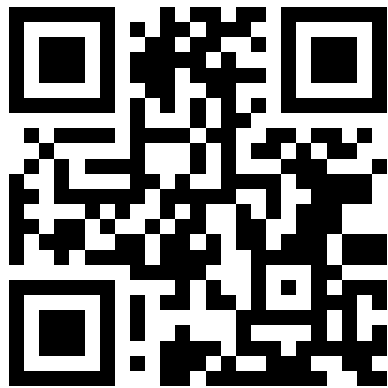


Как я делаю игры

дополнения для игропрактики

Главной доклад: Как я делаю игры



<https://clck.ru/eGSjR>

Делание игры – само по себе игра

Алексей «Коровка» Яцына

Алексей Яцына

Президент Союза «Гильдия игропрактиков»
Заведующий кафедры «Игропрактика» Академии социальных технологий

Игропрактик: разработчик и ведущий прикладных игр более 20 лет
Мастер сюжетно-ролевых игр более 20 лет

Идеолог IX конференции игропрактики Work, Play & Create 2018
Автор идеи Курса игропрактики 2015-2020
Лидер сообщества Игропрактиков и модераторов

Соавтор «Справочник игропрактика»

А еще руководил заводом,
разрабатываю и веду образовательные программы
Женат, четверо детей, кот

https://ridero.ru/books/sp-ravochnik_igropraktika/



Как определить, что то, что ты сделал – это ИГРА?

Имитация процесса

Монотонность процесса

Единственно-правильность ответа

Исключение из коммуникации

Дрессура

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Весело. Потешно. Смешно.
Понарошку.
Цель игры самоцельна.
Вариативно.
Безопасно.
Легко. Доступно каждому.
Наполнение смыслами.*

Как сделать ВЕСЕЛО?

Описывать реальность

Указывать на проблемы

Оставить серьезный язык

Делать медленно

Точно
НЕТ!

Скорее
все
ДА!

*Метафора.
Образ.
Антураж.
Форма.
Движение.*

Как не ошибиться с МЕТАФОРой и СЕТТИНГОМ?

Распространенность

Много контекстов

Фанатство

Редкость

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Безымянная, обобщенная ситуация.
Яркие типажы.*

Как подобрать МЕХАНИКУ?

Много элементов

Дотошность реконструкции процесса

Много действий в ход

Рэндомность. Угадка

Точно
НЕТ!

Скорее
все
ДА!

*Простота освоения.
Обмен.
Влияние на значимый параметр.
Время.
Простота подсчета.
Поведенческая развилка.*

Что дает ДИЗАЙН?

Забить глаза

Сложность владения

Удобство пользования

Точно
НЕТ!

Скорее
все
ДА!

*UX/UI. Простота считывания.
Статус.
Провокация.*

Как НАСТРОИТЬ на игру?

Длинные вводные

Задачи за пределами игры

Последствия за пределами игры

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Пример. Демонстрация.
Разминка на основной механике.
Разминка на сеттинге.
Пробный ход.
Смена обстановки.*

Как сделать игру независимой от ВЕДУЩЕГО?

Пояснения каждого шага

Обращения за решением

Зависимость от сторителлинга

Запутанные расчеты

Оценка вклада

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Нейтральность инструкций.
Жёсткость функций.
Минимум поля игрок-мастер.*

Как исключить профессиональную и личностную деформацию РАЗРАБОТЧИКА?

Экспертность

Пристрастия

Проверенные ходы

Прямые заимствования

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Согласованная модель.
Командная работа.
Тесты.
Объективная проверка.*

Как понять ПРО ЧТО игра?

Всегда про коммуникацию

Всегда про принятие решений

Всегда про организацию процесса

Всегда про ресурсы

Вторичные и фоновые процессы

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Маркеры.
Поведение.
Результат.
Постановка задачи.*

Лучший ли ИГРА инструмент?

Умения и навыки

Обособленные скиллы

Точно
НЕТ!

Скорее
всего
ДА!

*Неопределенность.
Неявность.
Комплексность.
Массовость или единичность.*