A low-poly 3D scene with a character, a bat, and a fire. The character is a white, blocky figure with a shield on its chest, holding a sword. A purple bat with white eyes is flying in the upper right. A bright fire is in the center. The background is dark with some brown ground.

**Опыт находится в
голове у игрока**

Опыт находится в голове у игрока

Когда вы читаете, можете ли вы сказать, что сознательно контролируете положение вашего тела, частоту дыхания или как ваши глаза следят за текстом?

Когда вы разговариваете, вы всегда уверены в том, какое слово будет следующим до того, как произнесете его вслух?

Опыт находится в голове у игрока



Вы воспользовались логикой
или просто “увидели” ответ?

Вот еще. Попробуйте провести такой эксперимент:

Скажите слово “пост” пять раз. “Пост, пост, пост, пост, пост”.
Произнесите слово “пост” четко и громко. “П-О-С-Т”
Ответьте на вопрос: “Что мы кладем в тостер?”

Опыт находится в голове у игрока

Большая часть процессов, которые происходят у нас в голове, скрыта от сознательного мышления.

Мозг – то место, где возникает игровой опыт, так что нам нужно сделать все возможное, чтобы понять как можно больше принципов его работы, которые мы можем использовать в своих целях

Существуют четыре основные умственные способности, которые делают геймплей возможным. Это **моделирование**, **средоточие** (сосредоточенность), **воображение** и **сопереживание**.

Опыт находится в голове у игрока

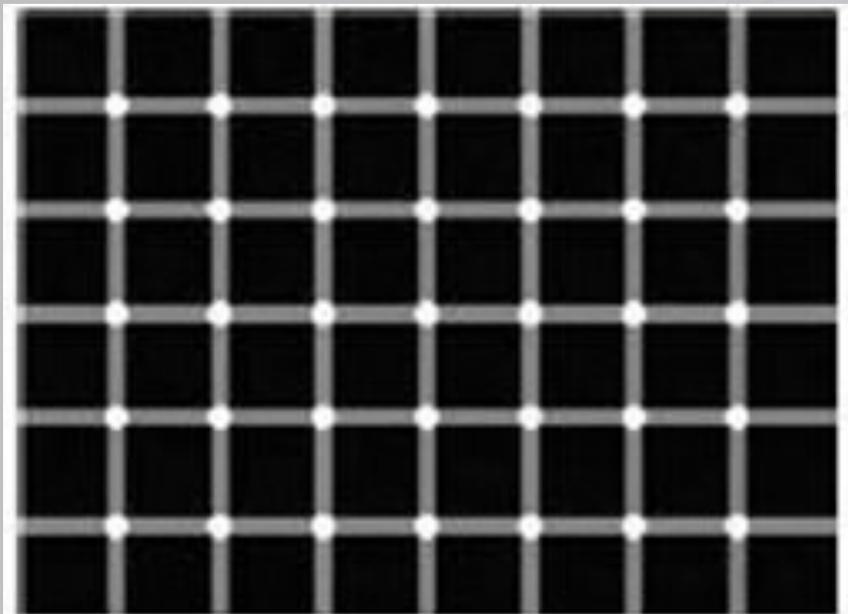
Моделирование

Наш мозг не взаимодействует с реальностью в целом, а только с ее имитациями

Сознание создает иллюзии того, что наши умозаключения являются реальностью, когда на самом деле это не более чем приблизительные симуляции чего-то, что мы вряд ли сможем понять до конца.

Опыт находится в голове у игрока

Моделирование



В реальности точки не меняют цвет, когда мы смотрим на них под разными углами, но наш мозг заставляет их выглядеть именно так, как они выглядят.



Опыт находится в голове у игрока

Моделирование

Благодаря строению наших глаз, рассеянные волны видимого излучения формируют отдельные группы, которые мы называем цвета.

“Цвета” — это просто иллюзия, которая в целом не является частью реальности, но это не мешает ей быть очень полезной моделью оной.

Опыт находится в голове у игрока

Моделирование

Один хороший способ управлять нашими ментальными моделями – искать вещи, которые кажутся естественными до того момента, как мы начинаем о них думать.

С первого взгляда, на ней нет ничего необычного – это просто мальчик. Но, немного подумав...



Опыт находится в голове у игрока

Моделирование

Для геймдизайнеров ментальные модели очень важны, потому что игры с их простыми правилами — это “подготовленные” модели, которые мы легко впитываем и которыми мы так же легко управляем.

Игры позволяют нам расслабляться — они напрягают наш мозг не так сильно, как реальный мир, потому что в них отсутствует огромный массив его сложности.

Игры позволяют нам прорабатывать упрощенные модели, так что мы можем находить выход из самых сложных ситуаций посредством игры, что позволяет нам быть готовыми к ним, когда они происходят в реальном мире.

Опыт находится в голове у игрока

Моделирование

Важно понять, что все, что мы переживаем, и о чем думаем – это модели, а не реальность.

Реальность находится вне нашего понимания. Нам доступна только наша маленькая модель реальности.

Реальность, которую мы переживаем – это просто иллюзия, но эта иллюзия является единственной реальностью, которую мы когда-либо сможет постичь.

Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Одной из самых важных техник, которые использует наш мозг для того, чтобы понять окружающий мир, является способность фокусировать внимание выборочно, игнорируя одни вещи и уделяя большее количество мыслительных усилий другим.

“Эффект коктейльной вечеринки”, является нашей удивительной способностью фокусироваться на каком-то одном разговоре, когда полная комната людей говорит одновременно.

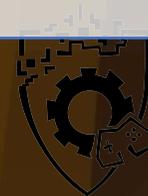
“Тест на исследование ушей”.
Во время этих экспериментов субъект одевает наушники, через которые транслируют разный аудио материал для каждого уха.

Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

То, на чем мы фокусируемся в каждый отдельный момент, определяется комбинацией наших подсознательных желаний и сознательной воли.

Целью разработки игры является создание опыта, достаточно интересного, чтобы фокусировать на себе внимание игрока так долго и так интенсивно, насколько это возможно.



Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Все, о чем мы думаем – это то, чем мы занимаемся в данный момент, и мы полностью теряем счет времени. Состояние продолжительного средоточия, наслаждения и удовольствия относят к понятию “потока”

Вам стоит провести внимательное исследование потока, потому что он является именно тем ощущением, которое мы хотим донести до игрока посредством нашей игры.

Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Ключевые компоненты, необходимые для приведения игрока в состояние потока:

Четкие цели. Когда мы имеем четкие цели, мы прилагаем меньше усилий, чтобы оставаться сосредоточенными на их выполнении.

Ничего не отвлекает. Отвлекающие моменты не дают нам сосредоточиться на нашей задаче. Нет средоточия — нет потока.

Прямой фидбэк. Если каждый раз, совершая действия, нам нужно будет ждать, пока мы узнаем, какой эффект производит это действие, мы будем быстро отвлекаться и терять фокус на задаче.

Постоянное напряжение. Людям нравится состояние напряжения. Но это должно быть напряжение, которое вероятно может закончиться победой.

Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Действия потока должны уместиться в узком промежутке напряжения, который находится между скукой и расстройством, потому что обе эти неприятные крайности заставляют наш мозг переключаться на другие виды деятельности. Этот промежуток “каналом потока” (flow channel).

Давайте представим, что фигура ниже представляет собой конкретное действие – например, игру в теннис. Два теоретически самых важных аспекта опыта — **напряжение** (challenges) и **навыки** (skills), представлены в виде двух осей диаграммы. Буквой **А** обозначен **Алекс**, мальчик, который учится играть в теннис. На диаграмме Алекс изображен в четырех различных точках во времени. Когда он **впервые начал играть (А1)**, у Алекса практически не было навыков, и единственным напряжением, с которым он сталкивался, было перебивание мяча через сетку. Это не самая сложная задача, но Алексу это нравится, потому что трудность задачи в полной мере соответствует его начальному уровню. Значит, в этой точке он, скорее всего, будет в потоке. Но мы не можем долго оставаться здесь. Через некоторое время, если он будет продолжать тренировки, **его уровень должен повыситься, и тогда ему будет скучно просто перебивать мяч через сетку (А2)**. Или, возможно, ему попадет более опытный соперник и он поймет, что существует напряжение намного более высокое, чем перебивание мяча – в этой точке он ощутит **некое беспокойство (А3)**, связанное с его низким уровнем.

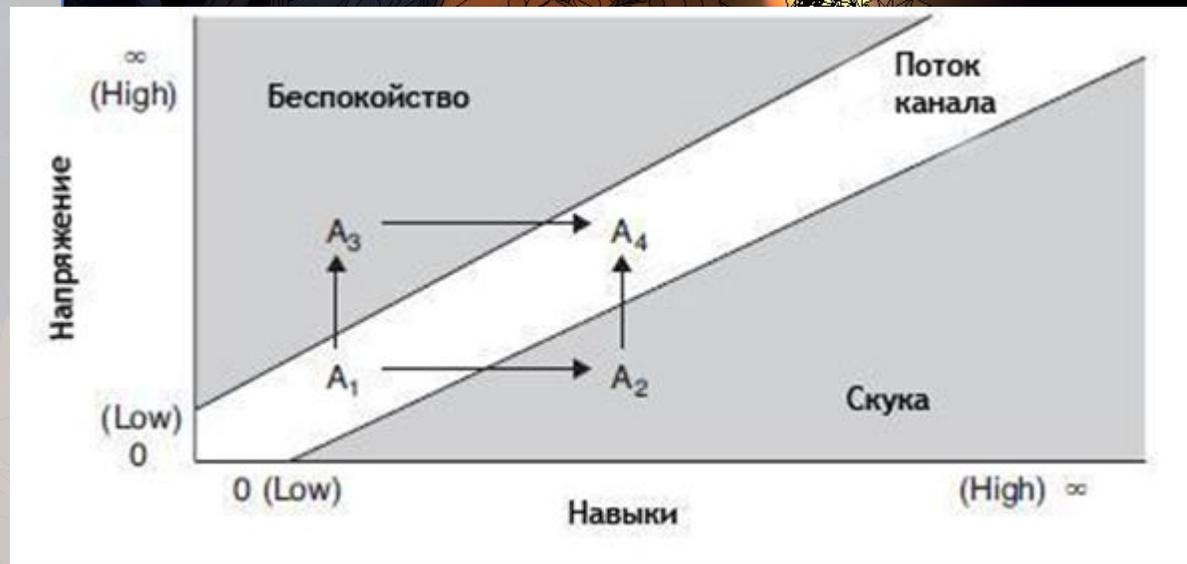
Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Ни скука, ни беспокойство не являются положительными опытами, что должно мотивировать Алекса вернуться в канал потока. Как Он должен это сделать? Взглянув на диаграмму еще раз, мы видим, что если ему **скучно (A2)** и он хочет оказаться в потоке снова, у Алекса есть только один выход: увеличить напряжение, с которым он сталкивается. *(У него есть второй выход, согласно которому он должен завязать с теннисом – в этом случае A просто исчезнет с диаграммы.)*

Ставя перед собой новые и более трудные цели, которые соответствуют его навыкам – например, победить соперника, уровень которого лишь немного превышает его собственный, Алекс **сможет вернуться в поток (A4)**.

Если Алекс чувствует **беспокойство (A3)**, для того, чтобы вернуться в поток, он должен повысить свои навыки. Теоретически, он бы еще мог уменьшить напряжение, с которым сталкивается, и таким образом вернуться в ту точку потока, откуда он начинал (A1), но на практике трудно игнорировать напряжения, которые заведомо известны



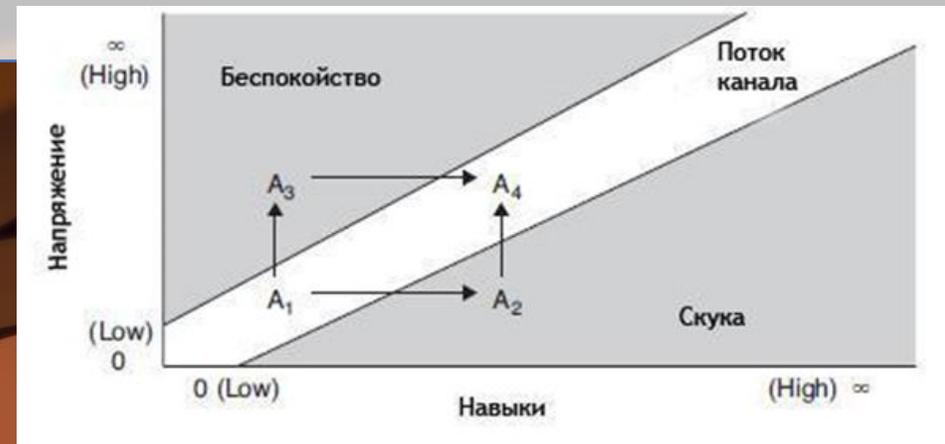
Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

На диаграмме видно, что **A1** и **A4** отображают обстоятельства, при которых Алекс находится в потоке. Несмотря на то, что оба состояния являются одинаково приятными, между ними есть существенное различие, в том, что **A4** является более сложным опытом, чем **A1**. Он более сложный, потому что подразумевает более высокий уровень напряжения и требует от игрока больше навыков.

Но **A4**, будучи сложным и приятным, все же не является устойчивым состоянием. Продолжая играть, Алекс либо заскучает из-за устоявшихся возможностей, которые он имеет на этом уровне, либо начнет беспокоиться по поводу низкого уровня своих способностей. То есть стремление к удовольствию будет возвращать его в поток, но теперь с уровнем сложности, который будет выше, чем даже **A4**.

Это динамическое свойство объясняет, почему действия потока ведут нас к росту и открытиям. Нельзя получать удовольствие, подолгу делая одно и то же на одном и том же уровне. Мы либо скучаем, либо расстраиваемся: и затем желание получать удовольствие вновь заставляет нас повышать наши навыки или открывать для себя новые пути использования уже имеющихся

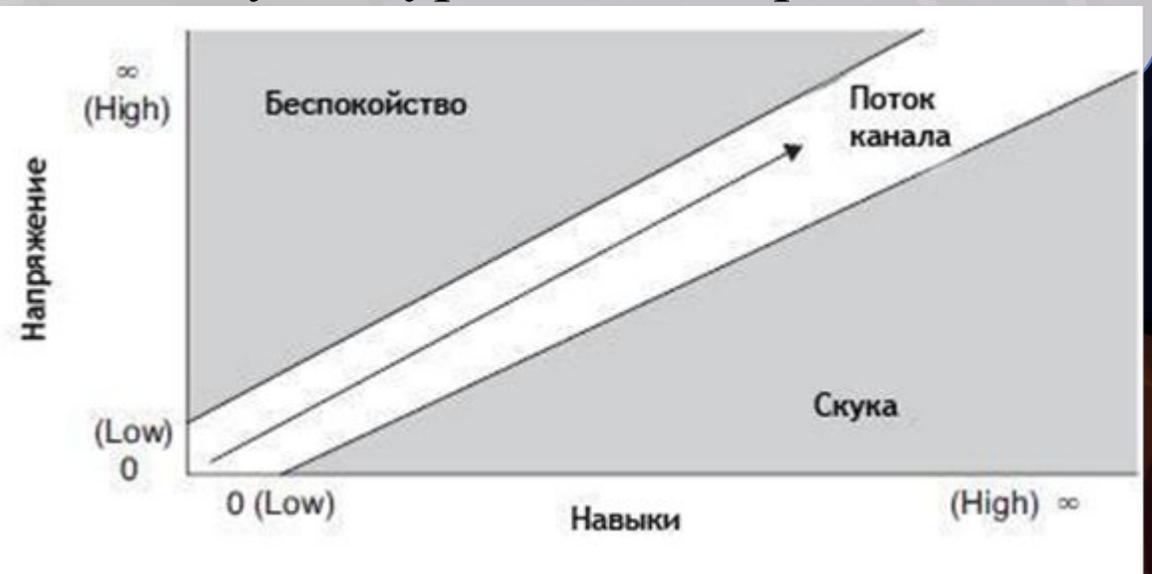


Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

В видеоиграх часто присутствует последовательность уровней, которые постепенно становятся все более напряженными.

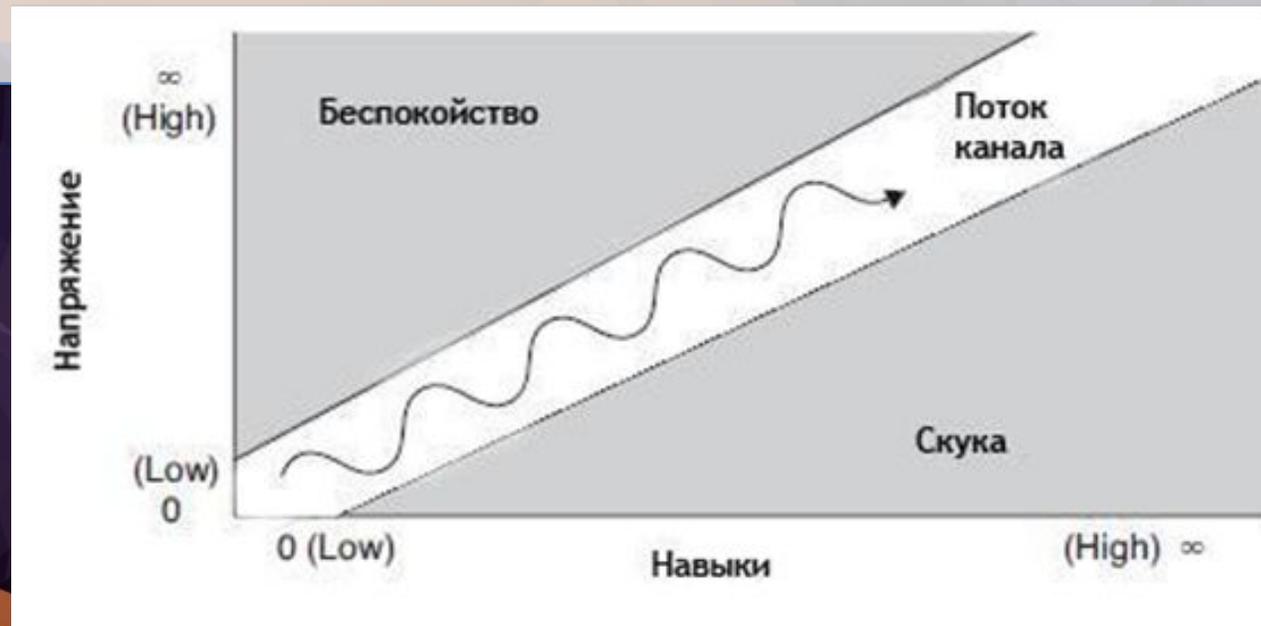
Эта схема уровней с увеличивающейся сложностью отлично балансирует сама себя – игроки с большим навыком могут быстро проходить начальные уровни, пока не дойдут до уровней, которые заставят их напрячься.



Опыт находится в голове у игрока

Средоточие

Многие дизайнеры знают, что, несмотря на важность пребывания игрока в потоке, есть разные способы удержания игрока в нем и некоторые из них лучше, чем другие. Движение вверх по каналу как это определенно лучше, чем игра, заканчивающаяся беспокойством или скукой. Но, если учесть игровой опыт, поток будет двигаться таким образом:



Опыт находится в голове у

игрока

Средоточие

Линза Потока

Чтобы воспользоваться этой линзой, подумайте о том, что может заставить вашего игрока сосредоточиться.

- Имеет ли моя игра четкие цели? Если нет, как я могу это исправить?
- Являются ли цели игрока такими, какими они были задуманы изначально?
- Есть ли в игре периоды, во время которых игрок отвлекается до такой степени, что забывает о своей цели? Если да, то можно ли уменьшить степень отвлеченности или связать эти моменты с целями игры?
- Обеспечивает ли моя игра стабильный приток не-слишком-легкого, не-слишком-сложного напряжения, учитывая тот факт, что уровень игрока может постепенно увеличиваться?
- Улучшаются ли навыки игрока с той скоростью, которая была запланирована? Если нет, что можно сделать, чтобы изменить это?

Очень сложно тестировать игру на наличие потока. Вы не увидите его после десяти минут геймплея. Нужно дольше наблюдать за игроками. Но и это не всегда помогает, потому что игра, которая держит кого-то в потоке во время первых нескольких сессий, может позже стать скучной и разочаровывающей.

Опыт находится в голове у игрока

Сопереживание

Как представители человеческой расы, мы обладаем удивительной способностью ставить себя на место других.

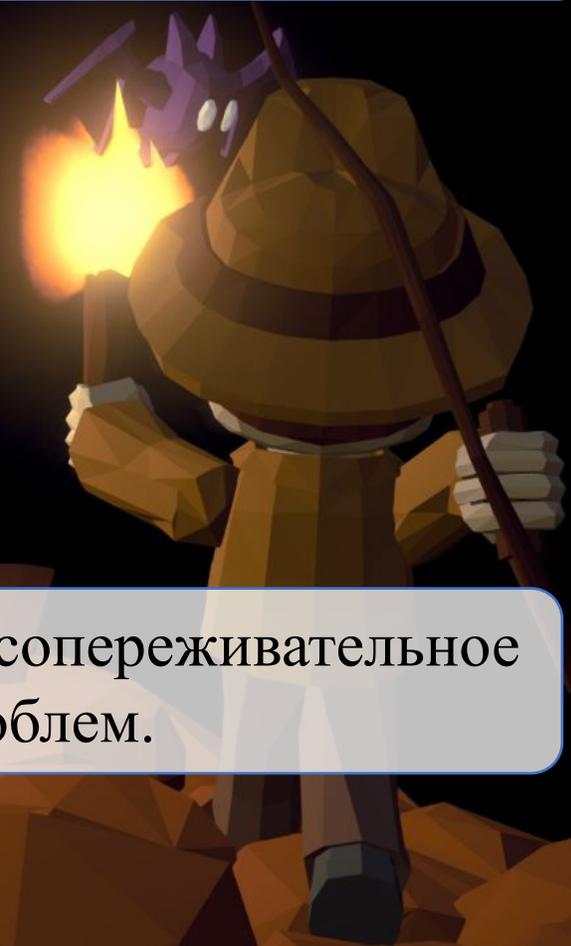
Эта способность не только позволяет нам лучше понимать друг друга, но и является неотъемлемой частью геймплея.

Опыт находится в голове у игрока

Сопереживание

Мы должны использовать сопереживание в своих целях, так же, как это делают писатели, художники и кинематографисты, но при этом добавляя свои собственные сопереживательные взаимодействия.

Смыслом игр является решение проблем, а сопереживательное проецирование – полезный метод решения проблем.



Опыт находится в голове у игрока

Воображение

Воображение помещает игрока в игру, помещая игру
в игрока

“Почтальон украл вчера мою машину”



Опыт находится в голове у игрока

Воображение

Тот факт, что наш мозг работает с упрощенными моделями реальности, говорит о том, что мы можем управлять ими без особых усилий, и моделировать ситуации, которые в реальности не были бы возможными.

У воображения есть две основополагающие функции: первая – это коммуникация (часто для рассказа истории) и вторая – решение проблем.

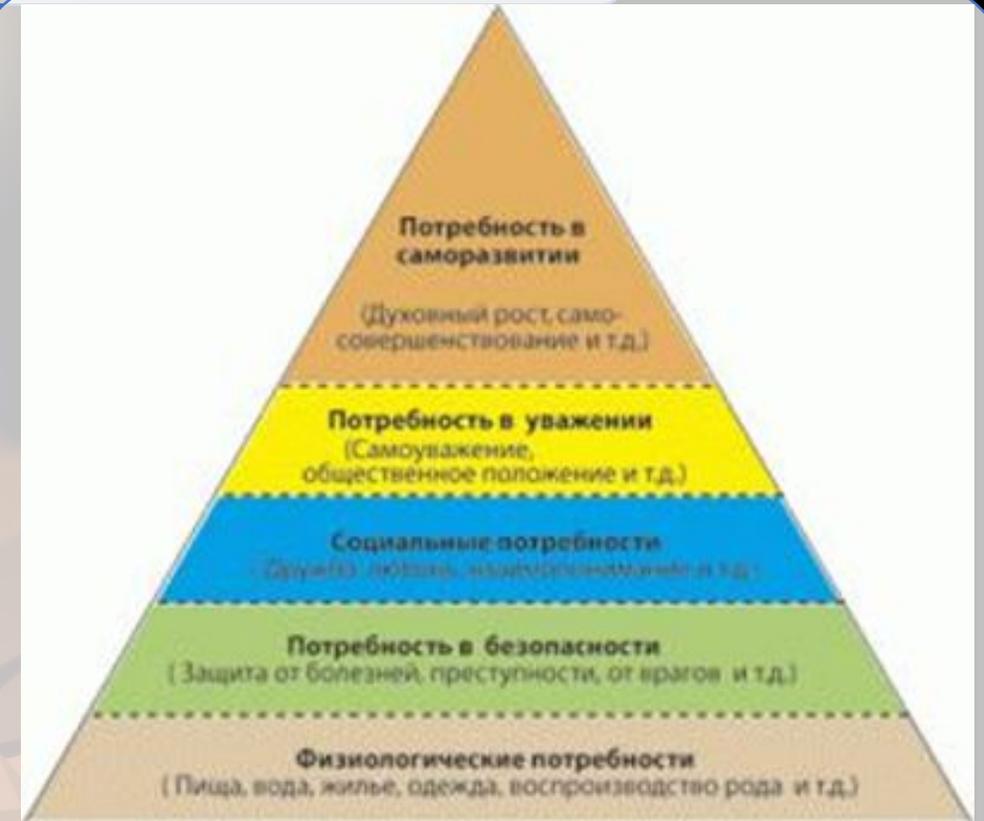
Геймдизайнер должен понимать, как можно сделать так, чтобы воображение игрока было вашим помощником в деле рассказа истории, а также иметь понятие о том, какие проблемы оно сможет, или не сможет, решить.

Опыт находится в голове у игрока

Мотивация

Какой мотивацией руководствуется наш мозг, используя умственные способности?

Если хорошо подумать, то можно найти несколько исключений из данной модели, но, в целом, она является **отличным инструментом для анализа мотивации игроков в играх**. Интересно будет взять различные игровые действия и посмотреть, к какому уровню иерархии их можно отнести. Многие игровые действия связаны с достижениями и управлением, что ставит на четвертый уровень потребность в уважении. Но некоторые из них находятся ниже. Взглянув на иерархию, мы можем понять, почему многопользовательские игры являются настолько популярными – они удовлетворяют большее количество основных потребностей, чем одиночные, то есть мотивируют игроков в большей степени.



Опыт находится в голове у игрока

Мотивация

Линза Оценок

Чтобы воспользоваться этой линзой, начните думать не об игре, а о том, какие основные потребности она удовлетворяет

- Какую ступень в иерархии Маслоу занимает моя игра?
- Как я могу сделать так, чтобы игра удовлетворяла больше основных потребностей, чем сейчас?
- Исходя из той ступени, которую занимает моя игра, как я могу сделать так, чтобы она еще лучше удовлетворяла эти потребности?

Разговоры об игре, удовлетворяющей основные человеческие потребности, звучат странно, но все, что люди делают – это, в некотором смысле, стремление удовлетворить эти потребности. И помните, что некоторые игры удовлетворяют потребности лучше, чем другие – ваша игра не может просто обозначать потребность, она должна в полной мере обеспечить ее удовлетворение. Если игрок представит, что, поиграв в вашу игру, он повысит свою самооценку или лучше узнает своих друзей, а ваша игра не может ему этого дать, он потеряет интерес к вашей игре и будет искать ту, которая сможет.

Опыт находится в голове у игрока

Оценка

Все люди глубоко в душе хотят, чтобы их оценивали



Опыт находится в голове у игрока

Линза Оценок

Чтобы решить, является ли ваша игра достаточно объективным способом оценки способностей игрока

- Какие свойства игрока оценивает ваша игра?
- Как она выражает эти оценки?
- Считают ли игроки, что оценки справедливы?
- Есть ли им дело до этих оценок?
- Могут ли эти оценки заставить игрока улучшить свои показатели?

Разговоры об игре, удовлетворяющей основные человеческие потребности, звучат странно, но все, что люди делают – это, в некотором смысле, стремление удовлетворить эти потребности. И помните, что некоторые игры удовлетворяют потребности лучше, чем другие – ваша игра не может просто обозначать потребность, она должна в полной мере обеспечить ее удовлетворение. Если игрок представит, что, поиграв в вашу игру, он повысит свою самооценку или лучше узнает своих друзей, а ваша игра не может ему этого дать, он потеряет интерес к вашей игре и будет искать ту, которая сможет.