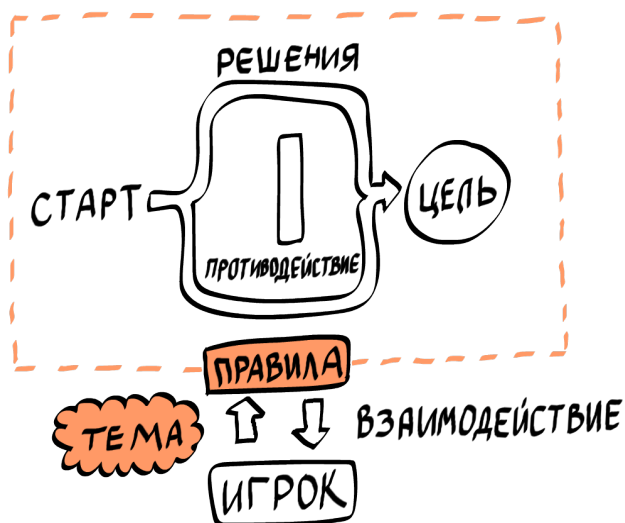


Основные идеи



Цель

Этот модуль посвящен части структуры игрового дизайна, связанной с **правилами и концепцией**. Правила включают в себя такие элементы, как игровые механики и системы. Это законы, которым подчиняется игра и с учетом которых создается игровой процесс.



Цели для учащихся

Концепция позволяет объяснить игровые механики за счет совмещения и повысить уровень погружения в игру благодаря резонансу.

Обзор



Содержание

Урок 1. Резонанс, концепция и комплексность	60 МИНУТ
Введение	03
Введение в тему “Концепция”	04
Упражнение	06
Домашнее задание	08



Материалы

Оборудование для учителя

- Компьютер или проектор
(для демонстрации материала)

Оборудование для учеников

- Бумага и ручка

ОБЩЕЕ ВРЕМЯ: 60 МИНУТ

Урок 1

Информация для учителя: концепция 5 МИНУТ НА ПРОЧТЕНИЕ

КОНЦЕПЦИЯ

Концепция – это единая идея, объединяющая все элементы игры: механики, повествование, звуковое сопровождение, визуальные эффекты и общую эстетику.

Четкая концепция, присутствующая во всех элементах игры, помогает повысить уровень погружения в игру благодаря резонансу.

Можно перечислить следующие примеры концепции в играх:

- средневековые с элементами фэнтези (например, драконы),
- космос,
- современность,
- будущее

РЕЗОНАНС И ДИССОНАНС

Способность игры вызывать у игрока определенный отклик при высоком уровне напряжения и эмоциональности. Отклик может быть положительным или отрицательным.

Резонанс не обязательно должен вызывать положительные эмоции. Например, игры в жанре хоррор могут обладать высоким уровнем резонанса несмотря на то, что игрок испытывает страх и ужас.

Диссонанс в концепции мешает погружению игрока и заставляет его отвлекаться от игры.

Например, если внешне игра рассчитана на детей, но при этом у игрового процесса высокий уровень сложности, это может привести к диссонансу. Также диссонанс может вызвать игра в жанре хоррор с веселым звуковым сопровождением.

КОМПЛЕКСНОСТЬ

Комплексность – это количество информации, которой **игрок должен обладать** для принятия решения. Иными словами, под комплексностью можно понимать количество слов, необходимых для объяснения правил игры или руководства к действию.

Комплексность часто путают со сложностью. Как правило, контент с высоким уровнем сложности оказывается более сложным, но когда речь идет об игровом дизайне, комплексность и сложность – разные понятия.

В игровом дизайне **комплексность – дорогое удовольствие**. Она влияет на доступность игры, а также на затраты времени, необходимые для того, чтобы игроку стало весело, и для того, чтобы он разобрался в игровом процессе.

Для снижения уровня сложности в играх часто прибегают к совмещению, т.е. **совмещают правила игры или события с чем-то известным**, чтобы ускорить процесс обучения.

Так, всем известно, что огонь быстро распространяется. Если в игре есть механика, блокирующая игровое поле участком за участком, с помощью концепции огня можно объяснить эту механику, не повышая уровень сложности.

ПОВЕСТВОВАНИЕ

Повествование – это связующее звено между игровым процессом и темой. С его помощью можно объяснить мотивацию персонажей или рассказать о мире игры. Зачем дракону из примера выше сжигать город? Почему действие происходит в этом месте и в это время?

Повествование в разных играх может совпадать, но выбранная концепция способна радикально изменить тон игры. Приведем несколько примеров:

“В поисках Немо” и “Заложница”: склонный к гиперопеке отец попадает в опасные ситуации, пытаясь спасти похищенного ребенка.

“Аладдин” и “Отверженные”: бедняк крадет хлеб, попадает в тюрьму, получает определенные блага, восстает против правительства и добивается того, чтобы его враг одолел сам себя.

Во многих играх примерно одинаковая отправная точка, но благодаря концепции и действиям игрока впечатления от игры становятся уникальными.

Повествование, концепция, звуковое сопровождение, графика и механики игрового процесса должны сочетаться между собой, чтобы игра обладала высоким уровнем резонанса и в нее можно было погрузиться.

20 МИНУТ

Введение в тему “Концепция”

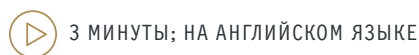
1. Предложите ученикам выбрать новую тему для игры “Мы против него”.

- Игру плохо покупают. По мнению издателя, причина в том, что она рассчитана на мужскую аудиторию. Он хочет выбрать для нее новую тему, более интересную для обоих полов.
- Для этого нужно **полностью поменять повествование, переименовать игру и способности** (в том числе придуманные игроками), а **также изменить концепцию персонажей, управляемых игроками** (т.е. танков). Механики игры должны остаться прежними.

2. Запишите следующие советы на доске, чтобы помочь ученикам со сменой темы. Также предоставьте им столько дополнительных сведений из раздела “Информация для учителя”, сколько посчитаете нужным.

РЕЗОНАНС

Покажите игрокам этот видеоролик, чтобы проиллюстрировать пункты ниже:



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

Почему важен резонанс.

<https://www.youtube.com/embed/QNHg99hwQGY?start=466&end=584>

Поразмышляйте о резонансе и диссонансе.

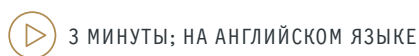
- Может ли игрок представить себя в роли персонажа?
- Если персонаж стал драконом, а ученик предложил заменить способность “лазерный луч” на “бросок камня”, игра не будет вызывать такой резонанс, как со способностью “огненное дыхание” или “огненный шар”.
- Огненное дыхание позволит игроку представить, что он дракон, а вот швыряние камней вряд ли поможет погрузиться в мир игры.
- Резонансный дизайн совмещает **повествование, графику, звуковое сопровождение, тему и механики (правила игры)**, чтобы подчеркнуть тон и концепцию, а также дать игроку возможность погрузиться в игру.
- В диссонансном дизайне повествование, концепция и механики не сочетаются друг с другом, из-за чего уровень погружения падает.
- От разных концепций игроки ждут разных впечатлений. Во многом их ожидания зависят от культуры.

К примеру, на западе и на востоке игроки представляют себе драконов по-разному.

Если драконы показаны в игре как яростные или жадные существа, это вряд ли понравится игрокам из восточных стран, где драконы считаются символом удачи и богатства.

СОВМЕЩЕНИЕ

Покажите игрокам этот видеоролик, чтобы проиллюстрировать некоторые из пунктов ниже:



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

Как использовать совмещение

<https://www.youtube.com/embed/QNHg99hwQGY?start=649&end=790>

Подумайте о том, как выбор подходящей темы может объяснить поведение, которое не имело бы смысла при другой теме.

- Например, если новая тема игры – “библиотека”, ученики вряд ли смогут применить способность “лазерный луч” из-за ее большой дальности.
- А если новая тема – “драконы”, “лазерный луч” можно заменить на “огненный шар”.

МОТИВАЦИЯ И ПОВЕСТВОВАНИЕ

Поразмышляйте о мотивации персонажей и о повествовании в целом.

- Кто попытается захватить территорию (заменит робота)? Кто будет стараться его остановить (заменит танки)?
- В качестве примера можно привести кошек и собак, которые сражаются за территорию.
- Не следует выбирать тему, в которой противоположные стороны вряд ли станут сражаться друг с другом (например, два соседних поселения пацифистов): это приведет к **диссонансу**.

40 МИНУТ

Упражнения по теме “Концепция”

1. Предложите ученикам провести мозговой штурм.
2. Покажите ученикам этот видеоролик, чтобы помочь им с мозговым штурмом:



3 МИНУТЫ; НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

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

Ограничения поощряют изобретательность.

<https://www.youtube.com/embed/QNHg99hwQGY?start=3200&end=335410>

МОЗГОВОЙ ШТУРМ: 15 МИНУТ

3. **Задача учеников – составить как можно более обширный список тем.**
Плохих идей в этом задании не бывает. Предложите им включить в список не менее десяти идей.

ПРИМЕРЫ:

- Кошки против собак
- Добро против зла
- Природа против технологий
- Болезни (например, чума) против человечества

Предложите ученикам вспомнить игры, фильмы и т. д., которые им понравились.

Воспользуйтесь методом “ограничения поощряют изобретательность” и введите ряд ограничений перед каждым сеансом мозгового штурма:

Если ученики не могут ничего придумать, предложите им представленные ниже темы.

Три минуты на любую из перечисленных тем:

- популярные развлечения, фэнтези, общество, эксцентричность, спорт, романтика, жанры, друзья и т. д.

СОКРАЩЕНИЕ: 10 МИНУТ

4. Ученики должны сократить список до одной-двух лучших идей.

В следующие 10 минут урока ученики должны провести обсуждение в группах. Их задача – отказаться от идей, которые не соответствуют критериям из списка ниже (или иным критериям).

СПИСОК КРИТЕРИЕВ

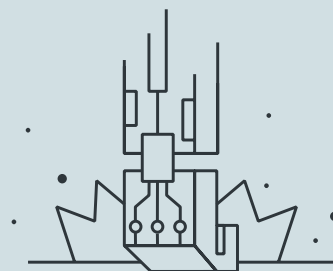
- Повествование вызывает резонанс.
 - Вероятно ли, что эти две стороны будут враждовать?
- Механики можно изменить в соответствии с темой.
- Для персонажей, управляемых игроками (танков) и для главного антагониста (робота) можно подобрать подходящие темы.
- Есть возможность создавать новые способности.

ДОРАБОТКА: 10 МИНУТ

5. Задача учеников – доработать одну из идей, обращая внимание на следующие элементы:

- Повествование
- Название игры
- Название “робота”
- Сам робот (уже не робот в буквальном смысле)
- Названия способностей
- Танки (уже не танки в буквальном смысле)

Если группа учеников быстро справится с заданием, предложите им придумать несколько тем. Это будет полезным упражнением для подготовки к финальному проекту.



Домашнее задание

Структура игрового дизайна: письменное задание

1. Ученики должны вписать сюда основную связанную с правилами и концепцией 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.

Материалы для мозгового штурма по теме “Концепция”

1. Перечислите темы, придуманные во время мозгового штурма.
2. Обоснуйте выбор итоговой темы.
3. Какие темы были близки к победе, но все-таки не использовались? Почему они не прошли отбор?

