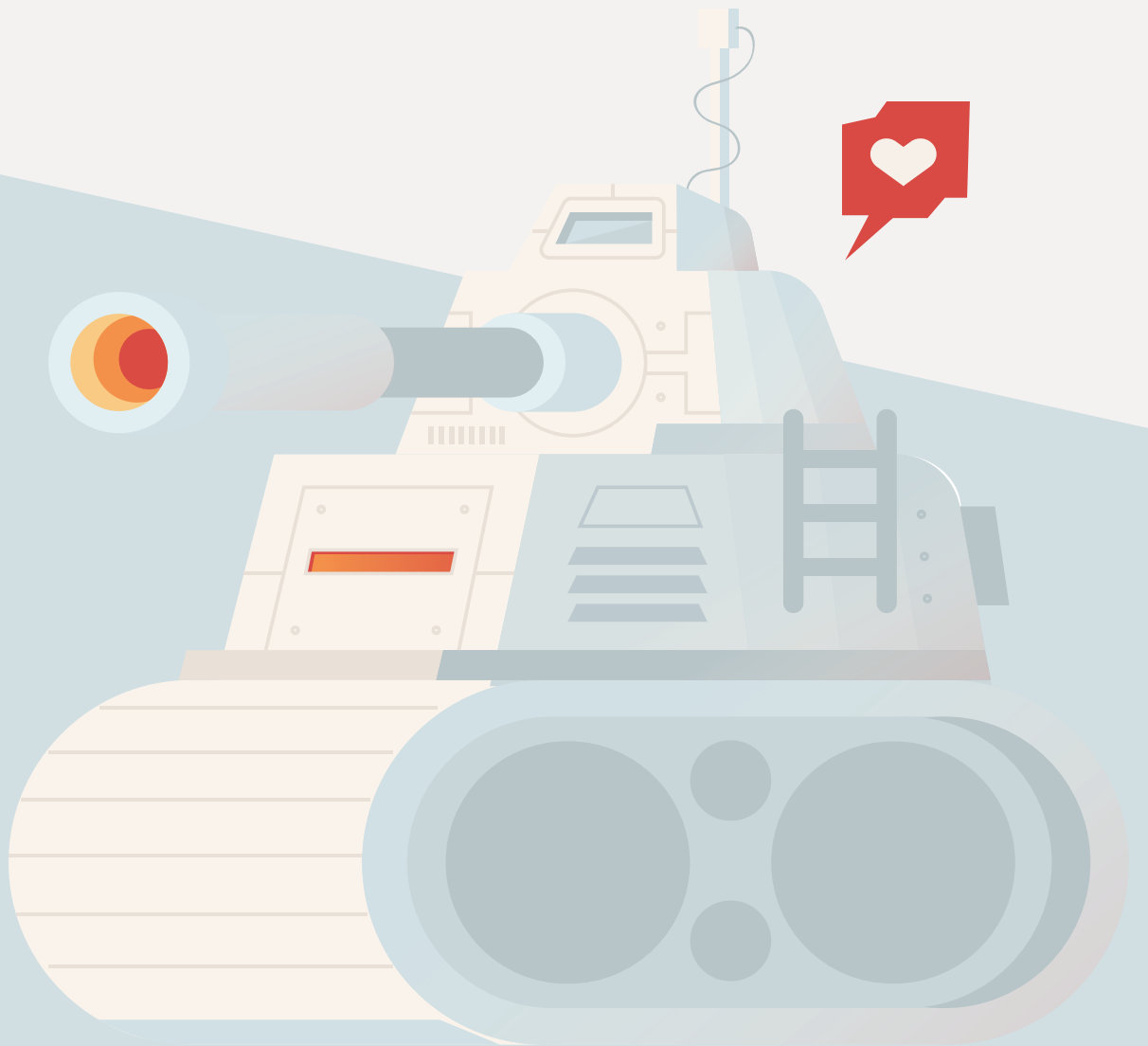


Модуль 1.

Восемь видов веселья и впечатление от игры

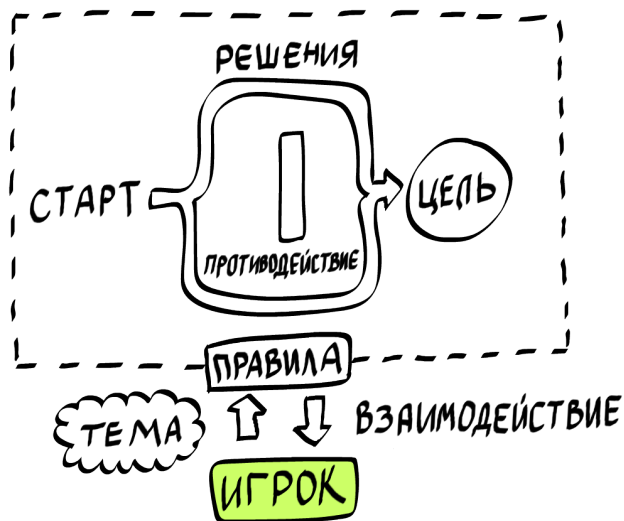


Основные идеи



Цель

Этот модуль посвящен той части структуры игрового дизайна, которая связана с **игроком**. Здесь описывается необходимая **целостность** игры с точки зрения игрока.



Цели для учащихся

Урок 1. Впечатление от игры

- Игры вызывают у игроков чувства и эмоции.
- У игры, которая вызывает определенный **эмоциональный отклик**, больше шансов создать целостное впечатление.
- У разных типов игроков **одни и те же моменты** в игре могут вызвать разный **эмоциональный отклик**.

Урок 2. Восемь видов веселья

- Веселье можно разделить на восемь разновидностей.
- Разные виды веселья вызывают у игроков разный эмоциональный отклик.
- Разным типам игроков нравятся разные виды веселья.

Обзор



Содержание

Урок 1. Впечатление от игры	60 МИНУТ
Введение	03
Упражнения по теме “Впечатление от игры”	03
Обсуждение	05
Видео	06
Урок 2. Восемь видов веселья	60 МИНУТ
Контекст	07
Восемь видов веселья: введение	08
Восемь видов веселья	09
Упражнение	10
Обсуждение	10
Краткое описание	12
Домашнее задание	13



Материалы

Оборудование для учителя:

- Компьютер или проектор
(для демонстрации материала)

Оборудование для учеников:

- Компьютер или телефон
- Бумага и ручка
- Листы картона
- Ножницы

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 1

Впечатление от игры

На этом уроке учащимся преподносится идея о том, что игры должны вызывать у игроков определенный эмоциональный отклик.

Кроме того, этот раздел должен помочь учителям понять, какие игры нравятся ученикам и чего те от них ждут.

40 МИНУТ

Упражнения по теме “Впечатление от игры”

ПОДГОТОВКА (15 МИНУТ)

1. Ученики делятся на группы по 4 человека.
2. Им нужно записать три чувства, которые они испытывают во время игры, на трех разных карточках (положительные и отрицательные эмоции, два-три слова).

Пример: “Я испытываю удовлетворение, радость, гордость, нетерпение, злость, скуку, чувствую себя умным, чувствую прилив адреналина и т. д.”

3. Ученики кладут карточки на стол лицевой стороной вниз.

ОБСУЖДЕНИЕ В ГРУППАХ (15 МИНУТ)

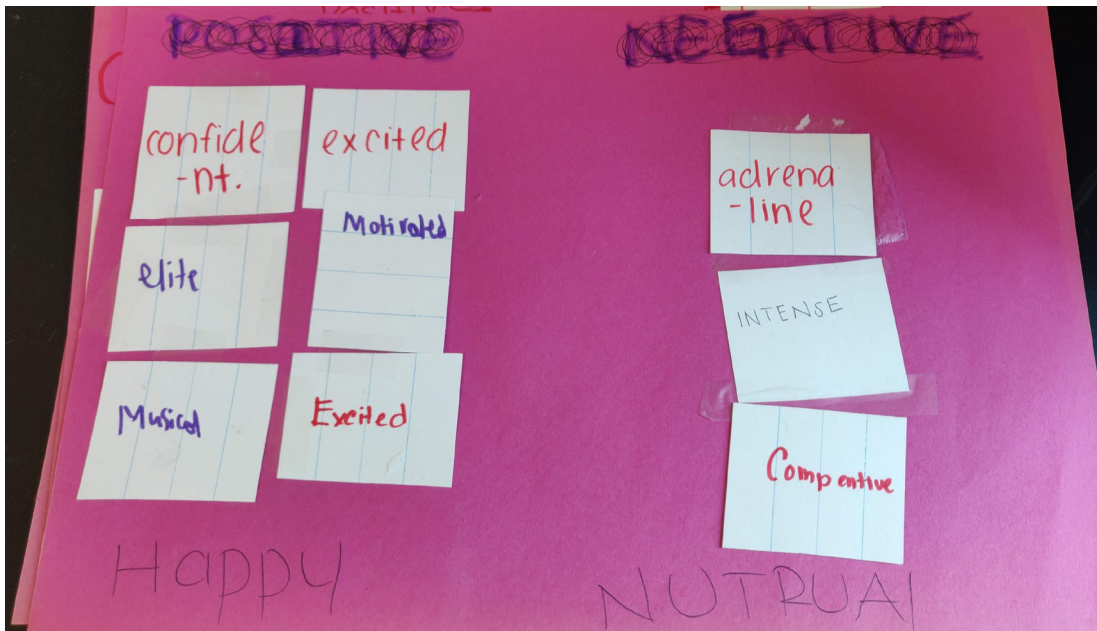
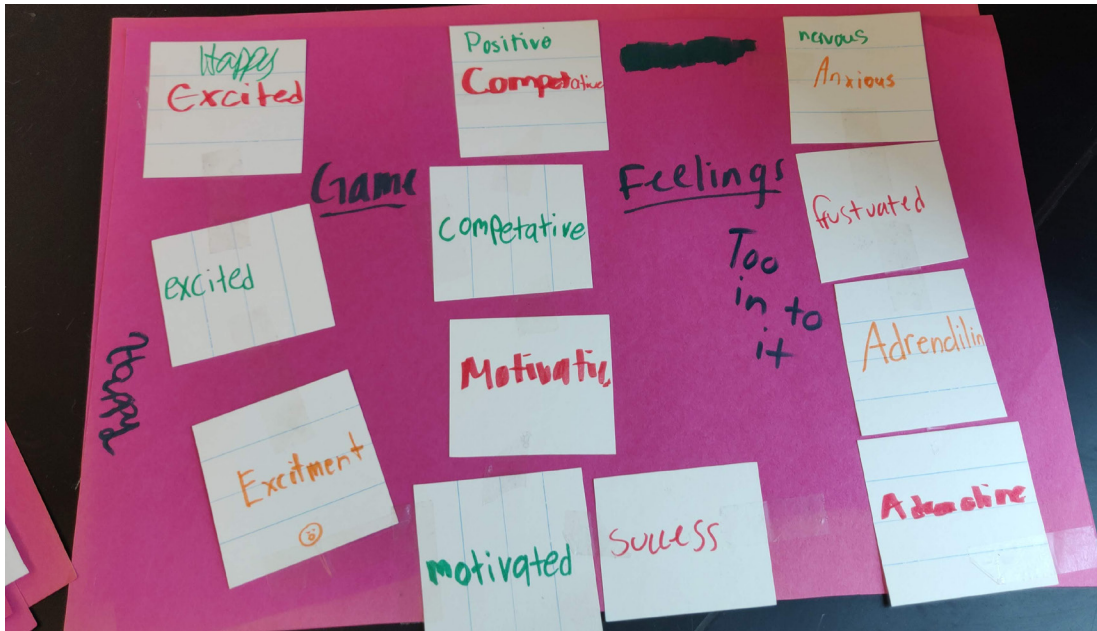
4. Ученики по очереди переворачивают по одной карточке.
5. Владелец перевернутой карточки объясняет, почему записал именно это чувство, рассказывает, в какой игре это было и в какой момент он это почувствовал.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТОЧЕК ПО КАТЕГОРИЯМ (10 МИНУТ)

6. Ученики вместе придумывают категории, подходящие для карточек, и распределяют по ним все 12 карточек.

Записи нужно сохранить: они понадобятся на следующем уроке.

+ Примеры



10 МИНУТ

Обсуждение

Что необходимо понять

- Игры вызывают у игроков чувства и эмоции.
- У игры, которая вызывает определенный **эмоциональный отклик**, больше шансов создать целостное впечатление.
- У разных типов игроков **одни и те же моменты** в игре могут вызвать **разный эмоциональный отклик**.

Ключевые вопросы

Зачем обсуждать чувства, вызванные играми?

- У игры, созданной с расчетом на определенное чувство, больше шансов запомниться игрокам и вызвать у них отклик.

Были ли интересные результаты?

- Может оказаться, что отрицательных чувств больше, чем положительных.
- Игры не всегда вызывают у игроков положительный эмоциональный отклик.
- Возможно, среди перечисленных учениками чувств будут преобладать простые или схожие ощущения, хотя между группами результат может различаться в большей степени. Скорее всего, ощущения будут связаны с мастерством, сложностью, интересом или раздражением.

У каких групп ответы полностью совпали?

- Скорее всего, в рамках одной группы ответы будут сильно различаться, так как среди ее участников окажутся разные типы игроков.
- Не бывает двух одинаковых игроков. Играя в одну и ту же игру, разные люди будут ждать от нее разных впечатлений.

10 МИНУТ

Видео

Конспект урока

Марк Роузвотер – ведущий игровой дизайнер Magic: The Gathering (один из величайших дизайнеров всех времен, создавший одну из самых успешных игр всех времен).

Он объясняет, почему игра должна вызывать эмоции у игроков и почему направленность игры на конкретный эмоциональный отклик приводит к оптимальному результату.

Покажите ученикам следующий видеоролик:

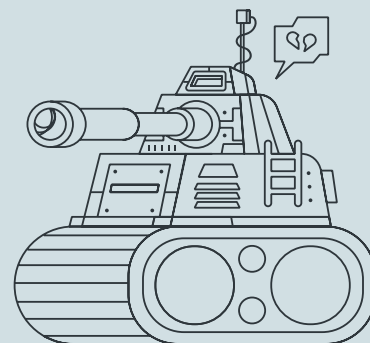


3 МИНУТЫ

Magic the Gathering: двадцать лет и двадцать пройденных уроков (Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned)

<https://www.youtube.com/embed/QNHg99hwQGY?start=965&end=1157>

Задерживаться на этой теме не нужно. Она должна дать ученикам представление о том, что их ждет в этом модуле. Объясните им, что вернетесь к впечатлениям и целостности в одном из следующих модулей, когда начнете подробно изучать механики.



ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 2

Информация для учителя

5 МИНУТ НА ПРОЧТЕНИЕ

MDA Framework (структура механики, динамики и эстетики) разработана Робин Ханике, Робертом Зубеком и Марком Лебланом, дизайнером Riot Games. Это попытка формализовать подход к игровому дизайну. “Восемь видов веселья” входит в ту часть структуры, которая посвящена эстетике.

В книге 8 Kinds of Fun (Восемь видов веселья) веселье делится на восемь категорий. Общее понятие веселья субъективно и потому мало где применимо. Если игра нацелена на конкретную разновидность веселья, она принесет лучшие результаты.

8 ВИДОВ ВЕСЕЛЬЯ

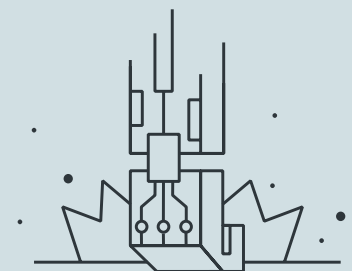
- Ощущения
- Преодоление
- Повествование
- Самовыражение
- Единение
- Фантазия
- Открытие
- Расслабление

Описания видов веселья и примеры из видеоигр можно найти здесь (на английском языке):

https://en.wikipedia.org/wiki/Marc_LeBlanc

Работу целиком можно прочесть здесь, но для преподавания данного модуля это не обязательно (на английском языке):

<http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>



25 МИНУТ

Восемь видов веселья: введение

Как отметил Марк Роузвотер в предыдущем уроке, основная задача дизайнеров – создать впечатления для игроков.

Определившись, что должен испытывать игрок в нашей игре, нам нужно понять, какие **разновидности веселья** приведут к нужному отклику и **как именно** наша игра может их создать.

Также мы обсуждаем, как можно сочетать разные виды веселья, чтобы игра ощущалась как можно более целостной.

ТЕОРИЯ О ВИДАХ ВЕСЕЛЬЯ (25 МИНУТ)

1. **Покажите ученикам следующий видеоролик, чтобы они лучше поняли, как сосредоточенность на одном виде веселья может повлиять на общие впечатления игрока.**



2 МИНУТЫ; НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ

So You Wanna Make Games? Episode 10: Game Design - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxoCg?start=119&end=191>

2. **Объясните ученикам, как совмещать разные виды веселья (см. ниже).**
Объясните ученикам, что разные виды веселья не исключают друг друга. Некоторые виды веселья особенно хорошо сочетаются с другими. Например, ощущения, фантазия и повествование часто создают единое целое, поскольку вместе они позволяют игроку погрузиться в игру и пережить незабываемые моменты. Другие виды веселья сочетаются плохо – например, преодоление и повествование (см. видео).
3. **Кратко расскажите о восьми видах веселья.**
Используйте список игр, приведенный ниже (**формат лекции**) или создайте собственный список с помощью учеников (**интерактивный формат**).

Формат лекции

- Расскажите о каждой разновидности веселья из списка ниже и приведите примеры, которые могут быть знакомы ученикам.
- Обсудите примеры из игр, которые способствуют появлению каждой из разновидностей веселья.

Интерактивный формат

- Дайте краткое описание каждой разновидности веселья.
- Задача учеников – привести примеры и назвать конкретные случаи из игр, которые способствовали появлению каждой из разновидностей веселья, а затем создать собственный список.

+ Восемь видов веселья

01 Ощущения

То, что мы видим, слышим и осязаем:

- **Осязание:** коллекционирование предметов, перемещение фишек и фигурок в настольной игре.
- **Слух:** музыка или звуки, которые вызывают отклик у игрока.
- **Зрение:** красивая графика, которая может создать ощущение чуда или великолепия; визуальные эффекты – например, награды, возникающие на экране, или анимация победы.

Примеры игр

Sandy Crush (визуальная и звуковая стимуляция), настольные игры с небольшими фишками (осязание), *Warhammer* (осязание), *Telltale Games* (визуальное повествование).

02 Единение

- Игроки работают вместе для достижения цели или ради удовольствия.

Примеры игр

World of Warcraft (игроки собираются в гильдии и отряды), *One Night Werewolf* (многопользовательская игра для вечеринок), *Pandemic Legacy* (кооперативная настольная игра), баскетбол.

03 Преодоление

- Игроки принимают важные решения и преодолевают препятствия, чтобы получить игровые навыки, которые позволят преодолеть еще более трудные препятствия.

Примеры игр

League of Legends (непрерывное улучшение навыка игры за различных персонажей), *Street Fighter* (файтинг 1x1), баскетбол.

04 Фантазия

- Возможность примерить на себя роль персонажа в мире игры.
- Как правило, на этот вид веселья рассчитаны ролевые игры.

Примеры игр

Legend of Zelda (игрок погружается в мир и играет за персонажа из этого мира), *Dungeons & Dragons*.

05 Повествование

- Игроки следят за развитием сюжета. Как правило, для большего погружения повествование сочетается с ощущениями и фантазией.

Примеры игр

Telltale Games (игры с упором на сюжет, основанные на “Ходячих мертвецах”, “Стражах Галактики” и т. д.); фильмы, адаптированные под игры (*Lego Звездные войны*).

06 Открытие

- Игроки разыскивают спрятанные вещи, исследуют новые территории, проходят новые задания, изучают новый материал и получают за это награду.

Примеры игр

God of War (множество скрытых локаций), *Legend of Zelda: Breath of the Wild* (нет единственно верной последовательности прохождения, игрок может исследовать мир и проходить игру так, как хочется).

07 Самовыражение

- Игроки принимают решения, проявляя свои творческие способности, создают что-то уникальное или как-то иначе выражают свою индивидуальность.

Примеры игр

Minecraft (игроки сами создают свое окружение), *League of Legends* (множество различных стилей игры и сочетаний предметов).

08 Расслабление

- Игроки расслабляются и выполняют задания, практически не прилагая усилий и не напрягая ум.
- Как правило, этот вид веселья сочетается с **ощущениями**, чтобы игрок мог получать удовольствие от игры, не прилагая особых усилий.

Примеры игр

Слот-машины (игрок нажимает на кнопку, а автомат играет за него), *Stardew Valley* (нужно ежедневно сажать растения и поливать урожаем).

10 МИНУТ

Упражнение

1. Ученики делятся на те же группы, что и на первом занятии. Они берут карточки, подготовленные на первом занятии, и определяют разновидность веселья по каждой указанной в карточках эмоции.

Ученики подписывают разновидности веселья на каждой карточке, сделанной на первом занятии.

15 МИНУТ

Обсуждение

Что необходимо понять

- Веселье можно разделить на восемь разновидностей.
- Разные виды веселья вызывают разный эмоциональный отклик.
- Разным типам игроков нравятся разные виды веселья.

Ключевые вопросы

Зачем делить веселье на категории?

- Разные виды веселья подходят для разных вариантов дизайна (механик, глубины стратегии, общей комплексности и т. д.)
- Зная, какую разновидность веселья должна вызывать игра, дизайнер сможет обеспечить ей целостность и высокую степень погружения (например, преодоление против единения или преодоление вместе с единением). Каждый элемент должен работать на целостность.
- Каждая игра рассчитана на свою аудиторию. Если игра может понравиться разным типам игроков, высока вероятность того, что она станет популярной.

Могут ли ученики назвать разные типы игроков, на которые рассчитаны их любимые игры?

Верно ли утверждение, что всем игрокам нравятся одни и те же виды веселья? Не получилось ли так, что одна и та же эмоция у разных групп была ассоциирована с разными видами веселья?

- Каждый игрок уникален, и у каждого свое понимание веселья.
- Один и тот же момент в игре может раздражать одного игрока и нравиться другому, потому что тот любит преодолевать препятствия.
- Возможно, сразу несколько учеников указало в карточке одно и то же чувство (например, радость), но при этом они испытали его по разным причинам.
- **Разные виды веселья способствуют более ярким впечатлениям от игры.**

Некоторые ученики наверняка указали отрицательные эмоции. Верно ли утверждать, что отрицательные эмоции в играх (например, раздражение) – это плохо?

- Игроки часто испытывают раздражение в играх, нацеленных на **преодоление или единение**, – когда им приходится играть вместе с людьми, у которых иная мотивация.
- Если игра вызывает раздражение из-за того, что испытание сложное, игрок получит больше удовольствия, когда наконец преодолеет это препятствие.
- Дизайнеры должны стремиться к тому, чтобы испытания в игре были **сложными, но не слишком**.
- *Дополнительный материал: о раздражении*



2 МИНУТЫ; НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ

So You Wanna Make Games? Episode 10: Game Design - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYtBFSxoCg?start=119&end=191>

Узнали ли ученики о каких-то новых для себя разновидностях веселья, о которых не подозревали прежде?

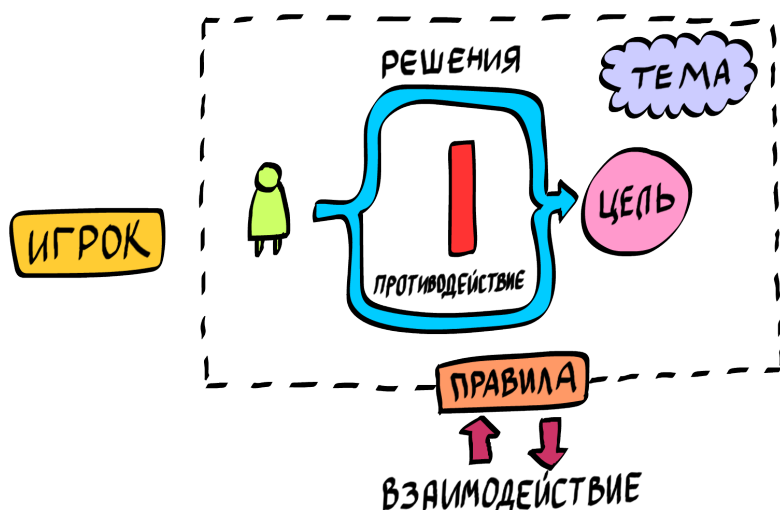
- Такие понятия, как расслабление, ощущения, самовыражение и открытие ученики назовут с меньшей вероятностью, чем более очевидные, такие как преодоление и единение.
- Цель данного модуля – показать, что игра может вызвать самые разные впечатления. Следует уделить больше времени обсуждению менее очевидных разновидностей веселья.

Краткое описание

Игра состоит из нескольких основных элементов (см. схему ниже).

В этом курсе будет рассмотрен каждый элемент. На последних двух уроках вы разобрали ту часть структуры, которая относится к игроку. Далее мы обсудим ключевые моменты, о которых нужно позаботиться при создании каждого из элементов.

Для начала перечислим элементы: **игрок** (модуль 1), **цель** (модуль 2), **важные решения и противодействие** (модуль 3), **правила и концепция** (модуль 4), **взаимодействие** (модуль 5).



10 МИНУТ

Завершение урока

1. Покажите ученикам схему “Структура игрового дизайна”.
2. Объясните, что в большинстве игр так или иначе присутствует каждый из перечисленных элементов, но их нужно тщательно прорабатывать и сочетать, чтобы игра получилась качественной.
3. Объясните, что в этом модуле вы изучили ту часть структуры, которая относится к игроку, и в каждом последующем будете проходить новую часть.
4. В ходе курса ученики будут фиксировать пройденное, а затем применят полученные знания к игре, которую будут разрабатывать в заключительном модуле.

Домашнее задание

Структура игрового дизайна: письменное задание

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

Пример: игра, нацеленная на конкретную разновидность веселья, создает определенное впечатление.

- Ограничений по ответам нет.

