошибки”.
- Часто может показаться, будто игрок, оставляющий отзыв, переходит на личности. Следует критиковать не дизайнера, а сам дизайн.
- Более подходящий вариант: “Как правило, игроки чувствуют себя глупо, когда у них не получается выполнить определенную комбинацию”.



О ЧЕМ СТОИТ ПОМНИТЬ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ОТЗЫВОВ

- Не бывает неправильных ощущений. Если игрок злится или радуется, это следует указать в отзыве, даже если игра не должна вызывать злость или радость.
- Пусть тестировщики опишут свои первые впечатления и расскажут, что им понравилось и не понравилось. Чего они ожидали? Были ли ожидания оправданы?

Общие рекомендации

- Заранее предоставьте тестировщикам необходимое количество информации о том, что именно им предстоит тестировать. Для первого тестирования достаточно списка правил. Когда же тестировщики разберутся в игре, следует описать цели, на которые рассчитано тестирование.
- Ученики наверняка почувствуют себя неудобно, когда их игру начнут тестировать. Отзывы должны быть уважительными. Помните, что они могут содержать немало критики, но не должны превращаться в переход на личности. Также не следует принимать критику слишком близко к сердцу.
- У учеников наверняка будут разные впечатления от тестируемых игр, и это нормально. Разным игрокам нравятся разные игровые действия и виды веселья.

30 МИНУТ

Задание: игровое тестирование другой игры

Ученики проводят тестирование игры, разработанной другой группой, и создают цели тестирования для собственной игры.

- 1. Задача игроков – создать список из трех пунктов, по которым они хотели бы получить отзывы.**

ПРИМЕРЫ

- Убедиться, что у игры достаточно низкий показатель сложности.
 - Убедиться, что во второй половине игры игровой процесс достаточно глубокий.
 - Убедиться, что игра способствует такому виду веселья, как единение.
- 2. Каждая группа должна выбрать одного представителя, который будет делать пометки во время тестирования. Остальные члены группы должны отправиться к другим командам, чтобы провести тестирование их игр.**

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГРУППЫ

- Один ученик должен остаться, чтобы делать пометки во время тестирования. Представитель должен раздать тестирующим правила игры, а в процессе тестирования делать пометки (что непонятно игрокам, что нарушает игровой процесс, верно ли задан темп и т. д.), но при этом не помогать тестирующим.
 - Это поможет понять, каким образом нужно дополнить правила.
- 3. После завершения тестирования представитель группы должен расспросить тестирующих об их впечатлениях.**

МОЖНО ЗАДАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ВОПРОСЫ:

- Поняли ли вы, в чем заключалась цель игры или условие победы?
 - Разобрались ли вы в механике?
 - Было ли в начале игры что-то непонятное?
 - Осталось ли сейчас что-то непонятное?
 - Интересно ли вам будет сыграть в улучшенную версию этой игры?
 - Было ли что-то, что вам совсем не понравилось?
 - Было ли что-то, что вам очень понравилось?
 - **Если бы вы могли изменить что-то одно, что бы это было?**
- 4. Пора провести тестирование чужой игры!**

20 МИНУТ

Исправления на основе результатов тестирования

Ученики составят список того, что нужно в первую очередь исправить или улучшить на основе результатов тестирования.

- 1. Предоставив и получив отзывы, ученики снова собираются в группы.**
- 2. Задачи учеников:**
 - Подтвердить исходные предположения, которые оправдались.
 - Создать список исправлений и улучшений.
- 3. Ученики должны упорядочить изменения, вошедшие в список, по степени важности.**
 - При работе с отзывами необходимо учиться расставлять приоритеты: время на разработку игр, как правило, сильно ограничено. Исправления, которые кажутся необходимыми, иногда приходится откладывать на потом или вовсе не вносить, потому что приоритет других изменений выше.
 - Например, ошибка, из-за которой игроки не могут завершить игру, намного важнее проблемы, из-за которой игра слишком затягивается на начальном этапе.
- 4. Ученики распределяют задания по внесению изменений в рамках группы, начиная с самых важных исправлений.**

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 5



Заключительный рабочий цикл и игровое тестирование

Ученики внесут последние правки в свою игру и проведут очередное тестирование чужих игр, а затем подведут итоги разработки.

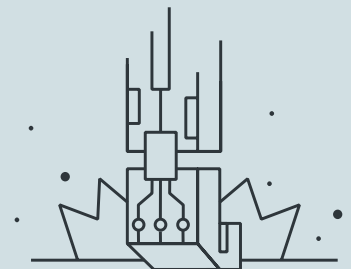
15 МИНУТ

Финальные исправления

Ученики внесут финальные исправления в свои игры и сыграют в игры других групп для проведения итогового игрового тестирования.

1. Ученики должны внести последние правки в свои игры. На этом этапе следует опираться на список выявленных проблем, составленный на предыдущем занятии.
2. Ученики должны провести последнее тестирование в рамках группы, чтобы проверить результат изменений и убедиться, что все в порядке.

На данном этапе можно исправлять список правил, а также вносить изменения в художественное оформление и игровой процесс (особенно темп). Нужно убедиться, что игру можно пройти от начала до конца.



45 МИНУТ

Общее игровое тестирование

Ученики тестируют игры друг друга.

1. **Ученики по очереди становятся представителями своей группы.**
 - Основная задача представителей – наблюдать и делать записи. Напомните им об этом.
2. **Остальные члены группы занимаются тестированием игр, разработанных другими группами.**
 - Каждый ученик должен протестировать игры как минимум трех групп.

Домашнее задание

Подведение итогов

Разработчики часто публикуют итоги создания игры, в которых описывают все, что поняли во время разработки.

Подводя итоги создания модуля, ученики извлекут урок из принятых дизайнерских решений. В то же время учитель сможет составить общую картину впечатлений учащихся от процесса разработки.

Ученики должны сдать записи подведения итогов как часть проекта.

Что нужно перечислить

Ученикам следует описать следующие моменты:

- **Что вышло хорошо.**
- **Что не получилось.**
- **Что казалось сложным, но оказалось простым.**
- **Что казалось простым, но оказалось сложным.**
- **Какие ключевые дизайнерские решения были приняты.**
- **Как в следующий раз можно улучшить процесс разработки.**

Даже опытные разработчики узнают что-то новое с каждой созданной игрой и понимают, что можно улучшить.

При подведении итогов не следует осуждать других разработчиков (мой одноклассник не завершил работу с дизайном персонажа, так что мне не удалось вовремя сдать дизайны уровней).