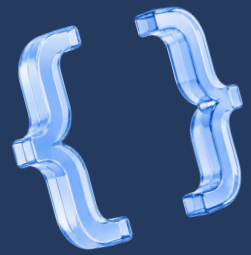
УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИТР

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ



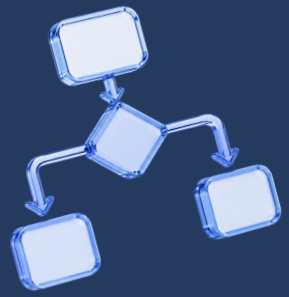




# Основы геймдизайна для начинающих: как сделать интересно

Вебинар для преподавателей и наставников







# О чём сегодня

## Как устроена игра как система

Правила, отклик, переживание игрока

## Из чего собираются механики

Конструктор, из которого делается почти любая учебная игра

## Как проектируется квест

Пять составляющих и четыре состояния

# Один пример на всю лекцию



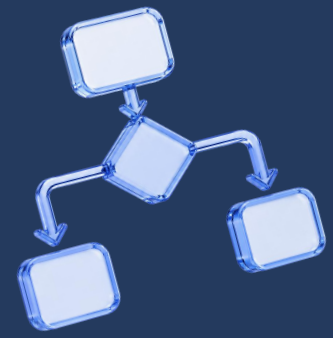

Полторы минуты игры. Разберём её трижды: как переживание, как механики, как квест.

# Игровой опыт

Что переживает игрок и почему ему интересно

1







# Главный тезис

## Мы проектируем правила. Интерес возникает у игрока сам.

У геймдизайнера нет доступа к чувствам игрока — только к правилам.

Как преподаватель не может вложить понимание напрямую, а может только организовать деятельность, в которой оно возникнет.

# Механика → динамика → эмоция

### Механика

«Ёж наносит урон
в радиусе двух метров»

*то, что в правилах*

### Динамика

Подошёл, отбежал,
стал искать способ

*то, что происходит*

### Эмоция

Тревога → догадка →
удовлетворение

*то, что остаётся*

## Проектируем первое — получаем третье

Поэтому вопрос ученику звучит не «сделай интересно», а «что игрок будет делать через десять секунд после старта»

# Петля обратной связи




## Разорвано любое звено — интерес умирает

У каждого действия игрока должен быть видимый отклик: реплика, звук, анимация, шкала, цвет индикатора

# Откуда берётся интерес

1

## Неопределённость

Исход неизвестен —
иначе это процедура

**Тетрис**

2

## Значимый выбор

Варианты ведут
к разным последствиям

**Minecraft: Story Mode, «Ведьмак 3» (18+)**

3

## Растущая компетентность

Игроку интересно,
пока он становится лучше

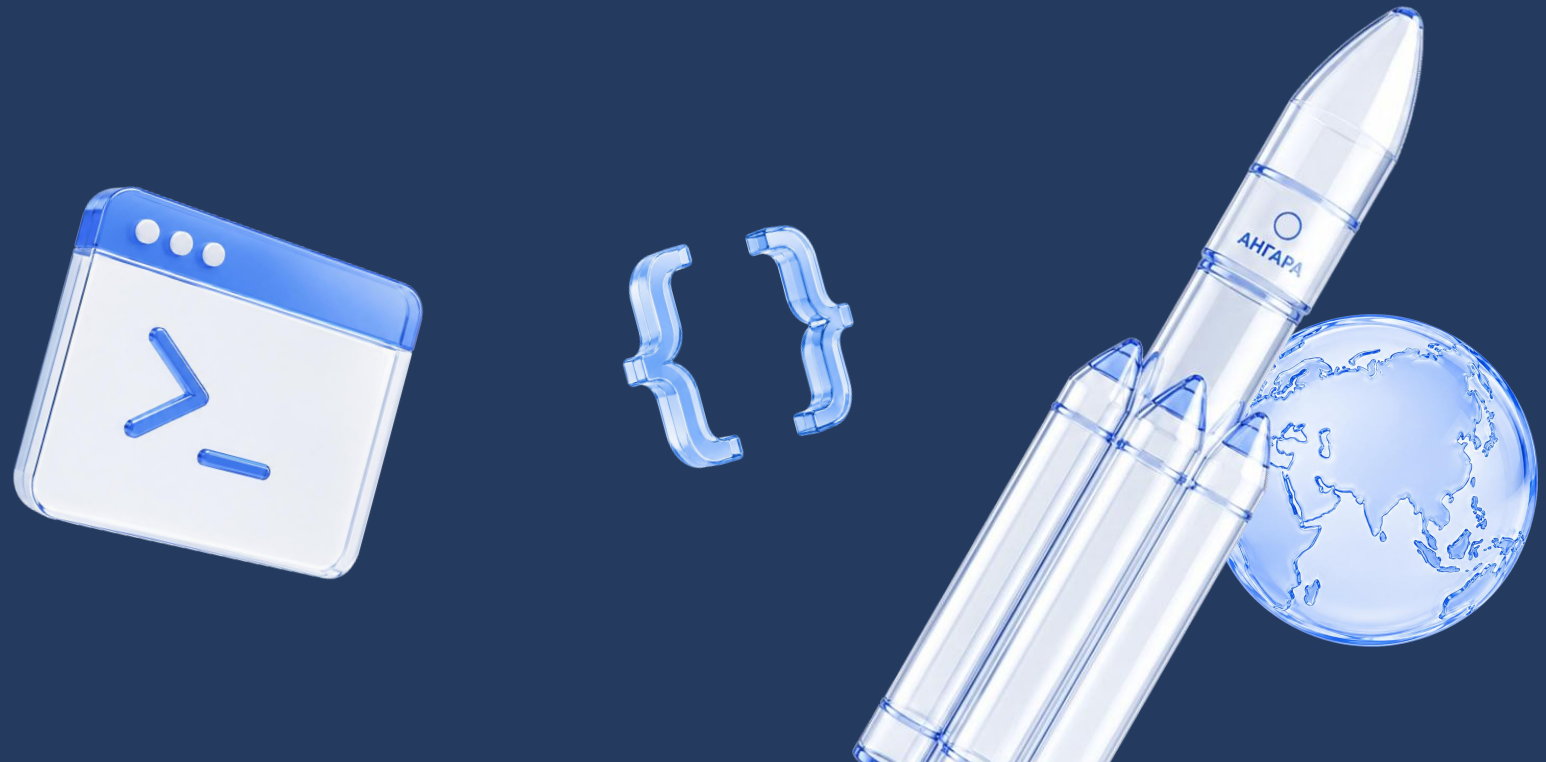
**Сапёр, Марио**

*В тетрисе нет ни сюжета, ни героев — а все три источника есть*

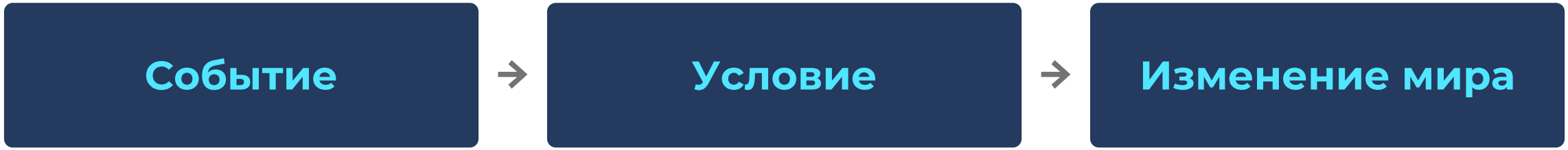
# Механики и правила

Из чего игра собрана и как игрок её понимает

2



# Что такое механика




Игрок кликнул по зелёному яблоку ближе пяти метров → яблоко исчезло, флаг «яблоко есть» поднят

«Игра про космос» — не механика

**«В космосе есть лужи, которые снимают очки здоровья» — механика**

# Как игрок узнаёт правила

1

## Кто-то предупредил

«И не бери красные яблоки!»

Papers, Please

2

## Мир показал

Цвет, индикатор тревоги, красная бочка

Assassin's Creed

3

## Проверил на себе

Наступил в лужу — здоровье пошло вниз

Dark Souls

**Первое нарушение неизвестного правила не должно убивать**

# Конструктор механик

## Цель

Собрать N объектов
Собрать разные объекты
Дойти до точки
Продержаться N секунд

## Препятствие

Непроходимое окружение
Запертая область
Моб с зоной обнаружения
Область эффекта

## Изменение мира

Переменные-флаги
Смена поведения объекта
Появление и исчезновение
Триггер в радиусе

## Обратная связь

Реплика и диалог
Индикатор состояния
Звук, анимация, шкала
Победа и поражение

*Марио и Minecraft собраны из тех же кирпичей — отличается количество и проработка*

# Условие победы

## У игры должен быть момент, в который она говорит: «ты победил»

Победа: дошёл до точки, собрал пять кристаллов

Поражение: здоровье исчерпано, время вышло

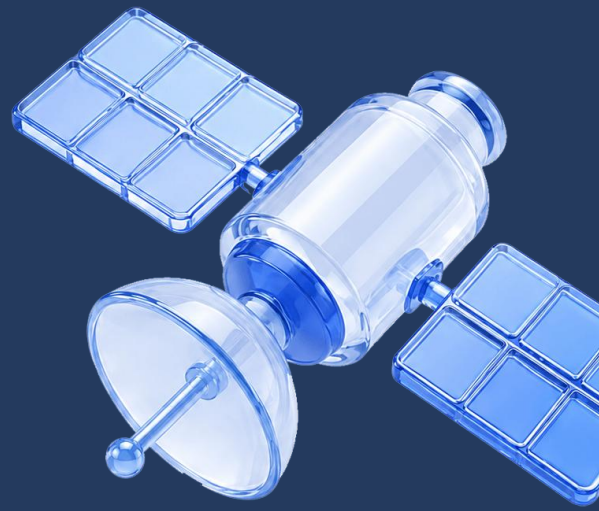
Не «игрок наигрался», а конкретное событие.

# Квест

Минимальная единица осмысленной игровой деятельности







# Из чего состоит квест

1

## Выдача

как игрок узнал

2

## Цель

что сделать

3

## Препятствие

почему не сразу

4

## Условие

по чему поймём

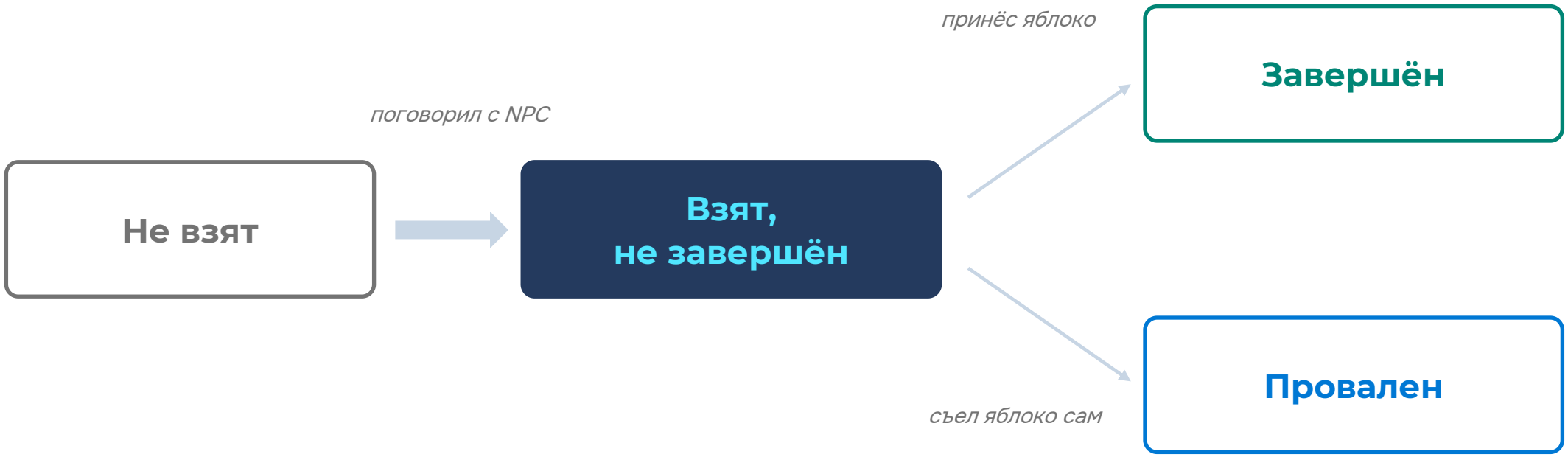
5

## Исход

что изменилось

Без препятствия квест — не квест, а перемещение. Без исхода игрок не поймёт, зачем старался.

# Четыре состояния квеста




В один момент времени — ровно одно состояние. Переходы происходят по событиям.

Так же описывается поведение любого объекта: яблоко, ёж, ворота. Журнал заданий в больших играх — это тот же список состояний, вынесенный на экран.

# Кто выдаёт квест

## NPC

«Я голоден, принеси мне поесть»
Доска объявлений в «Ведьмаке»
Метка на карте, запись в журнале

*Понятно и надёжно*

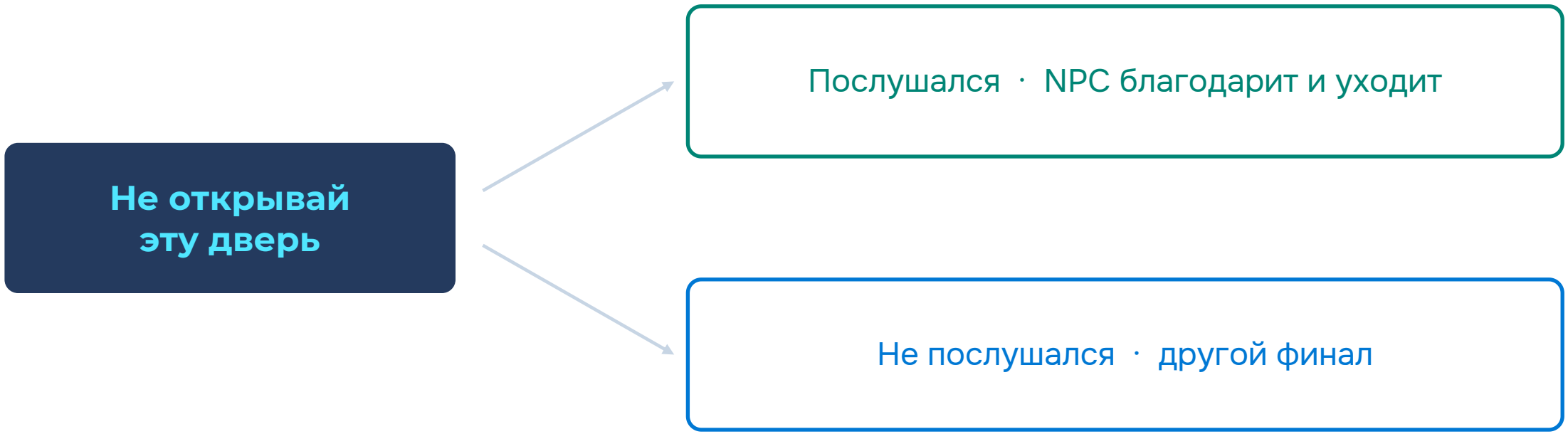
## Сам мир

Дверь заперта — нужен ключ
Первая ночь в Minecraft
Башня на горизонте в Zelda

*Игрок считает задачу своей*

Можно сочетать: NPC задаёт направление, мир подкидывает подзадачи

# Ветвление




## Ветка «сделал не так» — это другой финал, а не сообщение об ошибке

Detroit: Become Human (18+) показывает игроку дерево путей после каждой главы. Minecraft: Story Mode пишет «Такой-то запомнит это», визуализируя момент значимого выбора.
Для школьного проекта два финала — это одна развилка.

# Один шаблон — любой масштаб

| | Zelda: Breath of the Wild, «Теплая куртка» | Наша демо-игра |
|---|---|---|
| **Выдача** | Старик: я отдам тебе параплан, если ты пройдешь четыре святилища | Ёж: «я очень голоден» |
| **Цель** | Пройти четыре святилища, разбросанные по плато | Накормить ежа |
| **Препятствие** | Холод в одном из святилищ | Одно из двух яблок отравлено |
| **Условие** | Получены знаки духа из всех четырех святилищ | Принесено зелёное яблоко |
| **Исход** | Старик отдает параплан, игрок спускается с плато в большой мир | Ёж уходит, путь свободен |

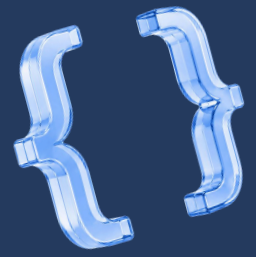
*Тёплая куртка — награда за побочную задачу и одновременно ключ к последнему святилищу*

# Как делать интересно

Практические вопросы и типовые ошибки

4







# Итерационная разработка

1. Идея (мозговой штурм, создание концепт-документов)
2. Создание прототипа
3. Тестирование (плей-тесты самостоятельные и обязательно с внешними людьми)
4. Доработка (исправляем ошибки, добавляем нужное, чтоб получился задуманный игровой опыт)

Этапы 3 и 4 могут повторяться столько раз, сколько нужно.
Если не сработала концепция, то возвращаемся к 1 этапу.

# Пять типовых ошибок

### Красивый мир без задачи

деревья расставлены,
играть не во что

### Правило, о котором нельзя догадаться

наказание без предупреждения
читается как несправедливость

### Нет отклика

игрок что-то сделал,
игра промолчала

### Нет конца

не заканчивается
ни победой, ни поражением

### Слишком большой замысел

открытый мир на сорок часов
и ничего не доделано

# Пять вопросов ученику

1. Что игрок делает руками первые тридцать секунд?
2. Что ему мешает?
3. Откуда он узнает правило, которое его погубит?
4. По какому событию игра заканчивается победой?
5. Что игрок почувствует в момент победы?

# Если коротко

**Проектируем правила — получаем переживание**

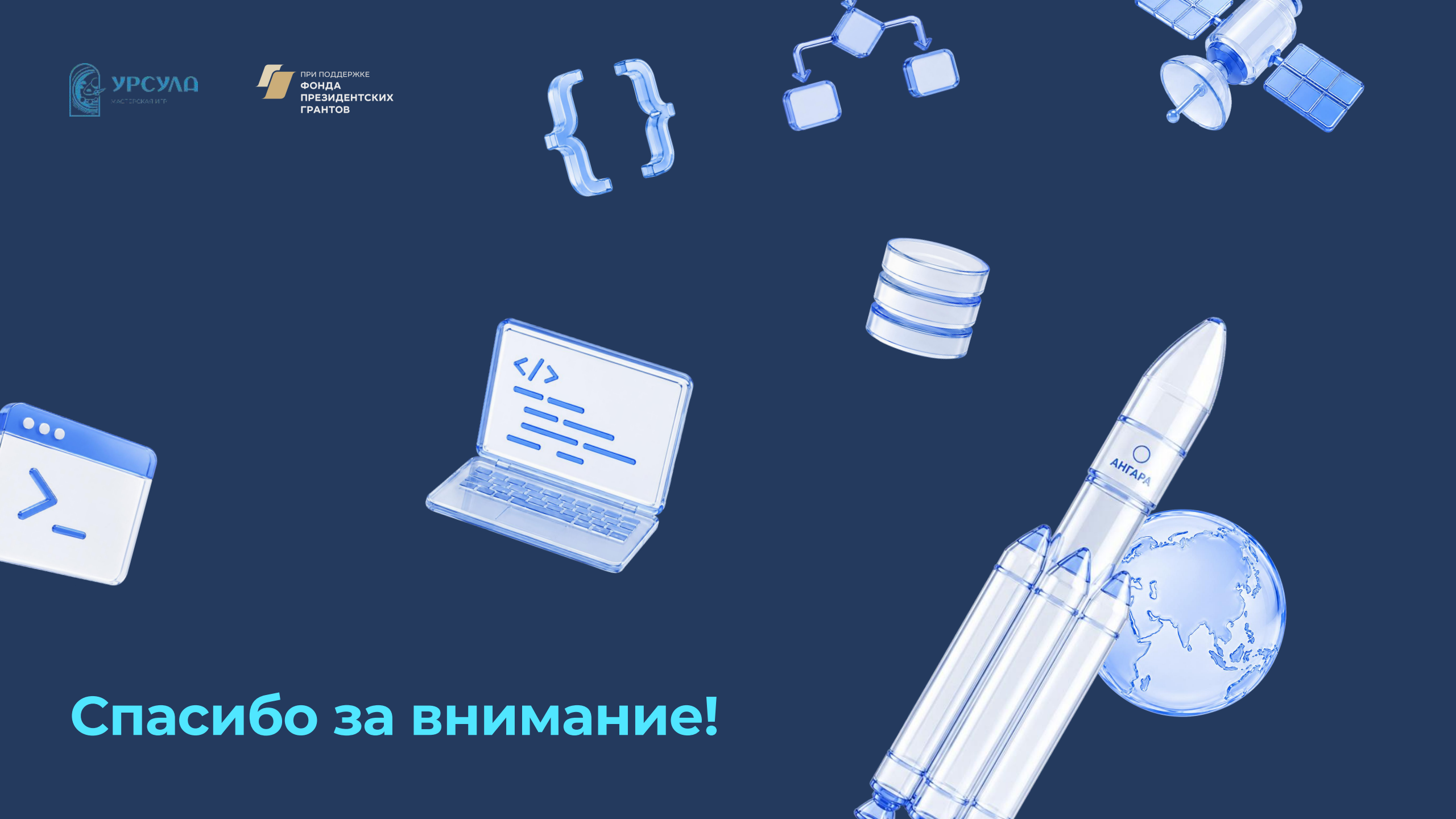
**Квест собирает механики в осмысленную последовательность**

**Квест и объект устроены одинаково: состояния и переходы**

А работа наставника — вовремя спросить: что почувствует игрок? И направлять процесс, т.к. ученик не знает, за что браться.

УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИТР

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ




# Спасибо за внимание!