СКАЛПЕЛЬ РАССЕКАЮЩИЙ ДЕМОНОВ

"PRIMUM NON NOCERE" — фраза, которая в переводе с латинского означает **"не навреди".** Эти слова глубоко запали мне в память ещё в студенческие годы в медицинском колледже. Я учился на фельдшера и осознавал всю ответственность, связанную с оказанием первой помощи. Помню, как мы детально разбирали правильные и неправильные действия, которые иногда совершают неравнодушные люди до приезда скорой помощи.

Во мне всегда жил дух активиста. Я инициировал и координировал волонтёрское движение медиков. Вместе мы организовывали образовательные школы для студентов 1–2 курсов в сотрудничестве **со станцией скорой медицинской помощи.** Мы привлекали некоторых ребят к помощи фельдшерам, проводили тренинги для школьников и пожилых людей, обучая их основам первой помощи.

Попав в команду **синих** (Гэймптон), которая занималась разработкой игр в жанре визуальной новеллы, мне захотелось создать игру, которая была бы **не только увлекательной, но и полезной.**

Я также хотел, чтобы моя игра была доступна на платформе **"Qlever",** поэтому начал размышлять над идеей, связанной **с медиаграмотностью, дезинформацией и борьбой с пропагандой.**

Как вы уже догадались, **мне не составило труда соединить два пазла воедино.** Я сразу вспомнил о **множестве дезинформационных материалов в интернете, касающихся здоровья и оказания первой помощи.** Особенно остро это касалось тем вакцин и инфекционных заболеваний.

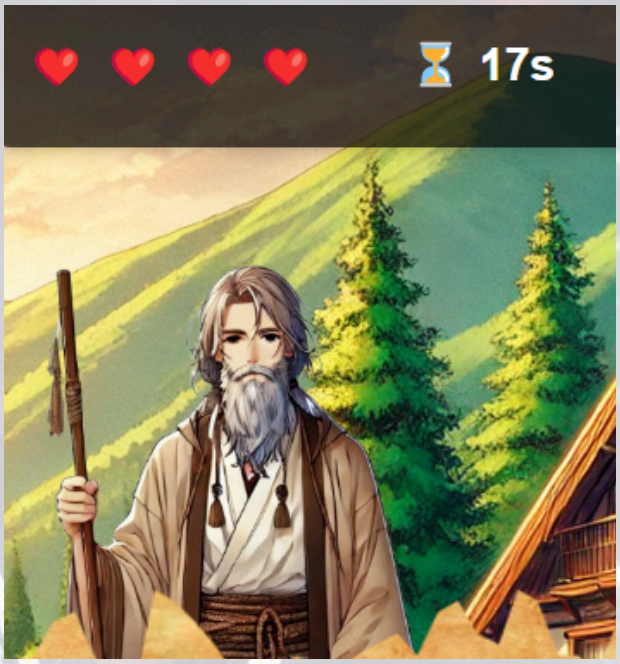
Моя идея понравилась наставникам команды, и я начал разрабатывать концепцию, как превратить её в игру.

Несколькими часами ранее
Так получилось, что совсем недавно я завершил просмотр аниме **“Клинок рассекающий демонов”.** Мне сразу представился образ Танджиро с клинком в руках *“но нет, это же игра с темой медицины”* – подумал я, и представил **Танджиро со скальпелям в руках** – *идеально! Скальпель – невероятно подумал я, это всем известный инструмент хирурга, а сам хирург – это герой в представлениях многих людей, а значит я нашел свою идею!*

«Скальпель, рассекающий дезинформацию», — подумал я. *Что-то есть в этом названии, но звучит оно* ***как-то тяжеловато.*** *Может быть, лучше* ***«Скальпель, рассекающий демонов»?*** *Всего одно слово поменял, и уже не плагиат!* Я посмеялся. Звучит так же круто, как и оригинал: ***оба острые, оба ножи в каком-то смысле.*** *Но почему тогда демонов? А потому что демоны —* ***это и есть дезинформация!*** **Меня осенило. Мой герой будет использовать скальпель, чтобы уничтожать дезинформацию! Наверное люди сначала придумывают сценарий, а потом название, у меня же было наоборот..**
Думать на свежем воздухе, под звуки зыби волн Иссык-Куля и шагать по теплому песочку, действительно помогает в творческом процессе.
Я специально вышел из нашей площадки, чтобы не ограничивать свои мысли стенами и фоновым шумом других команд. **Если хотите вытащить из себя идею — останьтесь наедине с собой.**

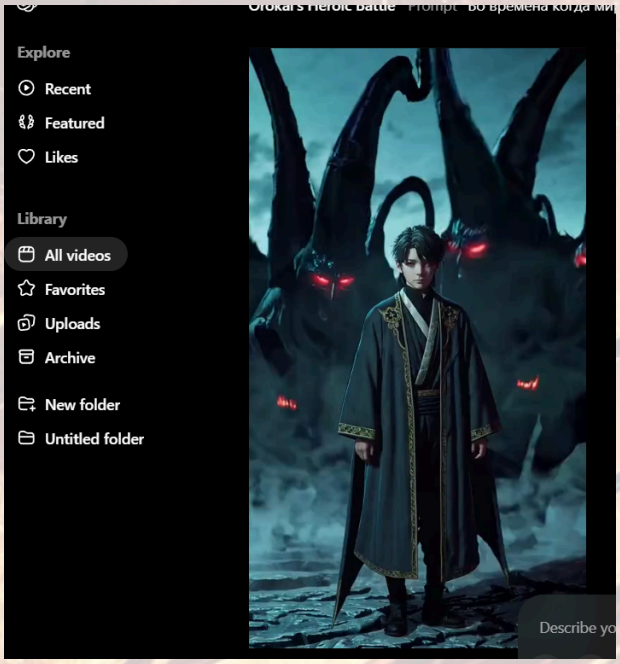
Теперь у меня было название игры, понимание её концепции и поддержка менторов. Однако времени на реализацию оставалось совсем немного, особенно после того, как на середине пути я остался один в ранее созданной команде.
В первую очередь я занялся сюжетом. **Это основа всей игры, её фундамент**, который требует наибольшего внимания и времени. **Когда ловишь свою волну вдохновения, отрываться от пера просто нельзя!** Мне удалось быстро набросать черновой вариант сюжета, который я затем отдал на обратную связь нескольким участникам из других команд.
К моему удивлению, никто не посчитал его длинным или скучным, хотя я изначально думал, что детали придется сократить. Возможно, ребята просто не хотели меня огорчить, но я опросил пятерых человек с разными точками зрения и не получил ни одной рекомендации по улучшению. Я выбрал жанр **"Путь героя".** Он прост, понятен и популярен: **читателю сразу видны положительные и отрицательные персонажи, а чередование падений и взлетов героя делает сюжет захватывающим.**

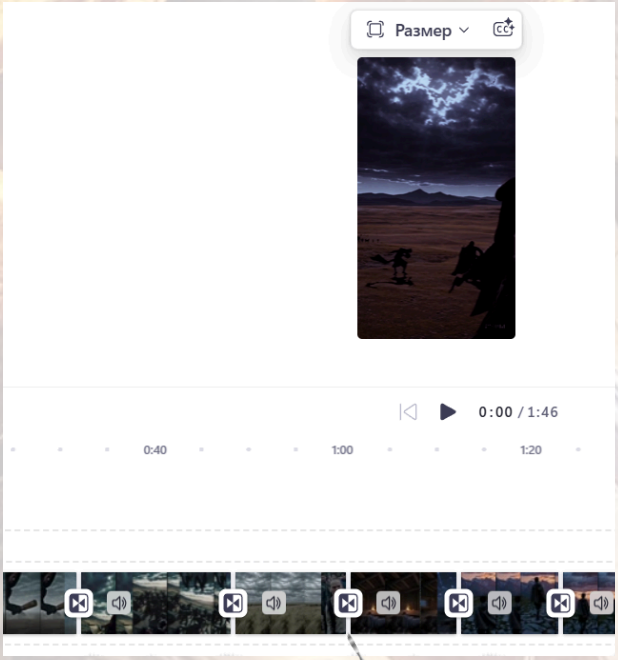
Если сюжет игры — это фундамент, то её механизм — каркас. Создание игрового механизма потребовало усердной работы и логического подхода. Я разделил игру на **три акта:** в первом игрок проверяет свои силы, во втором сталкивается с потоком дезинформации, а в третьем сражается с главным демоном долины. Каждый акт требовал создания как минимум одного фона, а каждый NPC — уникального облика. Для первых иллюстраций отличным помощником оказался Midjourney. **Разработка механизма игры подразумевает не только создание сюжета и действий игрока, но и продумывание последствий этих действий.**

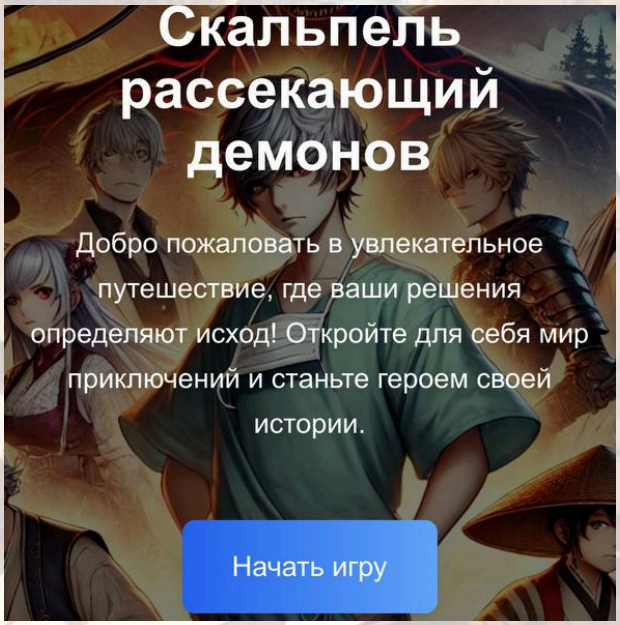


Например, что произойдёт, если игрок выберет действие А, а не Б? **А что, если у него появится вариант С?**

Это позволяет сделать сюжет многогранным и создать несколько финальных сцен. Мой игровой механизм напоминает викторину, где игрок должен выбрать правильный вариант ответа. Чтобы добавить динамики и интерактивности, я решил внедрить систему жизней: **в левом верхнем углу отображается количество здоровья игрока,** и каждый неправильный ответ отнимает часть этого здоровья. Если здоровье обнуляется, игрок возвращается в начало игры. Поскольку дезинформация чаще всего влияет на людей в **критических ситуациях**, я решил развивать у игроков навыки критического мышления. Для этого в игру был добавлен таймер: **на каждое задание у игрока есть 20 секунд,** чтобы выбрать правильный ответ. Если время истекает, игрок теряет здоровье.







Создание видео-тизера к игре оказалось не менее сложной задачей. В лагере ребята из команд по мобилографии уже помогали мне с социальными роликами, и можно было сделать что-то подобное. Однако я решил пойти другим путём и создать тизер **с помощью искусственного интеллекта,** который становится всё популярнее. Так я узнал о **Sora AI** — платформе, способной генерировать видеоролики: до 5 секунд в базовой версии и до 20 секунд в профессиональной. Пришлось сделать несколько запросов, выбрать лучшие варианты и склеить материалы, чтобы получить цельный ролик. Разместить игру на платформе "Qlever" пока не получилось, поэтому я решил **загрузить её на веб-страницу**. Это позволило игрокам избежать необходимости скачивать или устанавливать сторонние программы и приложения. **Наша игра адаптивна для планшетов и телефонов,** так как моя основная целевая аудитория — молодёжь, которая чаще всего пользуется именно этими устройствами. Однако игру можно сыграть и на ПК — в общем, на любом устройстве, где есть экран и доступ к интернету.

Так как моей образовательной целью было: **повышение медиаграмотности путем развития аналитического мышления, навыков фактчекинга и осведомленности о методах манипуляции через сферу здравоохранения.** Все вопросы в игре, были составлены по актуальным темам при оказании первой помощи. Однако таких моментов, гораздо больше чем три акта и я надеюсь, **подобные игры смогут спасти многих пользователей, от неправильных решений и действий.**

Сканируй QR-код и переходи к игре!

Сканируй QR-код и перехода к сценарию игры

Сканируй QR-код и перехода к гайду о том, как создать игру