

Виды и примеры

1. Головоломки:
 - Кубик Рубика – игра на понимание алгоритмов
 - Кроссворд – игра на проверку эрудиции с элементом подсказки в виде ранее разгаданных слов
 - Судоку – игра на комбинаторику и логическое мышление
2. Карточные игры:
 - Покер – игра на расчет и контроль проявления эмоций
 - Пасьянс – игра на принятие решений с участием случайного фактора тасовки карт
 - Пьяница – игра чистого везения
3. Настольные игры:
 - Дженга – игра на проверку смекалки и ловкости
 - UNO – игра-проверка внимательности
 - АЛИАС – игра, основанная на принципах взаимопонимания и доступности толкования
4. Викторины:
 - Своя игра – конкурентная игра на проверку эрудиции и скорости отклика
 - Самый умный – конкурентная интеллектуальная игра на выбывание
 - Угадай мелодию – конкурентная игра на музыкальную память
5. Action/Shooter
 - Call of duty 2 – шутер с элементами тактики в реалиях боевых действий
 - Battlefield 2 - игра на распределение командных ролей и противостоянии игроков в условиях боя
 - Far cry – шутер с дизайном open world с элементами научной фантастики
6. RPG
 - The elder scrolls III: Morrowind – ролевая игра с открытым миром и полной свободой действия
 - Neverwinter nights – классическая ролевая игра на базе DnD с высокой вариативностью отыгрыша
 - Gothic – игра с сюжетным делением на главы и формированием ролевого портрета главного героя посредством выбора игрока
7. Стратегии
 - Disciples 2 – фэнтезийная пошаговая игра с мрачным визуальным стилем и статичной боевой механикой
 - Age of Empires – историческая игра в реальном времени с балансом экономической и боевой составляющих
 - Heroes of Might and Magic – фэнтезийная пошаговая игра с выбором оптимальной стратегии исходя из стартовых условий и последующего развития
8. Аркады
 - Распан – игра на ориентирование и скорость принятие решения с возрастающим уровнем сложности

- Donkey Kong – игра на реакцию и внимательность в условиях возрастающего уровня сложности
 - Mario – игра на реакцию с системой поощрения игрока за коллекционирование определенных предметов и поиск секретов на уровнях
9. Horror
- Outlast – игра на проверку стрессоустойчивости и сохранения когнитивных функций в шоковых ситуациях.
 - Dead Space – игра с шутер-составляющей, побуждающая игрока бороться с чувством страха и тревоги.
 - Alien – игра с элементами стелса построенная на принципах заведомо неравного противостояния.
10. Survival
- 7 Days to Die – игра на выживании в сгенерированном мире в условиях апокалипсиса, сбором предметов для обеспечения потребностей, самозащиты или нападения.
 - Rust – многопользовательская игра про выживание в конкурентной среде и взаимодействия с другими игроками.
 - Survival on raft - игра про выживание в условиях ограниченных ресурсов в открытом океане.

Штамп: «Главный герой – избранник»

Есть несколько версий распространенности этого штампа. По одной из них это связано с интересами целевой аудитории некоторых игр – подростками. Любой игрок так или иначе отождествляет себя с протагонистом. Особенность подросткового мышления заключается в том, что многие чувствуют себя непонятыми. Герои-избранники выделяются среди прочих персонажей. Они получают всеобщую любовь и признание. Юным игрокам это очень импонирует из-за проекции этого образа на свою жизнь и социальную роль. Каждый хочет чувствовать себя особенным.

По другой версии штамп в видео- и настольные игры перекочевал из литературы, а, если быть точнее из эпических произведений: легенд, сказаний былин и другого фольклора. В древних эпосах избранность главного героя была распространенным явлением, которое объяснялось полубожественным происхождением протагонистов. Этот образ героя-избранника успешно используется во многих популярных играх жанра Action/RPG.

При использовании данного штампа можно выделить ряд минусов. Во-первых, путь героя-избранника предначертан. Игрок узнает о пророчестве и понимает, что оно так или иначе будет претворено. Во-вторых, избранный зачастую наделен особой силой, на которую он, а, следовательно, и игрок, полагается. Это тормозит личностный прогресс протагониста, лишает игрока опыта преодоления трудностей, которые могли бы встать на пути героя, не отмеченного судьбой.

Серия игр The Elder Scrolls использует штамп «герой-избранник» из раза в раз. Все их деяния уже предречены и записаны в Древние Свитки.

Арена. Главный герой избран волшебницей Рией Сильмейн дабы свергнуть тирана Тарна и положить конец Имперскому Симулякру. За свои заслуги нарекается «Вечным чемпионом».

Daggerfall. Протагонист избран лично императором.

Morrowind. Протагонист является воплощением древнего героя Неревара Индорила, пророчество о возвращении которого передается из уст в уста среди местных кочевых племен.

Oblivion. Герой является во снах императору. Пророчество гласит, что ему под силу раз и навсегда затворить врата Обливиона. За свои подвиги получает титул «Чемпиона Сиродила».

Skyrim. Протагонист в ходе сюжета становится последним драконорожденным, единственным, кто способен предотвратить гибель мира.

Попытка разрушить штамп героя-избранника была предпринята в The Elder Scrolls IV. В финале игры Мартин Септим предстает истинным героем, жертвуя собой, чтобы предотвратить Кризис Обливиона. Однако сюжет выстраивается таким образом, что этого бы не произошло без активных действий со стороны главного героя, который был отмечен судьбой.

Деконструкцию штампа можно провести на примере The Elder Scrolls III. В самом начале игры Нереварин прибывает на субконтинент Вварденфелл в компании заключенного по имени Джиуб. Чтобы уйти от концепции «избранного героя» игроку предстоит играть не за самого Неревара, а за его соратника (несмотря на то, что в сюжете Джиубу не отведено роли, а его история раскрывается только в последующих частях, он мог им стать). Таким образом, взаимодействие с игровым миром будет осуществляться не напрямую через героя-избранника, а косвенно. В лоре игры есть историческая фигура, известная как Аландро Сул – оруженосец и верный друг Неревара. Именно за его инкарнацию и предстояло бы играть. Сопровождать избранного героя, наставлять его советами и в критические моменты помогать определиться с выбором.

Таким образом, роль помощника и соратника раскроет сюжет данной игры с другой стороны, придаст большей индивидуальности Нереварину и позволит игроку лучше вжиться в роль.

Штамп: «Победа для одних – поражение для других».

В настольных играх самой распространенной целью является индивидуальная или командная победа при выполнении определенных условий. Корни этого штампа уходят в далекое прошлое. Самой ранней, по мнению большинства ученых и археологов, настольной игрой были кости и их аналоги. Можно сделать вывод, что основной целью данных забав был азарт. Именно потребность в удовлетворении победой над соперником и сделала настольные игры одним из самых популярных развлечений на протяжении всей истории человечества. По мере развития этого вида игры стали появляться не только индивидуальные, но и командные формы противостояния. Сейчас настольные игры один из популярных способов времяпровождения в компаниях.

Почти все настольные игры устроены таким образом, что победитель или команда победителей определяются по средствам испытания. Азарт, вызванный конкуренцией за звание победителя, мотивирует игроков добиваться лучшего результата.

При таком положении вещей игрок чувствует ответственность только за свой успех, или за успех членов своей команды. Достижения соперников, напротив, снижают мотивацию. В условиях, когда отрыв по очкам или другим критериям делает победу невозможной, игрок или команда теряют интерес к игре.

Деконструировать этот штамп можно, если дать возможность игрокам достигнуть общей победы силами каждого участника игры. Например, Монополия, в которой побеждает самый богатый игрок. Если изменить правила игры таким образом, что все участники – члены одного акционерного общества, их целью будет усиление единого капитала своей компании. В процессе игры они так же должны перемещаться по полю и выкупать предприятия. Однако, если в классическом варианте Монополии покупка одним игроком и прохождения этого поля вами давало негативный эффект, за который

приходилось расплачиваться игровой валютой, то здесь все с точностью наоборот. Когда один из членов АО приобретает предприятие, вы, попадая на это поле, приумножаете общий капитал. Но, с другой стороны, если один из игроков должен заплатить штраф, он взимается со всех. По той же аналогии залог за выход из тюрьмы должны вносить все члены АО. Для общей победы игрокам ставится условие – достижение определенной суммы и монополизация какого-либо сферы услуг. Если за отведенное время игроки совместными усилиями справляются с задачей – объявляется коллективная победа. Если условия не выполнены – проигрывают все.

Видоизменение такого рода поможет сплотить игроков, направить их по пути взаимоподдержки вместо конкуренции, даст возможность каждому участнику влиять на общий успех, а не только ведущим по очкам игрокам. Азарт преобразуется в стремление достижения коллективных задач, ведь в случае поражения проигравшими окажутся все.

Штамп: «Выживание – самоцель»

Во многих играх жанра survival – основной задачей игрока является собственное выживание в экстремальных условиях. Цель игрока обеспечить себя всем необходимым для удовлетворения собственных потребностей. Распространённость этого штампа связана с несколькими причинами. Одной из них является популярность survival-триллеров или боевиков с аналогичным лейтмотивом, где главный герой в одиночку или с группой уцелевших пытается спастись и выжить.

Так же возникновение штампа может быть связано с историями из реальной жизни, в которых людям приходилось выживать в одиночку в условиях дикой природы.

Еще одной причиной может служить страх человека перед техногенной или антропологической катастрофой, которая разрушит привычный порядок вещей и последствия которой отбросят человечество обратно в каменный век. Во многих играх выживание в подобных первобытных условиях является проекцией возможного апокалипсиса, наступившего либо по вине самих людей, либо в виду неотвратимых событий.

Штамп выживания как самоцели базируется на базовом инстинкте человека – самосохранении. Но если выживание является константным состоянием на протяжении всей игры, теряется социальная составляющая и человеческая мотивация.

Для деконструкции жанра можно поставить игрока в ситуацию, когда его собственное выживание напрямую связано с выживанием других. Переосмысление игровой концепции Survival on raft: вы оказываетесь единственным дееспособным уцелевшим, от действий которого зависит не только ваша жизнь, но и жизни всех спасшихся после крушения самолета раненых. Вам нужно заботиться об их нуждах и потребностях, пока они не поправятся. Смерть каждого пассажира будет наносить психологическую травму персонажу игрока, усложняя и без того непростой процесс выживания.

Таким образом приоритетная задача инстинктивного выживания меняет моральный вектор. На игрока возлагается куда больший уровень ответственности, повышая его мотивацию и интерес к игровому процессу. Причины выживания становятся более четкими, осмысленными и гуманными.