

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1: АНАЛИЗ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГР И СОЗДАНИЕ ПРОТОТИПА

Цель работы:

1. Изучить и проанализировать различные определения понятия «игра», а также классификации игр, представленные в конспекте лекции 1.
2. Разработать простую настольную игру, используя ограниченный набор базовых компонентов.
3. Оценить разработанную игру на соответствие изученным определениям и классификациям.
4. Провести тестирование игры, оценить игровой процесс и уровень получаемого удовольствия, внести корректировки для улучшения.

Материалы и оборудование:

- Конспект лекции 1 «Введение в геймдизайн: Что такое игра?».
- Набор фишек (количество и вид на ваше усмотрение).
- Два непрозрачных стаканчика.
- (Опционально) Дополнительные простые инструменты для расширения игрового процесса (например, бумага, карандаши, монеты, игральные кости, песочные часы и т.п.).

Ход работы:

Часть 1: Теоретический анализ (домашняя подготовка)

1. Внимательно прочитайте конспект лекции 1, уделяя особое внимание следующим разделам:
 - «Игры в животном мире» (концепция внутренней мотивации, имитации деятельности).
 - «Ранние игры» (примеры настольных игр).
 - «Игры в античности» (спортивные, азартные, ролевые игры).
 - «Ролевые игры» (определение и особенности).
 - «Определение игры» (Бернард Суитс, Сид Мейер, Джесси Шелл, уточненное определение).
2. Выпишите ключевые определения игры и их основные критерии (например, наличие правил, интересные выборы, решение проблем по собственному желанию, проверка навыков, имитация).
3. Сформулируйте собственное понимание каждого типа игр (спортивные, азартные, ролевые, настольные) на основе изученного материала.

Часть 2: Разработка и описание игры

1. Используя **только** набор фишек и два непрозрачных стаканчика (и, по желанию, опциональные инструменты), придумайте концепцию игры.
2. Опишите вашу игру, следуя структуре:

- **Название игры:**
- **Количество игроков:**
- **Цель игры:** (Что игроки должны сделать, чтобы победить?)
- **Игровые компоненты:** (Подробный перечень используемых фишек, стаканчиков и дополнительных элементов).
- **Правила игры:** (Пошаговое описание подготовки к игре, хода игры, действий игроков, условий победы/поражения). Убедитесь, что правила ясны и однозначны.
- **Предполагаемый игровой процесс:** (Как, по вашему мнению, будет происходить игра? Какие ощущения она вызовет?)

Часть 3: Анализ и тестирование игры

1. Анализ на соответствие определениям:

- Проанализируйте вашу игру на соответствие ключевым определениям игры из лекции 1. Для каждого определения (Бернард Суитс, Сид Мейер, Джесси Шелл, уточненное определение из лекции) ответьте, насколько ваша игра ему соответствует, и обоснуйте свой ответ.
- Приведите пример, как ваша игра имитирует какое-либо действие или процесс из реальной жизни (если применимо).
- Опишите, какие навыки игрока проверяет ваша игра.

2. Классификация игры:

- К какому типу (или типам) игр из лекции (настольная, спортивная, азартная, ролевая) можно отнести вашу игру? Обоснуйте свой выбор.

3. Тестирование:

- Найдите одного или нескольких партнеров (других студентов, друзей) для тестирования вашей игры.
- Проведите как минимум 3-5 партий игры.
- Во время тестирования наблюдайте за реакциями игроков, их стратегиями и сложностями.
- Зафиксируйте обратную связь от игроков (что понравилось, что не понравилось, что было непонятно, что можно улучшить).
- Оцените уровень удовольствия, который игра вызывает.

4. Корректировка и улучшение (опционально, но рекомендуется):

- На основе результатов тестирования и анализа, внесите изменения в правила или компоненты игры.
- Опишите внесенные изменения и их обоснование.

Отчет по лабораторной работе:

Оформите отчет в виде документа, содержащего следующие разделы:

1. **Титульный лист:** (Название ВУЗа, факультет, курс, группа, ФИО студента, название лабораторной работы).
2. **Цель работы:** (Переписанная из данного описания).

3. Теоретический анализ:

- Ключевые определения игры из лекции 1 с кратким анализом.
- Ваше понимание различных типов игр.

4. Описание разработанной игры:

- Название игры.
- Количество игроков.
- Цель игры.
- Игровые компоненты.
- Полные правила игры.

5. Анализ игры:

- Соответствие игры изученным определениям с обоснованием.
- Классификация игры.
- Какие навыки проверяет игра.

6. Результаты тестирования:

- Количество проведенных партий.
- Наблюдения во время тестирования.
- Полученная обратная связь от игроков.
- Оценка уровня удовольствия.

7. Внесенные корректировки (если были):

- Описание изменений.
- Обоснование изменений.

8. Выводы: (Краткое резюме о проделанной работе, что было изучено, чему научились, основные результаты).

Срок выгрузки в ЭИОС: вторая учебная неделя