

Игра: техники и механики

Комиссар направления Катуха Орлова

Что такое игра и зачем она вообще нужна?

- ▶ Опыт
- ▶ Моделирование нереальных ситуаций
- ▶ Воздействие на эмоции

В игре главное не результат, а процесс. Но при отсутствии цели игра не имеет смысла. Мероприятие **ВСЕГДА** имеет смысл.

- Игры на знакомство
- Игры на сплочение
- Игры на развлечение
- Игры на концентрацию
- Игры-«пятиминутки» (не так актуальны, но важны!!)

Как выбрать правильную игру?

- Цель игры (зачем проводить?)
- Для кого игра? (возраст, запрос, количество участников)
- Условия проведения игры (площадка, инвентарь и т.д.)
- Состояние коллектива
- Наличие оборудование (не просто инвентарь!!)
- **!!!** Сколько есть времени **!!!**
- Какой ожидается итог от игры?

Какие они вообще бывают?

В идеологичке:

- ▶ Спортивные
- ▶ Интеллектуальные
- ▶ Традиционные
- ▶ Творческие
- ▶ Трешовые
- ▶ Душевные

Виды игр:

- ▶ Психологические
- ▶ Настольные
- ▶ Театральные
- ▶ Сюжетно-ролевые
- ▶ Симуляции
- ▶ Нарративные
- ▶ Подвижные
- ▶ Игры живого действия

Этапы проведения игры

Легенда -> Правила -> Контроль -> Кульминация ->
Неожиданный поворот -> Завершение -> Выведение
-> Сбор фидбека

Правило шести чувств:

- ▶ Зрение
- ▶ Обоняние
- ▶ Слух
- ▶ Осязание
- ▶ Вкус
- ▶ 6 чувство

!!Что точно нужно знать!!

- ▶ Иметь предысторию
- ▶ Участники не знают, что идёт не так
- ▶ Импровизация - это не всегда плохо
- ▶ Чередуйте мероприятия
- ▶ Не пытайтесь собрать всех
- ▶ Главное - ваша мотивация
- ▶ Игра ВСЕГДА несёт какой-то смысл. Это важно донести до бойцов
- ▶ **Лайфхак** - СПОшные идеологички

А теперь о геймдизайне. Сеттинг.

Сеттинг - фон игры. Время и место истории, культурные и социальные аспекты и так далее. Сеттинг формирует игровой опыт игрока. Без сеттинга нет опыта, а значит, нет и игры.

Сеттинги различаются по:

- ▶ Реалистичности
- ▶ Времени
- ▶ Комфорту участников

Игровая задача -> сеттинг -> механика. Механика тесно связана с сеттингом

Сеттинг ≠ жанр (детектив, ролёвка, стратегия)

Не надо!

- ▶ Прописывать сеттинг без механики
- ▶ Прописывать сеттинг без истории
- ▶ Игнорировать сеттинг при прописывании механик

Механика

Механика - скелет игры. Это условия игровой ситуации. Принцип, по которому действует игра. Четкая и полная последовательность действий, которая обеспечивает игру.

Факторы игровой ситуации:

- ▶ Действия игроков
- ▶ Путь к победе
- ▶ Состояние игры
- ▶ Игровой конфликт

- ▶ **Игровой конфликт** - трудность, которую преодолевает игрок для достижения победы.

Одна цель

Кто быстрее и лучше её достигнет

ЧГК

Противоположные цели

Скрыть информацию/узнать
информацию
Поймать/убежать

Киллер

Элементы механики

- ▶ Ход
- ▶ Игроки
- ▶ Игровое пространство
- ▶ Игровой конфликт
- ▶ Действия
- ▶ Победа

Последовательность ходов:

- ▶ Последовательные
- ▶ Параллельные

Игры бывают **кооперативные** и **конкурентные**.
Кооперативные и не жёстко конкурентные игры
чаще используют в педагогике

А также:

- ▶ Управляемые (стратегические, участие мастера, низкая степень randomness)
- ▶ Динамичные (высокая скорость, высокая степень randomness)

Игры бывают:

- ▶ Разные по степени реиграбельности
- ▶ Отчуждаемые или с ведущим
- ▶ С ролевым отыгрышем или без
- ▶ Многоуровневые или без стадий
- ▶ Много реквизита или нет

Игровые механики

- ▶ Игровое поле (свободное или несвободное перемещение)
- ▶ Переговоры (торги, сбор информации или ресурсов, голосование, угадывание)
- ▶ Экономические (аукцион, торги)
- ▶ Колодостроение (собрание сета)
- ▶ Выбор ролей (механика помех)
- ▶ Механика победы (цель, поиск, не потерять, головоломки)

+ обязательно придумать награды

Внешняя мотивация

Мотивация - побуждение к действию, управляющее поведением человека и заставляющее его что-то делать (или не делать).

- ▶ Награды, призы
- ▶ Оценки
- ▶ Рейтинг
- ▶ Бейджи

Внутренняя мотивация

Теория самодетерминации

- ▶ Компетентность (игрок всегда должен быть способен ответить на вопрос «что я могу сделать сейчас?»)
- ▶ Свобода выбора (игрок может делать разные вещи)
- ▶ Принадлежность (кто моя команда?)
- ▶ Вера в высший смысл

A Theory of Fun by Raph Koster

Фан

Чтооо? Какой такой фан?

- ▶ Лёгкий фан (юмор, тайминг, секретики, нарратив)
 - ▶ Тяжёлый фан (преодоление себя, выход из зоны комфорта)
 - ▶ Интеллектуальный фан (решение сложных интеллектуальных задач)
 - ▶ Смысловой фан (смысл, значимость, «правильная цель», ценность)
-
- ▶ Ощущение как удовольствие
 - ▶ Фантазия, эскапизм
 - ▶ Нарратив
 - ▶ Вызов

- ▶ Sterik (Школа вожатых Приморского края 2020)
- ▶ Вожатские методички
- ▶ Книги по геймдизайну
- ▶ Frontier KIT

