**Тема 1 - Введение и опыт игрока**

После каждого вопроса, напишите свой ответ. Конвертируйте документ в pdf формат и загрузите на moodle.

1. Существительные и глаголы

Выберите известную вам многопользовательскую игру и разберите ее подобно тому, как в этой главе был разобран покер. Лучше выбрать не слишком сложную карточную или настольную игру уровня покера. Ответьте на следующие вопросы.

а. Каковы существительные и глаголы данной игры? Что в ней делают игроки и с помощью чего они совершают действия?

* **Объекты:  
  команда, инвентарь, предметы(экипировка и др), питомцы, ивенты**
* **Действия:  
  передвижение по карте курсором, участие в ивентах, соревнование на арене(прокачка перса/команды), прохождение карты – открытие новых возможностей, знакомство с сюжетом**

б. Что представляет собой ее геймплей? Что происходит, когда игроки начинают игру? В какие виды деятельности они оказываются вовлечены?

* **Геймплей – соревнование между другими игроками(чья команда сильнее) – получение новых уникальных наград, удержание этого «звания». Участие в различных уникальных ивентах, таких как межсерверные и внутрисерверные(например каждый день в час дня будет ивен с боссом, который дает тебе много серебра в зависимости от нанесенного урона)**
* **Когда игроки начинают игру их встречает сюжетная линия и открытие интерфейса.**
* **Игроки вовлечены в прокачку, ознакомление с сюжетом, общение с другими игроками**

в. Как можно описать опыт игрока в данной игре? Доставляет ли он удовольствие? Как на впечатление от игры влияет геймплей?

* **Опыт игрока – просто следовать инструкциям и интуиции и не бояться исследовать и нажимать на все.**
* **Впечатления норм, поскольку никто не гонит никуда и можно самому развиваться как тебе хочется**

2. Элементы вне этой модели

Снова проанализируйте игру, которую вы рассматривали в упражнении 1. На этот раз выделите элементы помимо механик и геймплея, влияющие на впечатление от нее. ёСоставьте их список. Что это за элементы? Для каждого элемента в одном предложении опишите, как он, по вашему мнению, способствует получению удовольствия от игры.

* **Общение с игроками и соревнование между игроками которые не на твоем сервере**
* **Меж серверные ивенты**
* **Серверные ивенты(когда все идут на босса с 13 до 14 или пока его раньше не убьют)**

3. Относительность опыта

Выберите одну из ваших любимых игр. Обсудите, почему вы получаете удовольствие от этой игры? Перечислите три лучших по вашему мнению аспекта геймплея (механики, действия, системы и т. д.) и три аспекта, не относящихся к геймплею (визуальное оформление, тема, сюжет, персонажи, музыка и т. д.). Опишите каждый аспект в одном предложении.

**League of Легенд  
Удовольствие(раньше) общение с друзьями и комьюнити(хорошие люди попадались)(на тякущий момент многие перестали играть и постепенно интерес пропал)**

**Три лучших аспекта геймплея:  
Механика игры(много комбинаций/ много чемпионов для выбора)**

**«Предметы» Скины и прочее которы добавляют «крутости» и мативируют больше играть  
Возможность познакомиться с новыми интересными личностями**

**Три аспекта, не относящихся к геймплею:**

**Отсутствие «сюжета». В плане я просто беру чемпиона и играю, сюжет узнается с описаний чемпиона и прочих натаций(по типу сериала и другого лора)  
Оформление «карты» каждый объект дитализирован, а также по карте происходят различные действия в которых приходится участвовать  
Скрины и дизайн предметов/игры(скины для персов, а также к примеру атмосферный «старый» дизайн курсора и полоски жизни, помимо всего некоторые предметы запоминаются в памяти и отлично отображают свое описание)**

Представьте, что в эту же игру играет другой человек, обладающий другими вкусами и предпочтениями, которому нравятся в ней иные элементы. Опишите этого игрока. Кто он, каковы его три самых предпочитаемых аспекта в каждой категории?

4. Модель Бартла

Вспомните некоторые из используемых вами многопользовательских игр (онлайн или по локальной сети). Замечали ли вы, что игроки в них делятся на описанные Бартлом категории? Соответствуете ли вы одному или нескольким из этих типов? Или же ваши мотивы не описаны в модели Бартла?

5. Портреты игроков

Вернитесь к своей любимой игре, которую вы рассматривали в упражнении 3. Представьте несколько различных «типов» игроков, получающих от нее различное удовольствие и опишите их как конкретных людей (портретов игроков). Кто они, что им нравится, какое место в их жизни занимают игры? Постарайтесь учитывать не только свой опыт, вообразите разных игроков с различными жизненными предпочтениями.

**Рабочие с завода(после работы проводят время, чтоб отвлеться)  
Молодые люди(Парни и девушки), которые дома играют в свободное время от учебы или даже во время учебы  
Работники игры(имею ввиду не разрабов, а стримеров/Киберспортсменов)**

6. Модель Йи

Опишите свои игровые привычки и предпочтения в свете предложенной Йи модели двенадцати категорий мотивации игроков. Какая из этих мотиваций лучше всего отражает вашу? Какие типы не находят отклика? Принадлежите ли вы к какому-то кластеру или ваши мотивы более разнообразны?

7. Вопросы, которыми можно руководствоваться при дизайне опыта

Выберите одну из хорошо известных вам игр, представьте, что вы ее дизайнер, и ответьте на три вопроса из данного раздела.

а. Для кого я делаю эту игру? Особенно отметьте, какой тип мотивации удовлетворяет эта игра, а какие типы она не затрагивает.

**Данную игру я делаю для молодых людей(15-25), чтобы скоротать свободное время или наслодиться в компании друзей**

б. Какого рода удовольствие игроки будут получать от данной игры? Какие элементы геймплея (действия, механики и т. д.) являются основными именно для этого типа мотивации игроков?

**Игроки будут получать удовольствие от общения и обсуждение «ивентов» между друзьями, а также от «сюжета» игры. Основные элементы это звук(местами спокойный и приятный звук, а местами «сюжетная» интрегующая мелодия, которая может стать «культовой» и запомнится игрокам), механика(например уникальное действие которое можно сделать только с другом или которое можно сдлать только в определенный час/совершив определенные действия до)**

в. От чего еще они будут получать удовольствие? Если бы вам нужно было как-то дополнить игру, то какие элементы на основе существующего геймплея, по вашему мнению, послужили бы хорошим дополнением с учетом предполагаемой мотивации игроков?

**Я бы точно хотел мотивацию во времени(т.е ивент активен только 1 час в день(какойто определенный)) или промежуток времени(сезонный) например с апреля по май**

**Новый сюжетный поворот(например новая механика или в прямом смысле сюжета игры)**

8. Архетипы и жанры игрового опыта

Выберите знакомый вам жанр игр. Какие из предложенных Йи типов мотивации призваны удовлетворять его? Какие типы мотивации соотносятся с данным жанром меньше всего?

Подумайте, какая из известных вам игр задумывалась как кросс-жанровая или смешанного типа? Удовлетворяет ли она полностью мотивацию игроков двух этих жанров или же только некоторые из типов мотивации, не уделяя внимания остальным?