

Нарратив и повествования в Видео Играх. Конспект

Тема 1. Нарратив в видеоиграх

Даже если геймдизайн определяют, как процесс создания формы и содержания геймплея (игрового процесса) разрабатываемой игры. Во многих статьях или книгах написанные на тему геймдизайна, вы сможете найти определение, что геймдизайн это череда выборов (которые делаете вы или игрок).

Нарратология это теория повествования, которая всегда отдавала предпочтение анализу литературных текстов, но также рассматривает понятие повествования предельно широко. Существует несколько повествовательных форм, среди которых упоминаются *кинематограф, комиксы, газетная хроника, живописное полотно*.

Изучая первые работы на тему геймдизайна, можно отметить мысль, что видеоигры — это следующий шаг эволюции нарративных пространств. Они вносят три важных элемента: *содействие, идентификацию и устойчивое сообщество*.

Термин **environmental storytelling** это повествование через окружение, но здесь не имеется ввиду линейная последовательность событий, а скорее, как основная тема игры и её детализация (лор виртуального мира). Под пространством подразумевается этот виртуальный мир, как он представлен игроку. Тут входит и набор локаций, уровней, мест, которые посещает игрок, а также оформление, дизайн этих мест.

В связи с этим можно сказать, что окружение в геймдизайне окружает и выполняет следующие функции:

1. Ограничивает и направляет движение игрока.
2. Указывает игроку на границы симуляции и его возможности.
3. Усиливает и формирует идентичность игрока.
4. Предоставляет нарративный контекст

Есть много типов игр, и точно так же есть много типов геймдизайна. Сейчас в литературе, что специализируется на изучении геймдизайна, можно найти разные типологии, но у всех есть общие элементы:

- *Дизайн мира* – формирование общей истории, сеттинга и темы игры (среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия)
- *Системный дизайн* – проектирование правил и сопутствующих расчетов для игры
- *Контент-дизайн* – создание персонажей, предметов, загадок и миссий.
- *Игровые тексты* - это написание внутриигровых диалогов, текстов и историй
- *Дизайн уровней* – создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов

Основной задачей геймдизайна является разработка **дизайн-документа (диздок)**. В этом документе простым языком, художественным стилем, описываются правила и особенности игры. Диздок это первый этап в геймдизайне, документ, который ты показываешь и можешь получить финансирование. Этот

документ не статичен, то есть его первый вариант может сильно отличается от финального, но это нормально.

Дизайн-документ может содержать текст, изображения, диаграммы, концепт-арты или любые другие данные, необходимые для того, чтобы лучше проиллюстрировать проектные решения.

Дизайн-документ — это план работы, причем работы от начала и до конца проекта. А это значит, что все основные задачи должны в нем находиться, и не только задачи, а и приблизительные методы решения.

Тема 2. Элементы повествования в Game Design

Историю в играх мы можем передать не только через персонажа, катсцены и геймплей. Историю мы передаём через локации и предметы. Это и характеризует повествование через окружение, которое передаёт нужную нам информацию игроку, но также сильно влияет на создание атмосферы. Иногда создатели оставляют в декорациях и локациях разные пасхалки и детали, которые помогают лучше раскрыть персонажа и понять его мотивацию.

Изучение окружения добавляет сюжету новые грани, но также есть игры, в которых весь геймплей создан из исследования окружения. Такие игры называются – *симуляторами ходьбы*. Обычно в таких играх главная цель игрока изучение локаций. Благодаря этому, игрок собирает информацию о сюжете шаг за шагом и собирает информацию о сюжете и должен разгадать тайны.

Профессиональные разработчики игр советуют для начала продумать всю историю (весь сюжет игры), чтобы потом легче связать между собой все улики и сюжетные линии. Если мы будем придумывать сюжетные ходы в процессе, то рискуем переписывать историю снова и снова, чтобы новые моменты совпадали, а не противоречили прошлым.

Ответственен за повествование игры **нарративный дизайнер**. При помощи текста, звука, изображений он передаёт информацию игроку и помогает ему лучше погрузиться в мир игры, а также получить разгадки на тайны мира в котором он играет. *Нарративный Дизайнер* должен будет следить за тем, чтобы ключевые элементы игрового опыта, связанные с историей и повествовательными механиками, сценарием и речью были динамичными, интересными и убедительными. Тесно работая с другими дизайнерами команды, нарративный дизайнер будет связующим звеном с внешними сценаристами на всем протяжении проекта, а также будет ответственен за то, чтобы сотрудничество с этими сценаристами было максимально продуктивным.

Игровой сценарист придумывает идею игры, превращает её в сюжет, а нарративный дизайнер должен наделить сюжет деталями и элементами, чтобы помочь игроку прочувствовать этот сюжет и атмосферу игры.

Тема 3: Нарративные формы и содержание геймдизайне: персонажи

Нарратив в геймдизайне служит для того чтобы передать настроение, создать и дополнить атмосферу, вдохнуть жизнь в сюжет, придуманный игровым сценаристом.

Как нарративный дизайнер, вы не должны полагаться только на слова, даже если это диалоги (или интересный и мотивирующий монолог). Повествование вы можете передать через визуальные и звуковые эффекты, потому что они так же влияют на создание атмосферы.

Прежде чем узнать типы игровых персонажей, стоит узнать значение – игрового персонажа. Игровой персонаж это – персонаж в видеоиграх, который управляется человеком – игроком. Именно управление игрока человеком отделяет игровых персонажей от неигровых.

Неигровые персонажи NPC – NonPlayer Character) управляются искусственным интеллектом (программой). Обычно такие персонажи общаются с главным героем, чтобы объяснить ему дальнейшее действия или главную миссию игры.

Неигровые персонажи могут быть как дружелюбными, так и нейтральными, но и враждебными. Они создают атмосферу, объясняют главному герою что ему следует делать дальше и являются источником информации о мире игры.

Создание главного персонажа игры это одна из важнейших частей геймдизайна и одна из нарративных форм геймдизайна. Основной персонаж игры (в большинстве игры) является главным героем игры, а неигровые персонажи двигают сюжет и развивают его.

Дизайн персонажей – важный этап производства видеоигр, где геймдизайнер создаёт всю концепцию, стиль и оформление персонажа с нуля. Даже если нам кажется, что создание персонажа легкое занятие, на самом деле это они из сложнейших процессов в создании видеоигры.

Если мы действительно хотим, чтобы герой был запоминающим, и он понравился игроку, нужно учитывать много разных нюансов в его разработке. Те, кто занимаются разработкой дизайна персонажей должны обладать талантом, интуицией, набором развитых навыков и высоким творческим потенциалом.

Создавая персонажей для видеоигры вы должны принимать во внимание то, что ваш персонаж должен принадлежать миру игры. Он должен соответствовать миру, в котором он существует. Мы не можем создать игру в стиле киберпанка, где главный герой и NPC одеты в стиле древнего Рима. Это несоответствие между стилем мира игры и героем может серьёзно ударить по восприятию игрока и тем самым испортить его впечатления от процесса игры.

Создавая персонажей, мы должны убедиться, что создали уникальный продукт, то есть уникальную личность. Во время процесса проектирования персонажей мы должны принять во внимание мир (окружение) в котором живёт персонаж, его мотивацию, его личные качества. Стоит отметить и про то, что, создавая персонажа, игрок должен идентифицировать себя с ним.

Тема 4: Инструменты нарративного дизайна в разработке игр

Первая заповедь – сначала продумай тему, потом добавляй персонажей

Идея для сценария это первое что появляется, потом эта идея становится сценарием. В этом сценарии мы должны выбрать главного персонажа и второстепенных, которые будут влиять на сюжет и благодаря которому герой закончить все миссии, которые ему приготовил игровой сценарий. Только когда есть идея, есть главный персонаж и второстепенные, мы можем продумать неигровых персонажей (которые будут двигать сюжет или просто создавать атмосферу игры), придумать сюжетные арки и разные элементы, которые помогут раскрыть концепцию мира.

Вторая заповедь – дай игроку выбор и выбранным будешь

Видеоигры это будущее и шаг к эволюции нарративных пространств и возможностей. Они вносят три важных элемента: содействие, идентификацию и устойчивое сообщество. Нарративный дизайнер даёт выбор игроку, и он не только взаимодействует с миром игры, но и может менять его. Конечно же выбор игрока зависит от выбора, который ему дал создатель игры, но тем не менее выбор есть, а это значит, что наш игрок чувствует свободу и власть в новом (виртуальном) мире.

Третья заповедь – добавь качественный звук и запоминающимся будешь

В прошлый раз мы говорили о том, что нарративный дизайнер влияет на игру не только через визуальные элементы, но и через звуковые эффекты. Звуковой ряд подпитывает атмосферу, которую создаёт визуальные элементы. Частенько музыка становится самым ярким воспоминанием об игре или одним из элементов, которые получают признание фанатов (Ведьмак 3). Звуковой ряд предупреждает нашего игрока об опасности, помогают ему понять, что случается на данный момент, помогает ему окунуться с головой в атмосферу игры (несмотря битва ли это или сцена в таверне).

Четвертая заповедь – чтобы игрок поверил в виртуально пространство на экране – сделай чтобы оно соответствовало пространству реальному

Грамотное использование окружения в нарративном контексте гарантируют довольно таки подробный мир перед игроком. Нарративный дизайнер организует игровое пространство со всеми его деталями таким образом, что оно может восприниматься игроком как что-то целое (общая картина), а не куча маленьких деталей.

Стоит отметить, что, когда мы «украшаем» сюжет разными нарративными элементами, оставляем определённые подсказки для игрока – никто не гарантирует, что игрок их найдёт. Да, мы можем спрятать разные идеи и куски информации, которые помогут игроку понять мотивацию своего персонажа, но никто нам не может гарантировать, что игрок их найдёт. А это означает, что он рискует не проникнуться к персонажу, а это значительно рушит связь между ним и игроком.

Для того, чтобы игрок не терял интерес к игре, существует нарративная система – это его структура, а не само повествование. Обычно, нарративная система имеет несколько компонентов: сюжет (общая история); стиль (выражается в игровых механиках); фабулы (точка зрения игрока).

Нарративные дизайнеры проектируют нарративную систему в два этапа: с точки зрения сценариста и с точки зрения игрока. Первый этап показывает нам насколько связный сюжет у нас получился, а второй – понять, как подать фабулу.

Один из самых интересных элементов повествования в нарративном дизайне это – игрок. Да-да, как бы банально это не звучало, но игрок играет большую роль в игре (нежели он думает). В игроке заключается тот элемент, который может разрушить всё повествование и наплевать на весь лор и весь сюжет. Если игроку не захочется сотрудничать с нашим сюжетом, то все наши старания, все наши пасхалки, весь наш кропотливый труд затеряется в его незаинтересованности.

Тема 5: Принципы написания сценария

Прежде чем написать один цельный сценарий, игровой сценарист прорабатывает ключевые моменты, которые будут присутствовать в сценарии. Потом он добавляет связующие нити, которые помогут этим ключевым моментам стать частью гармоничного и цельного сюжета.

Стоит отметить, что прежде чем показать свой сценарий остальной команде, игровой сценарист должен активно взаимодействовать с нарративным дизайнером (если это не один и тот же человек). Всё это делается для того, чтобы сценарист знал можно ли реализовать его идею графически и визуально.

Сценарист может предложить свой сценарий разработчикам игр, но чаще всего от компании (спонсора) приходит заказ на определённую книгу. Игровому сценаристу могут дать главную идею, объяснить какой продукт нужен в финале. Например, перед сценаристом ставят цель: написать сюжет для игры с пафосным названием в которой обязательно будет слово выбор, и где главный герой неудачник, который живёт в мире где популярные люди становятся хорошими супергероями, а неудачники и изгой – злодеями. Сценарист уже придумывает сюжетные линии, сюжетные ходы и второстепенных персонажей. Нарративному дизайнеру нужно формировать повествовательный дизайн игры, сосредоточится на опыте игрока и закрепить сюжет визуальными и звуковыми деталями.

Советы, которым нужно следовать для написания сюжета:

- **Описание истории.** Задайтесь вопросами: какова главная сюжетная линия? Кто главный герой и какая у него мотивация? Что он должен преодолеть, чтобы дойти до конца и достичь своей цели? А кому он должен противодействовать? Какая мотивация у антагониста?
- **Создайте мир, в котором существует история.** Детально пропишите мир, который вы хотите показать. Не скупитесь на детали и старайтесь не создать слишком плоский мир. Если перенасыщение сюжета вам ещё простят, его плоскость – никогда. Создать другой мир – это означает составить все элементы, которые будут составлять эту вселенную:

законы; обычаи; культуру; сеттинг (включает в себя всё, что персонажи испытывают в самом окружении игры)

- **Создайте своих персонажей и их цели.** Персонажи — это люди, судьбы которых мы проживаем в видеоигре. Персонаж играет одну из ключевых ролей в видеоигре и очень важно прописать его как следует, чтобы не позволить игроку заскучать или не прочувствовать героя. Для этого очень важно прописать сюжетную арку героя. Арка героя – необратимые изменения, которые возникают во время путешествия героя (путь которые проделает протагонист, чтобы достичь свою цель). Схема построения арки персонажа довольно таки проста: 1. Главный герой запускает действие; 2. По ходу своего пути он получает несколько уроков; 3. И конце своего путешествия он преодолевает (или нет) проблемы.
- **Выберите как именно каждый персонаж взаимодействует с другими персонажами.** У каждого вашего персонажа будут уникальные черты и особенности характера. Это и влияет на то, как персонажи взаимодействуют с другими персонажами. Чтобы было легче создать эту связь с окружающими, нужно выбрать арку персонажа. Только когда вы поймёте, какой у вас главный герой, сможете грамотно написать его взаимодействие с другими.
- **Создайте блок схему.** Игровые сценаристы используют блок-схему, чтобы отобразить основной сюжет, любые отклонения от него (которые основаны на решения пользователя).
- **Начните писать.** Прежде чем писать блок-схему и зайти слишком далеко в детальном планировании сюжетных веток, нужно написать основную сюжетную линию (или в кратком изложении, или в пошаговом содержании). Только так вы сможете не отклониться от сюжета, создавая кресты и другие сюжетные повороты.

При написании сценария, мы должны помнить, что игровая нарраторика имеет как основу театральную драматургию и даже кинорежиссуру. И если до этого мы сравнили, как проходит повествование через окружение в кинематографе и в играх, то сейчас пришёл тот момент, в котором мы узнаем одинаковые элементы из сюжета для кино и для видеоигры: антагонист; антигерой.

Существуют три типа арки персонажа:

- **Положительная арка.** Самый популярный тип арки. История про героя, который испытывает чувство неудовлетворённости\недовольства в своей жизни. По ходу сюжета этот герой сталкивается с определёнными трудностями, которые помогают ему переосмыслить взгляд на внешний мир, изменить своё поведение. Обычно в таких арках, герой всех побеждает и завершает арку претерпев положительные изменения. Сюжет с такими арками вызывают у зрителей\игроков сильное сопереживание.

- **Плоская арка.** Участвуют персонажи, у которых есть всё и им не нужно сильно меняться, чтобы стать сильнее внутреннее и победить зло. Такие персонажи не меняются, не смотря на все невзгоды и квесты. Они делают интереснее эволюцию и рост второстепенных персонажей.
- **Отрицательная арка.** Работает, как и положительная арка, только на оборот. Персонаж с такой аркой меняется не в лучшую сторону, а в худшую.

Тема 6: Как написать сценарий для видеоигры

Один из главных советов, которые дают нам игровые сценаристы это – не рассказывайте, а показывайте. На прошлой лекции мы с вами узнали, что игровой сценарист тесно содействует с нарративным дизайнером (в тех случаях, когда это не один и тот же человек). В данном тандеме, главная обязанность нарративного дизайнера – это показать сценаристу какие моменты можно визуализировать, а которые нет; где можно добавить больше слов, а где нужно их убрать. Совет выше напоминает нам, что при написании сценария и разработки сюжета, нужно избежать много диалогов, особенно если они не озвучиваются, а появляются, как титры на экране. Это может утомить игрока, дать ему выпасть из игры и не влиться в атмосферу виртуального мира, который вы построили для него.

Обычно сюжет имеет несколько структур, и эта структура зависит от жанра фильма/книги/игры, но в видеоиграх чаще всего встречается трёхактная структура – данная модель используется в нарративе и делит историю на три акта: завязка, конфронтация, развязка.

Прежде чем рассказать про элементы присущи для игрового сценария, нужно отметить, что сценарий для видеоигры не всегда полностью зависит от писанины и фантазии игрового сценариста. Есть несколько важных аспектов, которые воздействуют на сценарий игры (и на то, какой финальный результат будет в конце). Среди элементов, которые влияют на качество игры есть: бюджет; пожелания заказчика; жанр; механика; возрастной рейтинг.

Заметим, что от жанра зависит сюжет, потому что далеко не все игры нуждаются в сюжете. Некоторые из них существуют просто чтобы развлечь игрока. Драматизм можно придать любой игре, но сюжетные арки, сюжетные повороты нужны только играм РПГ, квестам, хоррор, психологическим играм, симуляторы ходьбы и т.д. Стратегиям, например, сюжет не так уж и важен, потому что тут всё строится на том, чтобы выбрать подходящую стратегию и заполучить больше земель противника.

Игровые сценаристы разработали так называемые блок-схемы или синопсисы. Синопсис — это краткое содержание сюжета, при этом может содержать как пару предложений про основную идею, как и несколько страниц. Блок-схема — это визуализация всей игры, которая помогает помнить о всех деталях созданного вами мира.

Блок-схему можно назвать и «раскадровкой» всех действий, что будут в игре, или как детальную раскадровку какой-то определённой сцены (мотивацию персонажа). Примечательно то, что, если вы не хотите (вам лень) описывать/разработать какую-то определённую часть блок-схемы, вы можете смело этого не делать, но, вам всё-таки придётся к ней вернуться (рано или поздно). И всё-таки, прежде чем начать писать и составлять блок-схем, вам нужно сначала понять и собрать все «теоретические» данные про ваш проект.

Нарративные дизайнеры советуют нам начать с составления списка ассоциаций, которые связаны с нашей идеей.

Первый этап написания сценария (и соответственно, создание блок-схемы) состоит в: собирайте информацию для будущего сюжета. Первый этап очень тесно связан с входящими данными о нашем проекте, а именно жанр игры, возрастной рейтинг, стиль, тематика и т.д. Также, первый этап состоит из трёх действий, которые и гарантируют вам успешное выполнение первого этапа: изучение входящих данных; выявление типичных характеристик этих данных; составляйте ваш список ассоциаций, связанные с этими данными.

Таким образом вы гарантируете себе набор всех элементов, которые помогут создать детальный сюжет с хорошо прописанным лором. Данные ассоциации помогут вам и выявить характеристики вашего собственного стиля.

Этап номер 2 состоит в том, чтобы сформировать сюжетную цепочку. Как мы уже говорили на предыдущих лекциях, если вы хотите, чтобы сюжет в вашей игре был без сюжетных дыр, то вам следует с самого начала построить сюжетную цепочку. Её присутствие поможет вам не оттолкнуться от первоначальной идеи и продумать хорошую историю.

Хорошее упражнение для создания сюжетной цепочки состоит в формулировании ключевого замысла в одном предложении. Это поможет вам точно понять ключевую идею, о чём будет ваш сюжет. Если ключевого замысла нет, тогда вернитесь к первому шагу и к тем ассоциациям, которые у вас есть. Комбинируйте их, сравнивайте, играйте с ними, и вы увидите, что в конце у вас будет хорошая идея.

Третий и последний шаг заключается в той же идее, о которой я говорю вам уже несколько пар подряд: детально описываете сюжет. Если у вас уже есть детально описанный сюжет – вы большие молодцы (или просто вы Владимир), но если их у вас ещё нет, то не беда. В этом и заключается особенность третьего этапа написания сценария, а именно в проработке всех элементов, сюжетных линий и т.д.

В данном этапе вы должны знать, сколько частей существуют в вашем сюжете; какие детали будут в каждой структуре сюжета; какой ключевой замысел; сколько концовок у вашего сюжета. И маленькими, но уверенными шажками можно начать добавлять нарративные элементы к основному сюжету, который у вас уже есть.

Важно помнить, что данные элементы могут появиться, как все вместе или по отдельности, всё зависит от жанра и тематики.

Поэтому, когда вы работаете над сценарием для игры, вы должны помнить про:

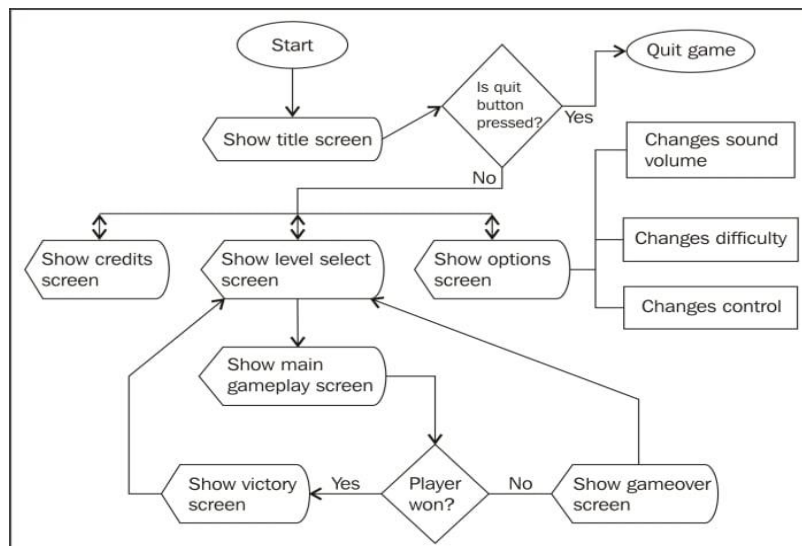
- Сеттинг или же мир игры
- Лор (lore) – историю и разная информация о вселенной/мире в вашей игре
- Персонажей и их сюжетные линии
- Катсцены
- Миссии и квестные цепочки
- Тайминг – расписание событий в игре
- Диалоги и фоновые реплики
- Нарративные элементы, как книги, записки и документы
- Описание оружия, предметов и умения персонажей

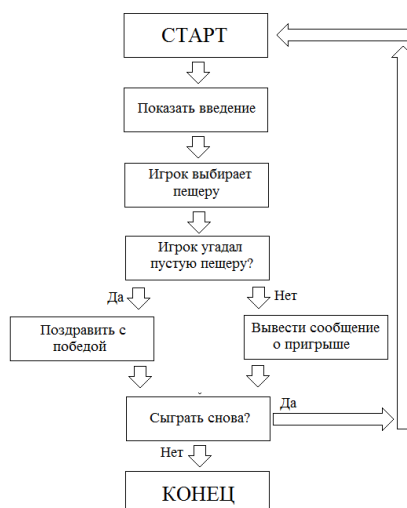
Если вы хорошо и детально пропишите данные элементы, то у вас получится нормальный сценарий для игры. Вы должны помнить, что сценарий состоит из эпизодов, разбитых по хронологиям, локациям и миссиям. А когда вы прописываете определённые эпизоды, нужно создать несколько возможных вариантов, чтобы в конечном итоге выбрать нужный.

Тема 7: Блок схемы и Game Design Document

Блок-схемы помогают нам визуализировать схематически или сюжетную цепочку, арку определённого персонажа, действия, квеста и т.д. Блок-схема — это та грань, которую определяет игровой сценарист/нарративный дизайнер для игрока. Данная схема ярко акцентирует внимание на возможности, которые даются игроку.

Для создания блок-схемы применяются прямоугольники, овалы, ромбы и некоторые другие фигуры. Всё это нужно для того, чтобы обозначить определённые операции и действия. Важно! Не забывать соединять все эти фигуры стрелками, которые показывают последовательность шагов и направляют процесс.





Задавая правильные вопросы, вы сможете найти правильные ответы, которые облегчат работу и вам, и художнику, который прекрасно увидит, что ему нужно создать.

Также, с помощью блок-схемы вы можете визуализировать правила вашего мира, в котором вы запускаете персонажей.

Детальное описание разрабатываемой игры возможна не только благодаря блок-схемы, но и с помощью дизайн-документа (game design document). В некоторых источниках вы можете найти другое значение, как концепт-документ или аббревиатура диз док.

Дизайн-документ — это детальное описание игры, которое создаётся и редактируется командой разработчиков (или одним разработчиком). Данный документ используется в индустрии видеоигр для того, чтобы организовать лучше работу всей команды. Диздок это результат сотрудничества между дизайнером, художниками и программистами. Когда команда принимает заказ для разработки видеоигры, создаётся документ, который часто связан с соглашением между издателем и разработчиком; разработчики должны придерживаться дизайн-документа во время процесса формирования игры.

Дизайн-документ могут представить, как на подготовительной стадии разработки игры – до или после принятия решения по финансированию. Если вы решили показать данный документ перед запросом на финансирование, то документ может быть концептуальным и не полным. Если наш проект одобрен, денежки мы получили, документ расширяется. Диздок это план работы, от начала проекта до его завершения.

Стоит отметить, что документ часто меняется во время работы, потому что его пересматривают, расширяют по мере продвижения разработки. В начале диздок может представлять собой лишь базовую концепцию проекта и стать полным подробным каждого аспекта игры только к концу разработки.

Цель диздока состоит в том, чтобы описать и коммерческие аспекты игры, и целевую аудиторию, геймплей, графику, сюжет, персонажей, бюджет и т.д. Каждая игра имеет свой диздок,

то бишь, есть некоторые элементы, которые могут удалить разработчики или добавить, всё зависит от проекта.

Тема 8: Советы в разработке игр (Линзы... чтобы лучше увидеть игру)

Но прежде чем начать обсуждать советы, которые дают нам нарративные дизайнеры, стоит отметить, что у игр существуют определённые ключевые качества. И в каждой работе есть свои качества, у кого-то девять, у кого-то двадцать, но я собрала для вас 8, которые встречаются у всех нарративных дизайнеров.

И так, ключевые качества игры:

- В играх входят по собственному желанию
- В играх есть цель
- В играх есть правила
- В играх есть конфликт
- Игру можно либо, выиграть либо проиграть
- Игры интерактивные
- В играх есть вызов
- Игры могут создавать собственную внутреннюю ценность

Идея с линзами довольно таки креативная, поэтому давайте дальше использовать это слово, когда подразумеваем советы для новичков в области видеоигр.

Линза №1 _Линза Существенного Опыта подразумевает, что мы должны перестать думать о нашей игре с точки зрения разработчика, а с точки зрения игрока. Чтобы лучше войти в образ игрока, задайте себе два вопроса: какой опыт я хочу дать своим игрокам? И как моя игра может передать эту суть? Вы должны понять, что нужно чётко сформулировать желаемый существенный опыт и найти как можно больше способов показать и привить этот опыт нашей игре.

Линза №2 _Линза Сюрприза предполагает использование в сюжете интересные моменты, сюрпризы, которые наполняют игру интересными моментами и вызывает у игрока приятное ощущение удовлетворения. Для того, чтобы не промахнуться с этим, задайте себе несколько вопросов: Что может быть сюрпризом для игрока, когда он играет в мою игру? В правилах, в графике или в сюжете есть сюрпризы? А моя игра может удивить игрока?

Линза №3 _Линза Резонанса способствует открытию ваших скрытых талантов, идей, которые помогут вам осуществить задуманное и создать продуманную, но и увлекательную видеоигру. Для этого спросите себя, что делает мою игру особенной? когда я рассказываю об этой игре людям, что для них интересно, а что нет? если никто меня не будет ограничивать, какой получится игра?

Данная линза подразумевает снятие личных барьеров, которые мы ставим на себя и на свою фантазию. Часто эти блокады ставим или мы сами, или они появляются под давлением внешних факторов, как критика посторонних, отсутствие поддержки, непонимание, осуждение и т.д. Важно помнить, что мнение других людей (как бы это банально не звучало), не должно влиять на наши личные качества, наши эмоции, наши фантазии. То, что кто-то не понял вашу идею, не означает что она неправильная. Постарайтесь не сдаваться, когда вы слышите критику в свой адрес, а просто идите дальше, творите, создавайте то что приносит вам удовольствие. Ведь каждому разработчику видеоигр интересно делать то что он делает: рисовать детали внешности персонажа, добавлять разные лазейки и отсылки в визуал, прописывать интересные сюжетные повороты, мотивацию персонажей и т.д.

Линза № 4 _Совет Смягчения Рисков предусматривает серьёзную работу над разработкой и отстранение от надежд на лучшее. Этот совет даёт нам понять, что надеется на лучшее мы можем, но это не гарантирует нам успех и защиту от разных проблем и ошибок во время разработки видеоигры. Поэтому спросите себя, что может не дать этой игре стать хитом? и как мы можем это остановить?

Конечно, вы можете быть тем человеком, который любит рисковать, но умение управлять рисками это трудная задача. Когда вы столкнётесь с проблемой, у вас будет не так много времени, чтобы решить её. Поэтому постарайтесь проработать все проблемы на уровне разработки и лучше поработать несколько часов сверхурочно, чем после пытаться избавиться от неприятностей в жатые сроки. И конечно, иногда тяжело отказаться от привычного игнорирования возможных проблем и заставить себя проработать эти аспекты, но вы должны преодолеть эту лень и сосредоточиться на тех частях игры, которые нуждаются в вашем внимании и могут поставить всю вашу угрозу.

Линза № 5 _Линза Справедливости напоминает нам о том, что мы должны посмотреть на игру с точки зрения каждого игрока, потому что мы должны принять во внимание уровень навыков каждого игрока и обеспечить равные шансы на победу для всех игроков. Спросите себя моя игра может дать справедливую оценку навыкам каждого игрока, или игроки получают удовольствие, независимо от уровня навыков? если моя игра подразумевает, чтобы в ней играли игроки разного уровня вместе, то какие способы я использую для того, чтобы сделать игру интересной и напряжённой для всех?

Линза №6 _Линза Напряжения напоминает о том, что ядро геймплея это напряжение (некоторые специалисты считают, что игру определяют её цели и её напряжение). Когда вы будете анализировать напряжение в вашей игре, подумайте о том какие напряжение присутствует в моей игре? слишком простые они или слишком сложные? как увеличить напряжение вместе с успехами игрока? достаточно ли разнообразны напряжения в моей игре? какой максимальный уровень напряжения в моей игре?

Линза №7 Линза Игрока снова акцентирует внимание на игроке и его важности в разработке видеоигры. Нравится ли нам это или нет, но игрок играет определённую роль, даже во время процесса создания видеоигры, потому что всё что вы делаете – делаете ради него, и чтобы он был доволен. Данная линза подразумевает, чтобы вы перестали думать об игре и начали больше думать о игроке. Задайте себе вопросы: что им нравится? что им не понравится и почему? что они хотят увидеть в игре? если я был бы на их месте, чтобы мне понравилось и не понравилось бы в игре?