

ATVEJIS 4

KOOPERACINIAI ŽAIDIMAI

Žaidimo „Nesustokime kalbėti ir niekas nesprogs“
(angl. *Keep Talking and Nobody Explodes*) atvejo analizė



Žaidimo kadras

Metodinę priemonę parengė Vainius Volungevičius, žaidimų tyrėjas ir dizaineris

Kompiuterinis žaidimas „Nesustokime kalbėti ir niekas nesprogs“ nemokamai prieinamas projekto „Dideli maži ekranai“ dalyviams

Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, kūrybingumo, problemų sprendimo, asmeninė bei kultūrinė.

Specialieji gebėjimai: mokiniai gebės atpažinti keliems žaidėjams skirtų žaidimų bruožus bei kategorijas, susipažins su iššūkiais, kylančiais žaidžiant ir kuriant žaidimus, skirtus keletui žaidėjų.

ŽAIDŽIAME KARTU

Kompiuteriniai žaidimai yra nepaprastai sociali veikla: ar tai būtų patarimai, per petį stebint žaidžiantį draugą, ar komentarai internetinėse diskusijose, ar diskusija sėdint kartu ant sofos. Vien platformoje „YouTube“ 2020 m. žmonės praleido 100 milijardų valandų (žr. „YouTube Gaming had its best year ever with more than 100 billion hours watched“, <https://www.theverge.com/2020/12/8/22163728/youtube-viewers-100-billion-hours-gaming-videos-2020>), žiūrėdami turinį, susijusį su žaidimais: apžvalgas, analizes, patarimus ir juokelius. Dažnai ilgai laukto žaidimo pasirodymas rinkoje tampa bendru kultūriniu įvykiu, kaip nutiko su lenkų kurto žaidimo „Cyberpunk 2077“ startu. Aistringi žaidimo gerbėjai net ryžosi pasiimti atostogų, kad tik galėtų pirmieji jį išbandyti ir pasidalyti šviežiais įspūdžiais.

Visgi labiausiai bendruomeniška veikla, žinoma, yra pats žaidimas drauge su kitais. Žaidimai keliems žaidėjams – neatskiriama kompiuterinių žaidimų istorijos dalis.

1958 m. pasirodęs ir dažnai besivaržantis dėl pirmojo kompiuterinio žaidimo titulo „Tennis for Two“ (liet. „Tennisas dviems“), apie ką byloja jau pats pavadinimas, buvo pirmasis keliems žaidėjams skirtas žaidimas, nubrėžęs kryptį po jo pasirodžiusiems sporto žaidimams. Neabejotinas karalius šioje srityje yra 1972 m. pasirodęs „Pong“, kuriame du žaidėjai vėl panašiai varžėsi stalo teniso rungtyje.



„Tennis for Two“



„Pong“



„Mario Kart 8“



„Street Fighter 2“



„World of Warcraft“

Išpopuliarėjus žaidimų konsolėms, jungiamoms prie namų televizoriaus, žaidimai persikėlė į namų svetaines. Kai kurie žanrai buvo ypač tam palankūs, pavyzdžiui, įvairiausi sporto žaidimai, muštynės, lenktynės, kai ekranas padalijamas į dvi dalis ir kiekvienas žaidėjas virtualią erdvę gali matyti iš savo perspektyvos.

Kai internetas tapo prieinamesnis didelei daliai pasaulio žmonių, atsirado ir daug daugiau galimybių žaisti per nuotolį kartu su šimtais ar net tūkstančiais žaidėjų. 2004 m. pasirodęs „World of Warcraft“, suteikiantis galimybę fantastiniame žaidime susikurti savo personažą, vykdyti misijas, prekiauti ir bendrauti su tūkstančiais žaidėjų, 2020 m. duomenimis, vis dar surenka apie 5 milijonus nuolatinių žaidėjų (žr. „How Many People Are Playing World Of Warcraft“, <https://screenrant.com/world-warcraft-players-amount-servers-popular-subscribers-total/>).

Lietuvoje yra populiarios internetinės šaudyklės „Fortnite“ bei „Counter-Strike: Global Offensive“. Taip pat atrodo, kad beveik visi žaidimų žanrai tampa žaidžiami kelių žaidėjų.

Tiesa, didelė azartiškai nusiteikusių, nepažįstamų žmonių minia anoniminėje aplinkoje gali sukurti ir nemažai problemų žaidimų bendruomenėms dėl piktybiško elgesio, sukčiavimo ar ižeidinėjimo, nukreipto į kitus žaidėjus. Vienas iš žaidimų kūrėjų sprendimų buvo apriboti bendravimą tik keliomis iš anksto paruoštomis frazėmis: „Labas“, „Ačiū“, „Puikus žaidimas“ ir t. t.

Kiti žaidimų kūrėjai stengiasi naudoti automatines teksto atpažinimo programas ir cenzūruoti visus galimus įžeidimus. Galiausiai kuriamos ir sudėtingos žaidėjų raportavimo sistemos, kur elgesys yra vertinamas, o prasižengę žaidėjai gali būti laikinai užblokuojami. Dar vienas kūrybiškas sprendimas – leisti visiems prasižengusiems žaidėjams žaisti tik tarpusavyje, jiems dažnai to net nežinant.

SIMETRIJA IR ASIMETRIJA

Žaidimus, skirtus keliems žaidėjams, galima skirstyti pagal suteikiamas galimybes. Dažniausias variantas – kai žaidėjų santykis yra **simetrinis**, t. y. jie turi tas pačias galimybes žaidime. Paprasčiausias pavyzdys būtų šachmatai: abu žaidėjai turi tas pačias figūreles, vadovaujasi tomis pačiomis taisyklėmis ir turi tą pačią informaciją apie tai, kas vyksta šachmatų lentoje.

Taip būna ir kompiuteriniuose žaidimuose, nors kartais varžovų padėtis gali skirtis. Pavyzdžiui, lenktynių žaidime vairuojami skirtingi automobiliai, kurių valdymas ir savybės šiek tiek skiriasi, bet viskas gana panašu.

Retesnis yra **asimetrinis santykis**, kai žaidėjai nuo pat pradžių turi nevienodas galimybes žaidime. Jei vėl remtis stalo žaidimų pavyzdžiais, „Hnefatafl“ (arba vikingų šachmatai) įdomūs tuo, kad vienas iš priešininkų valdo dvigubai mažesnę armiją ir jo tikslas – pabėgti su karaliaus figūrele, o antrasis – turi jį sugauti; taigi žaidėjai turi skirtingas figūreles bei siekia skirtingų tikslų.



„HearthStone“ bendravimo pasirinkimai



Šachmatai

Asimetriniai kompiuteriniai žaidimai dažnai naudoja medžioklės tematiką. Žaidime „Depth“ priešininkai gali žaisti arba kaip ginkluoti nariai, arba kaip rykliai. Filmu „Grobuonis“ paremtame žaidime „Predator: Hunting Grounds“ dalis žaidėjų įsikūnija į kareivius, ieškančius narkotikų mafijos vadeivų, o kitas žaidėjas užima ateivio vaidmenį ir stengiasi juos sumedžioti. Šiais atvejais skiriasi tapatybių valdymas, turimos savybės ir patys tikslai. Žaidimo kūrėjams tenkantis iššūkis – užtikrinti, kad abiem pusėms žaisti būtų lygiai įdomu ir nei vienas iš žaidėjų nenorėtų visada užimti tą pačią rolę.

ŽAIDĖJAS PRIEŠ ŽAIDĖJĄ, ŽAIDĖJAI PRIEŠ ŽAIDIMĄ

Anksčiau minėtuose žaidimų pavyzdžiuose žaidėjai, vieni ar su komanda, žaidė prieš kitus žaidėjus. Tačiau egzistuoja ir dar viena galimybė – **kooperaciniai žaidimai**. Juose, padedant vieni kitiems (t. y. veikiant kaip komandai), bandoma įveikti patį žaidimą. Kaip, pavyzdžiui, žaidime „Overcooked“, kuriame ne daugiau kaip 4 žaidėjai tampa šefais bendroje virtuvėje ir turi stengtis spėti įvykdyti visus pateiktus maisto užsakymus.

Žaidime „Lovers in a Dangerous Spacetime“ reikia sutelkti jėgas ir pilotuoti erdvėlaivį, nes tik vienas žaidėjas vienu metu gali vairuoti erdvėlaivį ar kontroliuoti ginklus; žaidėjai yra viena komanda ir turi, koordinuodami savo veiksmus, įveikti žaidimo iššūkius. Šiuo atveju pralaimi arba laimi visa komanda, o ne pavieniai žaidėjai.



„Hnefatafl“



„Overcooked“



„Lovers in a Dangerous Spacetime“

ATVEJO ANALIZĖ

2015 m. pasirodęs kompanijos „Steel Crate Games“ sukurtas žaidimas „Nesustokime kalbėti ir niekas nesprogs“ („Keep Talking and Nobody Explodes“) nukelia į tą pažįstamą scenarijų, matytą 90-ųjų veiksmo filmuose. Filmo pabaigoje herojus randa tiksinčią bombą ir siekdamas išgelbėti visą miestą, turi telefonu konsultuotis su išminavimo ekspertu, kurį gi – raudoną ar mėlyną – laidelį nukirpti. Šis žaidimas unikalus tuo, kad yra ir asimetrinis, ir kooperacinis. Tik vienas žaidėjas prieš save mato bombą ir gali ją nukenksminti, o kiti, turėdami po ranka išminavimo vadovą, turi atrasti teisingą sprendimą. Kaip teigia žaidimo kūrėjai, šiuo žaidimu nesistengta tapti realistiškiausiu išminavimo simulatoriumi ar geriausiu taisyklių skaitymo treniruokliu, nes pagrindinis jo tikslas – skatinti kuo įdomesnę žaidėjų bendravimą (žr. „Designing Asymmetric Gameplay For ‘Keep Talking and Nobody Explodes’“, https://youtu.be/5_sbvdwMqQk). Abi pusės turi tik dalį informacijos, tad pagrindinė laimėjimo prielaida – sklandi tarpusavio komunikacija. Čia ir slypi visas žaidimo smagumas: bombos tema yra visiems puikiai suprantama, o tikintis laikrodis kelia įtampą ir skatina galvoti efektyvius sutrumpinimus, klysti, pasimokyti iš savo klaidų ir bandyti vėl. Iššūkis išminuotojui – būtinybė atsirinkti, kas tikrai svarbu, nes bent jau pradžioje žaidėją užklumpa daugybė vizualios informacijos. Ar svarbu modulių skaičius, o gal serijinis numeris ar nukirptas laidas? Dažniausiai žaidimo pradžioje išminuotojas savo komandos narius apipila informacijos lavina, taip tik apsunkindamas teisingo atsakymo suradimą. Nėra paprasta ir būnant ekspertų pusėje: nors visą žaidimo logiką galima atrasti aprašyme, jis tyčia parašytas painiai, su schemomis, o sprendžiant kai kurias užduotis reikalaujama atsiminti tai, kas buvo daroma praeituose žingsniuose, kuomet nė nežinota, kad tai reikės įsidėmėti. Pats žaidimas labai panašus į stalo žaidimą vakarėliams; tai jį daro dar išskirtinesniu ir kelia klausimų apie ne tokią aiškią ribą tarp kompiuterinių ir stalo žaidimų.



„Keep Talking and Nobody Explodes“

PAMOKOS PLANAS:

Pradėkite pamoką nuo klausimo, kokius kompiuterinius žaidimus mokiniai apskritai žaidžia. Ar mėgsta žaidimus keliems žaidėjams? Kokius dar žino žaidimus, skirtus keliems žaidėjams? Kurie iš jų žaidžiami gyvai, o kurie – internetu?

Paprašykite, kad mokiniai paašškintų kooperacinio žaidimo sąvoką (mokytojas sąvoką ras paašškinamajame tekste arba žodynėlio skiltyje). Ar jie žaidžia kooperacinius žaidimus? Ar gali pateikti jų pavyzdžių?

Galite supažindinti mokinius su žaidimų skirstymu į simetrinius ir asimetrinius pagal žaidėjui suteikiamas galimybes (išsamesnį paašškinimą mokytojas ras tekste). Paklauskite mokinių, kuriuos iš savo žinomų žaidimų jie priskirtų šioms kategorijoms.

- Pakalbėkite apie tai, kokia bendra atmosfera ir žaidėjų komunikacija žaidimuose, kuriuos jie žaidžia. Ar juose imamasi kokių nors priemonių dėl galimų patyčių bei sukčiavimo situacijų? Kokių? Kurios priemonės, mokinių mąnymu, yra efektyviausios? Kodėl?
- Suskirstykite mokinius komandomis po 2–3 (optimaliausia) ir pažaiskite „Nesustokime kalbėti ir niekas nesprogs“ (esant galimybei, po kelis kartus ir keičiant rolę). (Žaidimą galima rasti „Steam“ platformoje, bombos išminavimo taisyklės anglų kalba: <https://www.bombmanual.com/>, neoficialus lietuviškas vertimas: <https://drive.google.com/drive/folders/1pGQ9tau6h1l2WC8vX-YOAYgh9Rf4xxjf?usp=sharing>).

GAIRĖS SVARBIŲ ŽAIDIMO ASPEKTŲ APTARIMUI

Kuo „Nesustokime kalbėti ir niekas nesprogs“ panašus į stalo žaidimus? Aptarkite drauge. Kokių jis turi galimybių, kurių neleistų buvimas stalo žaidimu? (Pavyzdžiui, kalbant apie šį žaidimą, kompiuteris leidžia turėti gerokai daugiau kiekvieno bombos modulio-užduoties variacijų. Taip pat galima naudoti įvairius efektus, pavyzdžiui, šviesos išjungimą ar žadintuvą įtampai sustiprinti. Dar svarbu, jog pats žaidimas užtikrina taisyklių laikymąsi – tikrina sprendimus, seka laiką ir t. t.) Apie kompiuterinių ir stalo žaidimų skirtumus galite padiskutuoti ir bendresne prasme.

Žaidimo taisyklės tyčia aprašytos neaiškiai. Paklauskite mokinių, kas jas apsunkina.

- Jei mokiniams pavyko pažaisti kelis kartus, ar, žaidžiant sekantį kartą, sekėsi geriau? Gal jie sugalvojo kokius nors sutrumpinimus ar kitokius bendravimo palengvinimus?

Paklauskite, kaip sekėsi būti vienoje ir kitoje rolėje. Kas atrodo sunkiau ir kodėl? Kuriuos modulius sekėsi išminuoti lengviau, o su kuriais teko labiau pasukti galvą?

KLAUSIMAI DISKUSIJAI

Koks jausmas žaisti žaidimą, kuriame nesivaržai su kitais žaidėjais (kitaip pasakius – visi žaidžiate prieš patį žaidimą)? Ar jums teko žaisti kitų panašaus tipo žaidimų?

Kaip manote, kiek žaidimuose yra svarbu bendravimas su kitais? Kuo tokia žaidimo patirtis skiriasi nuo tokios, kai žaidžiama po vieną?

Pasvarstykite, su kokiais iššūkiais galima susiduria žaidimų kūrėjai, suteikdami galimybę vienu metu žaisti keliems žaidėjams. Galbūt mokiniai gali pasiūlyti sprendimo būdus šiems iššūkiams įveikti?

NAMŲ DARBŲ UŽDUOTYS

Paskirstykite mokinius komandomis po 2–4. Paprašykite jų sukurti naują bombos modulį. Tam reikės pasitelkti vaizduotę ir paruošti modulio prototipą naudojant korteles, žaidimo kauliukus, iliustracijas, elektrinius prietaisus ar kitas pasirinktas priemones. Kartu reikės paruošti sprendimo taisyklės, kuriomis vadovaudamiesi būsimi žaidėjai spręs jų užduotį. Na, o kitos pamokos metu siūlome išminuoti vieni kitų bombas!

ŠALTINIAI

„YouTube Gaming had its best year ever with more than 100 billion hours watched“, <https://www.theverge.com/2020/12/8/22163728/youtube-viewers-100-billion-hours-gaming-videos-2020>.

„How Many People Are Playing World Of Warcraft“, <https://screenrant.com/world-warcraft-players-amount-servers-popular-subscribers-total/>.

„Designing Asymmetric Gameplay For Keep Talking and Nobody Explodes“, https://youtu.be/5_sbvdwMqQk.