

EN: Мозговой штурм

ENCOUNTER

Международная сеть активных городских игр

www.en.cx

Мозговой штурм – это игра с виртуальной зоной покрытия, это “Что? Где? Когда?”, “Брэйв ринг” и “Кто хочет стать миллионером” в одном флаконе.

И в тоже время, эта игра не похожа ни на одну из выше перечисленных.

Игра должна готовиться легко и с воодушевлением. Если вы начинаете мучаться по поводу заданий, т.е. насилуете свой организм с тем чтобы придумать следующие задание для сценария – значит игра будет плохой.

Как иначе? Просто!

В течении скажем, недели, двух или того больше – месяца, вы записываете в блокнот свои идеи для игры. Т.е. если с утра вам в голову пришла идея для уровня вы не откладывая на потом (потом, как известно, отличается от сейчас тем, что сейчас есть, а потом может не быть) записываете суть идеи. Это не обязательно должен быть готовый текст для задания, но именно идея. Когда у нас накопится 8-10 различных идей вы сможете добавить анонс о предстоящей игре. Именно так, а не на оборот, Потому что если вы сначала добавляете анонс об игре а только потом берётесь судорожно писать сценарий значит игра, скорее всего, будет не интересной. Что такое интересная игра мы расскажем чуть ниже, здесь важно понять принцип – идеи не должны вымучиваться потому что через два дня игра и нужно что-то придумать, а должны сначала накапливаться а потом выливаться в игру.

Рождённые в тяжелом напряжении идеи (задания) всегда намного хуже и скучнее спонтанных идей которые приходят легко и неожиданно. Если же вас не посещают идеи вовсе и всё на что вы способны это ретранслировать уже тысячи раз заданные вопросы в интернете (например: “В какой стране встречают новый год раньше остальных?”) то вам лучше вообще отказаться от проведения виртуальных игр.



Вначале наиграйтесь. Часто после 1-2 игр уже хочется написать Мозговой Штурм самому, однако крайне редко это получается удачно. Сыграйте хотя бы 5-10 игр - потом приступайте к написанию. Также советую дополнительно изучить открытые сценарии прошедших игр.

Не анонсируйте игру, пока не подготовите её хотя бы наполовину, желательно даже полностью. Иногда авторы не рассчитывают свои силы не успевают подготовить игру к назначенному сроку и потом приходится её переносить, а это всегда некрасиво. Выбирая дату проведения игры, обратите внимание, чтобы она была по возможности свободна. Поскольку, по сути, игры Мозговой Штурм являются международными, нужно учитывать все запланированные игры другими авторами. Посмотреть уже анонсированные игры в других доменах можно в **Календаре игр**:

| | | | | | |
|--|---------------------|-----------------|---------------------------|-----------------------|--|
| | #10/2874 | 6,46 | omsk.en.cx | 01.02.2008 | Зодья виртуалка №3 >>> |
| | #21/3157 | 6,25 | vlq.en.cx | 01.02.2008 | э.л.е.м.Е.Н.т.а.р.н.о. >>> |
| | #2/3215 | 6,6 | tm.en.cx | 01.02.2008 | Невыразимое переживание действительности > |
| | #39/2164 | 6,88 | orel.en.cx | 01.02.2008 | День Сурка >>> |
| | #43/2996 | 8,38 | kemerovo.en.cx | 01.02.2008 | Кто умнее ПТУшNEга!?! >>> |

Взносы и призовой фонд

Даже если вы новичок, но подошли к игре ответственно, то никто не должен обидеться на полноценный взнос. Нормальным можно считать взнос за участие 5-10 USD с команды (если игра командная) и 2-5 USD с участника (если игра одиночная). Однако пока вы себя не зарекомендовали, на игру с таким взносом выставится немного команд, можно снизить. Бесплатные игры имеют смысл лишь для развития нового домена и привлечения участников, плюс прочие рекламные акции. В остальных случаях если игрок жалеет 2-5 USD за игру - значит ему это не надо. Призовой фонд делать надо, стандарт - 50%. Если боитесь не окупить затраты - можно снизить до 30-40% либо поставить в зависимость от количества участников (к примеру, суммарный взнос минус 20 USD).

Поищите тестеров. Писать в гостевой "ищу тестеров" - ничего не даст. Это прочтёт только тот, кто планирует играть, а не тестировать. Не стесняйтесь обратиться за помощью к бывалым игрокам. Как правило, мы уже наигрались, и не откажемся помочь в проведении.

Почему уровни бывают плохими и хорошими

Можно дать достаточно точное определение тому хорош уровень или плох. При этом мы не берёмся утверждать что хороший по определению уровень должен понравиться всем а плохой всем не понравится. Кроме того, что всем в принципе угодить невозможно нужно учесть что в настоящем когда в виртуальные игры играют участники с разных стран у каждой нации свой менталитет и соответствующие представления о самых простых понятиях.

Итак:

Хороший уровень: это уровень где прочтя текст задания (просмотрев картинку) игрок может ввести код НЕ ПОЛЬЗУЯСЬ поиском в интернете и НЕ ЗНАЯ ответа заранее. Остаётся то самое – игрок должен в процессе мышления ДОГАДАТЬСЯ. Такой уровень прежде всего является творческим, и творчеством занимается мозг – дайте волю фантазии мозга.

Элементарный пример хорошего уровня (очень простой, но достаточно точно отображающий суть): “Она вошла в студию. Фотограф внимательно осмотрел её и сказал что так никуда не годиться. Он попросил её сходить ***** и после этого вернуться. Ответ: слово, спрятанное под звёздочками”. Итак, мозг включается. Что было не так? Что-то в одежде? Что-то во внешности? Читаем логи вводимых ответов: “Сходить к зубному переодеться причесаться одеться раздеться сделать пластическую операцию”. А правильным ответом являлось слово “**умыться**”.

А что такое вообще идея?

Идея – это изюминка. Если в вопросе есть изюминка, значит в нём есть идея. Что же такое изюминка? Ответ на этот вопрос не сложно найти в интернете – изюминка это высушенная виноградинка.

Элементарный пример плохого уровня: “Кто изобрёл велосипед?”. И тому подобное – самые отвратительные уровни сводятся к тому чтобы игрок скопировал фразу вопрос в yandex.ru и если не на первой то на второй странице с результатами поиска получил правильный ответ.

Мозговой штурм весьма разнообразен и имеет право на существование во многих жанрах. Главное - укажите в описании, к чему людям готовиться. Игра "Сinema" мало что говорит: может быть придётся узнавать фильмы по кадрам, может оказаться поиск в Интернете, может - вообще сложные задания на раскрутку вида "Что? Где? Когда?" на данную тематику.

Главное - проверьте ваши задания на "копи-паст". Если вы копируете задания в поисковик, и в первых ссылках выпадают ответы - не стоит делать такую игру. Это проверка скорости пальцев и канала Интернета.

Оцените протяженность игры. Если лидер пройдет игру быстрее, чем за полчаса - это недочёт. Бывают исключения, но обычно участие в игре, которая закончилась за 10 минут, вызывает только разочарование. По максимуму ограничений нет, но если игра будет длиться для лидеров более 2-3 часов - лучше предупредите об этом в описании.

Стоит задуматься о разных вариантах взятия уровня. Можно написать отличный сложный вопрос, но ответ будет элементарно браться перебором. В таком случае вопрос лучше изменить.

Вопрос должен быть максимально точен. Спрашивайте конкретные названия, имена, даты. На вопросы "Как?" и "Почему?" существует слишком много вариантов ответа, если не используются цитаты. Если существует несколько равнозначных вариантов ответа - надо указать все. В иностранных названиях учитывайте варианты с артиклями и без. Используйте ресурсы wikipedia и imdb.

~~Уровень №2
Задание для всех
Как погиб Лев Троцкий?
Ответы
убит ледорубом в голову - всех~~

Уровень №2
Задание для всех
С помощью какого предмета был убит Лев Троцкий?
Ответы
ледоруб - всех

Свободы тоже бывает слишком много. Если игра обо всём на свете, она рискует оказаться в конечном итоге вообще ни о чём...

Создавая игру иногда важно ограничиться какой-то определённой темой. Как бы это странно не звучало но такое ограничение может существенно упростить работу по подготовке игры за счёт сужения поля деятельности мозгов. Игра может быть посвящена какой-то определённой теме, например, высоким технологиям, женщинам, автомобилям, химии, да и всем чему угодно, но следует при этом помнить что сужение темы сужает и круг тех кому эта игра может быть интересна. Так например не следует сужать тему до какого-то определённого литературного произведения или фильма: вы тут же этим ограничите круг участников которые читали/смотрели а генерировать идеи в таких рамках тем более сложно. Правда, это правило не касается игр с реальной зоной покрытия, где наоборот привязка как какому-то сюжету может создать подходящую атмосферу в игре, а знакомство с содержанием большой роли не играет.

Одиночная или командная?

Если задания лёгкие на общеизвестную тематику - лучше пойдёт одиночная игра. Если уровни сложные и закрученные - командная игра. Последовательность почти всегда лучше линейная. Все остальные последовательности хороши лишь в специфических играх и имеют крупный недостаток: невозможно проследить сливы, нечестную игру. Окончание приёма подтверждений поставьте хоть на час позже начала игры.

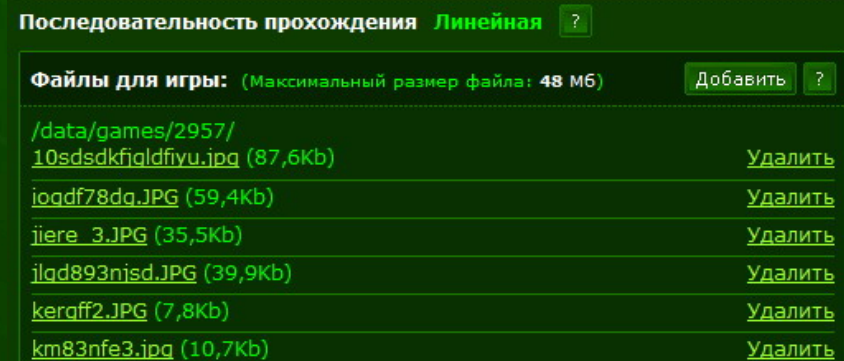
Игры-эксперименты

Эксперименты в разумных пределах это всегда хорошо. Можно сделать игру состоящую из 100 простых уровней, грубо говоря на скорость ввода правильных ответов, или наоборот сделать один но настолько запутанный уровень чтобы на его прохождение нужно было затратить 2-3 часа. Можно синхронизировать какие-то уровни с событиями которые происходят в мире в настоящее время, например если стало известно что в Москве буквально 10 минут назад загорелось очередное здание спросить что-нибудь по этому поводу (есть много сайтов на которых новости отображаются практически в реальном времени). Одним словом – давайте вместе искать новое. Классические игры были, есть и останутся, но только благодаря экспериментам мы сможем находить что-то действительно новое и интересное.

В описании к таким играм нужно заранее предупреждать что игра носит экспериментальный характер, иначе не уберёжешься от реплик игроков “Автор выпей йаду!”.

Практически всегда необходимо указывать форму либо формат ответа. Исключение - когда после решения задания ответ однозначно ясен, а форма/формат дадут слишком большую ненужную подсказку. Также желательно различать понятия "форма" и "формат". Для ответа "Michael Jackson": Форма ответа: имя и фамилия через пробел на языке оригинала
Формат ответа: "name surname". Указывать можно любой вариант на ваш вкус.

Если используете картинки и прочие файлы - не называйте их 1.jpg, 2.jpg и так далее. Игрок не должен догадаться, как называется файл, пока не увидит его. Иначе он сможет просмотреть его заранее.



Если игра командная - игроки будут вам благодарны за объяснение предыдущего задания и появление нового только через 30-60 секунд в первой подсказке. Можно использовать данный принцип и на одиночной игре, если задания настолько сложны и закручены, что игрок мог дать верный ответ, так и не поняв всю глубину задумки автора.

Учтите, что при заливке игры время подсказок указывается от начала уровня, а не от предыдущей подсказки!

Если вы используете на игре файлы размером 500kb и больше (видео, музыка и т.п.), их целесообразно выложить заранее в описании игры в запароленном архиве. На уровне выдавать пароль от архива, для невнимательных можно напомнить и ссылку на него.

Проверьте тексты заданий на грамотность, хотя бы в Ворде. Ошибки не только режут взгляд, но и могут быть приняты за специальную наводку.

Уровень с изображением воспринимается живее, чем уровень содержащий просто текст. То же касается аудио записей и видео.

Если вы хотите использовать в уровне файл большого размера (более одного мегабайта) то имеет смысл заархивировать файл в архив с паролем и давать участникам скачивать этот архив до начала игры. Т.е. ссылка на файл даётся в анонсе о предстоящей игре, но только на уровне даются пароль от архива чтобы таким образом участники не могли получить доступ к содержанию архива заранее. Это особенно важно для файлов большого размера, так как скорость соединения у игроков может отличаться в сотни раз: в игре же важна каждая минута.

Не ленитесь заниматься производством мультимедиа для игры! Т.е. если вам нужна фотография автомобиля марки Москвич 412 выйдите на улицу найдите этот автомобиль и сфотографируйте его. Если вам нужен звук журчащей воды – засуньте микрофон в унитаз и запишите звук. Сейчас в любом телефоне есть съёмка видео – снимайте сами. Конечно, проще скачать готовое с Интернета но вы можете потратить на поиск этого намного больше времени это раз, вы можете использовать несколько изображений допустим по уровню детализации или использовать изображения с разных ракурсов это два, и ну сколько можно плагиатить и копировать то что уже было снято/записано/создано до вас - это три! Будьте творцами!

Например, если свободное время позволяет, выйдите в город с фотоаппаратом может быть вам бросятся в глаза сюжеты для заданий! Нужно просто быть наблюдательным и всё видимое воспринимать в контексте “А как можно использовать это для игры? А что если я сфотографирую этого человека и спрошу что он только что сделал? А что если снять вот эти два здания и спросить одним словом что между ними общего? А что если я сфотографирую это смешную вывеску закрасю одно слово и спрошу какого слова не хватает?”. То имеет сказать, что нужно просто настроиться на волну и вы будете просто шокированы результатами: как просто и какие красивые идеи сами лезут к вам голову. Если у игры виртуальная зона покрытия и участникам для выполнения заданий не нужно вставать из-за компьютера это вовсе не значит что автор должен точно так же её готовить – не выходя из помещения! Если для, того чтобы сделать фотографию для задания нужно сделать фотографию в соседнем городе – отправляйтесь туда и делайте! Лучше подготовить одну хорошую игру за полтора месяца чем три плохих за месяц.

Не делайте слишком долгие подсказки. Всё зависит от конкретной игры, но 5-10 минут обычно лучше всего. Подсказки через 20 минут и больше имеют смысл в крайне редких случаях.

Если ответ представляет собой иностранное имя или название - учтите, что могут быть различные транскрипции. Лучше всего, спросите оригинальный вариант либо принимайте оригинальный вариант наравне с русскими переводами.

Предусмотрите наличие буквы "ё". Желательно принимать варианты и с "е", и с "ё". Также особо обращаю ваше внимание на апострофы и тире. Они бывают разных видов, лучше указать в описании игры или уровня, который вы используете.

Бонусы и штрафные подсказки.

Начнём с того, что использовать эти функции новичкам стоит только при наличии опытных тестеров. **Бонусами гораздо проще испортить игру, чем украсить её.**

Запомните, бонусное время должно быть хотя бы сравнимо со временем взятия уровня, а желательно - меньше его. Если уровень берётся за пару минут, а заработанный на нём бонус даёт 10 минут - это непорядок.

Можно использовать бонусы и другим образом. Самый популярный способ - цепочка, т.е. взятие одного бонуса даёт задание к следующему, в последнем - ответ к уровню. Остальные варианты подробно расписывать не стану, будем считать их авторскими находками.

Со штрафными подсказками дело обстоит проще, испортить ими игру сложнее. С другой стороны, с помощью подставного лица игрок может обеспечить себе нечестную победу.

”Эй!! Это я придумал, так не честно!” или *“Авторское право – не хрен собачий”*
(© Артемий Лебедев)

Где заканчиваются чужие и где начинаются свои идеи на самом деле никто не знает. Все мы – лишь следствия бесконечного множества обстоятельств, людей которые нас окружают, книг которые мы прочитали, фильмов которые мы посмотрели. Невозможно ничего нового придумать в принципе: возможно лишь открыть ранее не открытые законы и причинно-следственные связи. Человек рождается и заимствует имеющийся багаж знаний, опыта, открытий... рождается, возможно, чтобы успеть сделать свой вклад: помочь человеку наступить на следующую ступеньку эволюции.

Давайте придумывать и создавать сами! Мы на это способны! Чёрт подери!

Использовать чужие идеи плохо – свои – хорошо. **Причём хорошо, не потому, что использовать чужие идеи - плохо, а потому что придумывая свои идеи вы заставляете свой мозг работать!** ...Но если вы нашли в интернете идею, фразу, текст которую хочется использовать в задании, сделать это нужно так, чтобы этот текст будучи вставленным в поисковики не находился на первой странице. Для этого достаточно сохраняя смысл переписать текст своими словами. Чем больше слов вы замените, тем меньше вероятность того что оригинал будет найден в интернете.

Крайне желательно следить за прохождением игры. В идеале - только следить. Ни в коем случае не идите на поводу у игроков, выпрашивающих у вас подсказку или наводку. Не редактируйте уровень, который был уже пройден частью команд. Не добавляйте подсказки, которые по времени уже должны были быть получены. Единственное исключение - если вы допустили существенную ошибку (к примеру, написали "карова" вместо "корова") и будете пересчитывать данный уровень. В таком случае ошибку следует исправить, желательно предупредить о предстоящем пересчёте в тексте задания, чтобы это не стало сюрпризом.

Рассмотрим ситуацию, если по игре появились претензии. Допустим, вы не вбили один из вариантов написания ответа. К примеру, не предусмотрели ответ "Beatles", только "The Beatles". Часть команд потеряло на этом время и требует компенсации. В данном случае, даже если пропущенный вариант не отсекается форматом ответа, пересчёт производить не стоит. Правильный ответ присутствовал, пусть и не во всех вариациях, что было бы гораздо лучше.

Похожая ситуация возникает, если вы не предусмотрели другой, дуальный ответ. К примеру, под формулировку задания подходили не только "The Beatles", но и "The Doors". В таком случае, как это не неприятно, я советую пересчитать уровень. То есть дать бонусы командам в размере времени, прошедшего от момента вбития подходящего ответа до момента прохождения уровня.

Если правильный вариант по каким-либо причинам вообще отсутствовал в ответах - уровень надо пересчитывать однозначно. Более критичные ситуации (снятие уровня целиком, дисквалификация участника, признание игры несостоявшейся) описывать не стану, слишком много различных обстоятельств может быть. В таких случаях советую обратиться за советом к опытному игроку (желательно незаинтересованному в результатах). Надеюсь, у вас такой ситуации не возникнет.

Адекватно относитесь к аргументированной критике. Изучите и обдумайте претензии игроков: возможно они ошибаются, возможно - вы.

Не стремитесь сделать игру, которая бы понравилась всем. Стремитесь, чтобы в вашей игре было максимум идей, придуманных лично вами!

Игра “Мозговой штурм” технически проходит также, как игра “Схватка”.

Есть достаточно подробная видео-инструкция по движку, поэтому если возникают вопросы по техническому проведению игры, просмотрите эту видео-инструкцию:

<http://en.cx/data/pr/ppt/en.cx.ru.swf>