1.1.2. Сюжет в играх и разработка квестовых игровых механик. Сценарий игры и создание библии персонажей

Блок: Блок 1.1. Геймдизайн · **Полугодие:** 1 · **Класс:** 5-7 · **Продолжительность:** 40 мин

Тема: Сюжет, квестовые механики и библия персонажей

📋 Паспорт урока

🎯 Цель	Познакомить учащихся с принципами построения игрового сюжета и квестовых механик. Научить разрабатывать сценарный каркас своей игры и создавать «библию персонажей» — документ, описывающий ключевых героев проекта.
📚 Тип урока	Урок открытия новых знаний с элементами проектной работы
👥 Формы работы	Интерактивная беседа; игровые и интерактивные методы (блиц «Правда или ложь», командная игра «Конструктор концепции», техника «Да, и…»); групповая (командная) работа; элементы проектной деятельности; формирующее оценивание (взаимооценка и самооценка); рефлексия «Парковка идей».
🛠️ Оборудование	Проектор, презентация, раздаточный материал «Библия персонажа» и «Карта квеста», концепции игр с прошлого урока

🎯 Планируемые результаты

Предметные

- Учащиеся понимают, как сюжет связан с механиками и придаёт смысл игровым действиям
- Учащиеся знают структуру квестового задания (цель → препятствие → награда)

- Учащиеся умеют создавать библию персонажа: внешность, характер, мотивация, роль

Метапредметные

Коммуникативные	• Умение договариваться о сюжете в команде • Аргументировать выбор персонажа и его мотивации
Регулятивные	• Планирование структуры сценария в ограниченное время • Согласование сюжета с ранее созданной концепцией
Познавательные	• Анализ связи сюжета и механик в известных играх • Синтез нарратива и механик в собственном проекте

📚 Ход урока

Этап 1. Введение и актуализация (4 мин)

🖥️ **Слайд 1: Титульный + актуализация**

📣 **Действия учителя:** Приветствие. Напоминание: на прошлом уроке команды придумали концепции игр по теме «Человек в космосе». Сегодня — следующий шаг: наделяем игру смыслом через сюжет и персонажей.

ℹ️ **Ключевой вопрос урока**

«Представьте: игрок прыгает по платформам и собирает кристаллы. Зачем? Без сюжета это просто гимнастика для пальцев. Сюжет отвечает на вопрос „зачем“ — и делает действия осмысленными».

Этап 2. Сюжет и механики: как они связаны (8 мин)

🖥️ **Слайд 2: Сюжет ↔ Механики**

Содержание слайда: Две стрелки между блоками «Сюжет» и «Механики». Под стрелками: «Сюжет объясняет механики» / «Механики рассказывают сюжет».

«Не стоит воспринимать сюжет только как текст, который игрок читает в заставках. Это смысл, который стоит за каждым действием. Хорошая игра не рассказывает сюжет только текстом, а позволяет игроку его прожить через механики».

Сюжет (зачем)	**Механика (что делает игрок)**
Спасти экипаж станции от погибели	Искать и чинить кислородные фильтры
Убежать от преследователя	Прятаться, отвлекать, находить короткие пути
Договориться с инопланетным разумом	Собирать подсказки и делать выбор в диалогах

⚠️ **Ловушка «сюжет отдельно, игра отдельно»**

Если сюжет можно убрать, а игра не изменится — это значит, что сюжет не работает. Сюжет должен влиять на то, что игрок делает, а механики — раскрывать сюжет.

Этап 3. Квестовые механики (6 мин)

🖥️ **Слайд 3: Анатомия квеста**

Содержание слайда: Схема: Цель → Препятствие → Награда. Вокруг — иконки: ключ, замок, сундук, NPC с восклицательным знаком.

«Квест — это задание, которое игрок получает, выполняет и за которое получает награду. Квестовая механика — это способ организовать взаимодействие игрока с миром через цепочку цель → препятствие → награда».

Элемент квеста	Что это	Пример (космос)
Цель	Чего хочет игрок / что просит NPC	Найти потерянный чёрный ящик на станции
Препятствие	Что мешает достичь цели сразу	Дверь заперта; нужно найти карту-ключ у робота-охранника
Награда	Что игрок получает за выполнение	Координаты спасательной капсулы / новый персонаж в команде / информация

Виды квестов по структуре:

- Fetch-квест (принеси-подай, в английском языке глагол «fetch» означает «пойти куда-то, взять предмет и принести его обратно», как собака приносит палку): найти предмет А и отдать NPC В. Самый простой, но легко скатывается в скучный.
- Квест-головоломка: нужно догадаться, как использовать предметы или окружение.
- Квест-выбор: игрок принимает решение, влияющее на дальнейший сюжет (с кем поговорить, кому доверять).
- Скрытый квест: игрок не получает явной цели — должен сам заметить, что что-то не так, и разобраться.

> 💡 **Совет для «полезной игры»**
>
> Если игра рассказывает о теме (например, об опасности космического мусора), квест должен заставить игрока взаимодействовать с этой темой, а не просто читать о ней. «Маневрируй между объектами на орбите» или «разделяй мусор по типу фракции» — лучше, чем «прочитай 5 фактов о мусоре».

Этап 4. Библия персонажа (6 мин)

🖥️ **Слайд 4: Библия персонажа**

Содержание слайда: Карточка персонажа: силуэт + поля «Имя», «Внешность», «Характер», «Мотивация», «Роль в игре».

«Библия персонажей — это документ, в котором описаны все ключевые герои игры: кто они, как выглядят, чего хотят и зачем нужны в сюжете. Это рабочий документ команды: по нему художник нарисует персонажа, программист — запрограммирует поведение, а сценарист — напишет реплики».

Поле	**Что описывает**	**Пример**
Имя и роль	Как зовут и зачем персонаж в игре	Капитан Орбита — наставник игрока, даёт первый квест
Внешность	Силуэт, цвет, отличительные черты	Пожилой космонавт в потёртом скафандре, седые усы, значок миссии на груди
Характер	Какие черты проявляет в поступках и репликах	Спокойный, ироничный, верит в команду больше, чем в правила
Мотивация	Чего хочет и почему помогает/мешает игроку	Хочет спасти экипаж, потому что потерял свой в молодости
Функция в игре	Что игрок делает с этим персонажем	Даёт квесты, обучает базовым механикам, в финале спасает игрока ценой себя

> ℹ️ **Правило одной черты**
>
> Для короткой образовательной игры достаточно одной яркой черты характера и одной чёткой мотивации. Персонаж должен запоминаться одной деталью, а не десятью.

Этап 5. Практика: сценарий и персонажи своей игры (10 мин)

> 🖥️ **Слайд 5: Задание для команд**
>
> *Содержание слайда:* Чек-лист: ① Карта квеста ② Библия главного героя ③ Библия одного NPC. Таймер: 10 минут.

Команды продолжают работу над концепцией своей игры. Задание:

1. Сформулировать главную цель игрока в игре (что он должен сделать, чтобы пройти игру).
2. Описать 1 квест по схеме «цель → препятствие → награда», используя бланк «Карта квеста».
3. Заполнить библию главного героя (игрового персонажа или аватара).
4. Заполнить библию одного NPC — того, кто даёт квест или противостоит игроку.

> 💡 **Связь с темой «Человек в космосе»**
>
> Желательно чтобы персонажи были связаны с темой: космонавты, роботы-помощники, ИИ станции. Для полезной игры желательно чтобы мотивации представляли реальную деятельность человека в космосе, то есть, исследования, коммуникации и инженерные задачи.

Этап 6. Презентация и обсуждение (4 мин)

> 🖥️ **Слайд 6: Презентация персонажей**

2–3 команды коротко (по 1 минуте) представляют главного героя и одного NPC: имя, одна черта характера, мотивация, функция в игре.

Класс задаёт один вопрос каждой команде:

- «Что будет, если убрать персонажа-NPC из игры — что изменится?»
- «Как мотивация этого персонажа связана с квестом, который вы описали?»

Этап 7. Рефлексия и завершение (2 мин)

> ℹ️ **Домашнее задание**
>
> Доработать библию персонажа: добавить одну деталь внешности и одну реплику (фразу), которая лучше всего раскрывает характер. Принести на следующий урок.

🎓 Методические рекомендации учителю

Урок развивает проектную документацию, начатую на уроке 1.1.1. К концу урока у каждой команды должны быть: цель игры, один проработанный квест и две библии персонажей. Это станет основой для левел-дизайна (1.1.3) и программирования NPC (1.2.1).

💬 Скрипт-помощник для работы с группами

Ситуация	Фраза учителя
Команда придумывает персонажа без связи с механиками	*«А что игрок делает, когда встречает этого персонажа? Если игрок с ним только разговаривает — это видео, а не игра. Как персонаж связан с действием из вашей концепции?»*
Сюжет не связан с темой «Человек в космосе»	*«Ваша концепция про космос, а персонаж — рыцарь из средневековья. Как вы его „переоденете“ в космос, не теряя сути характера?»*
Слишком много персонажей	*«Для нашей игры хватит 2–3 ключевых персонажей. Кого оставим? Остальных можно упомянуть в сюжете, но не делать активными».*
Мотивация или роль NPC непонятна	*«Почему этот персонаж вообще помогает игроку?*

Ситуация	Фраза учителя
	Какова его роль?».

✅ Критерии оценки

✅ Успешно	❌ Требует доработки
• Сюжет и механики связаны: действие игрока имеет смысл в истории • Квест имеет все три элемента: цель, препятствие, награду • У персонажа есть чёткая мотивация, влияющая на его поведение • Персонажи тематически связаны с «Человеком в космосе»	• Сюжет можно убрать без потери геймплея • Квест сводится к «принеси предмет» без препятствия • Персонаж — просто имя без характера и мотивации • Слишком много персонажей, ни один не проработан

💡 Дополнительные советы

- Не требуйте литературного качества — важна структура и ясность, а не художественность.
- Если команда застряла на персонаже — предложите начать с его функции в игре («что он делает?»), а уже потом придумывать имя и внешность.
- Библия персонажа — рабочий документ; он будет дорабатываться на уроке 1.1.4.

🏠 Домашнее задание

Доработать библию персонажа: добавить одну деталь внешности и одну реплику, раскрывающую характер. Принести на следующий урок.

Раздаточный материал - распечатайте по числу команд

Карта квеста

Опишите один квест своей игры по схеме.

Элемент	Описание
Кто даёт квест (NPC)	
Цель (что должен сделать игрок)	
Препятствие (что мешает)	
Что игрок делает (механика)	
Награда	
Как этот квест связан с темой игры	

Библия персонажа

Заполняется на отдельном листе для каждого ключевого персонажа.

Поле	Описание
Имя	
Роль в игре (игрок / NPC-союзник / NPC-антагонист)	
Внешность (силуэт, цвет, 1 отличительная черта)	
Характер (1 главная черта)	
Мотивация (чего хочет и почему)	
Функция в игре (что игрок делает с ним)	
Одна реплика, раскрывающая характер	