



Усенков Дмитрий Юрьевич

## КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

*Только у нас в России в разгар экономического кризиса могут издаваться диски «Лучшие игры для офиса».*

*(Anekdot.Ru)*

В последнее время среди множества жанров компьютерных игр все большую популярность приобретают так называемые «казуальные» игры. Однако далеко не все знают даже значение этого термина, хотя, как выясняется, в такие игры хоть раз доводилось играть почти каждому, кто имел дело с компьютерами. Так что же это такое – «казуальные игры»? Попробуем разобраться...

### ...ДЛЯ ОФИСА

Само по себе слово «казуальный» – это «калька» с латинского «casualis», что означает «случайный». Игры, о которых пойдет речь в этой статье, по всей видимости, назвали так потому, что в них играют обычно время от времени – как говорится, «под настроение», или чтобы «убить время» в ожидании более важной работы, или же, наконец, чтобы «успокоить нервы». Обычно это – очень простые и легкие в освоении игры, не требующие от игрока длительной увлеченности ими (хотя на самом деле очень часто бывает и наоборот) и не подразумевающие какой-то «глобальной» сюжетной линии. Нет в них обычно и никаких проявлений агрессивности, никаких кровавых сцен и перестрелок, которые так часты в современных высокореалистичных играх

«от первого лица», хотя приключений, «квестов» и динамичности (требующей от игрока недюжинной скорости реакции) в казуальных играх хоть отбавляй. Не требовательны такие игры и к аппаратным ресурсам компьютера: ни к скорости процессора, ни к объему оперативной и дисковой памяти, ни к графике и звуку. Обычно это мини-программы, объемом самое большее в несколько десятков мегабайт, а часто – игры, реализованные на базе технологии Macromedia Flash, играть в которые предлагается «в режиме онлайн» – на каком-либо Интернет-сайте.

Заметим, что сами такие игры появились гораздо раньше, чем их название. Хотя самой первой «казуальной» игрой



*...в них играют ...«под настроение», или чтобы «убить время» в ожидании более важной работы...*



*...если выстроить в ряд четыре или пять кристаллов, то они «превращаются» в «кристалл-бомбу»...*

считается «Bejeweled» (рис. 1), выпущенная компанией PopCap в 2000 году. Ее сюжет предельно прост (рис. 2): в каждой клеточке игрового поля нарисован кристалл одного из нескольких возможных цветов; с помощью мыши можно менять местами соседние кристаллы, и тогда, если на игровом поле окажется более трех кристаллов одного цвета в ряд, то они исчезают (с начислением соответствующего количества очков игроку), а сверху на освободившееся место «высыпаются» еще несколько кристаллов случайно выбранных цветов. А для повышения интереса разработчики различных версий таких игр добавляют к описанной здесь «основе сюжета» дополнительные «фишки». Напри-

мер, если выстроить в ряд четыре или пять кристаллов, то они «превращаются» в «кристалл-бомбу», который при последующем включении его в группу из более чем трех одноцветных кристаллов «разбивает» некоторое число других кристаллов вокруг себя. Либо (в других играх-аналогах) среди выстраиваемых в ряд одинаковых фигур попадают «бонусы» с подобными разрушающими свойствами, помогающими игроку быстрее очистить игровое поле. Или же, наконец, за успешное прохождение игры такие «супер-бонусы» могут даваться в качестве призов, которые игрок может задействовать по своему желанию в любое сложное для него время.

Как нетрудно заметить, общая идея игрового сюжета здесь далеко не нова: вспомним хотя бы такую «всеобщую любовь» секретарш и офисных менеджеров как «Color Lines» – знаменитые «Шарики», которые надо было тоже выстраивать по несколько в ряд, пока игровое поле еще свободно. А в самые первые игры такого рода (конечно, еще даже не догадываясь, что в скором будущем они станут называться «казуальными») многие из нас играли еще в детстве на «разношерстных» БКшках, «Микрошах» и «Атари-Спектрумах», и самой широко известной среди них был, конечно же, незабвенный «Тетрис» (придуманный, кстати, нашим соотечественником Алексеем



**Рис. 1.** Заставка игры «Bejeweled 2», самая первая версия которой «породила» жанр казуальных игр



**Рис. 2.** Игровое поле «Bejeweled 2»

Пажитновым). Впрочем, если поискать сегодня в Интернете информацию о разнообразных казуальных играх, получится, что практически *все* игры 1980-х годов (и «Арканоид», где надо было разбивать кирпичную стенку при помощи своеобразной теннисной ракетки, и разнообразные «Пакманы», и лабиринты, и самые разные логические игры) относились к этой категории. Как, впрочем, и современные карточные пасьянсы, «Сапер» и «Пинбол» из стандартного комплекта поставки операционной системы Windows (рис. 3).

Чем хороши такие *мини-игры* (думается, этот термин все же надо считать более правильным), понять нетрудно. «Настоящие» игры вроде RPG (Role-Play Game) «Oblivion» либо «стрелялки» типа «Quake» или «S.T.A.L.K.E.R» требуют не только мощного современного компьютера с «навороченной» видеокарткой, но и долгого, в десятки часов напролет, сидения за этим компьютером, «воспитывая» своего персонажа либо гоня монстров: ведь играя в них, так трудно заставить себя встать из-за компьютера, – слишком уж интересно, «что там за горизонтом» и чем завершится текущая «миссия». Да и рекомендовать их детям до 18 лет по вполне понятным причинам не стоит. А вот в любую из казуальных игр вполне можно немножко поиграть, пока на работе «начальник ненадолго вышел покурить» или пока дома закипает чайник, получив при этом не меньше удовольствия. Либо даже, приобретя (или даже просто списав в Интернете бесплатно) версию мини-игры для карманного компьютера (КПК) или даже сотового телефона, скоротать время в метро по пути домой...

### ...И ДЛЯ ШКОЛЫ

Таким образом, к казуальным играм (в отличие от «стрелялок» и иже с ними) можно без особых опасений и споров допустить несовершеннолетних игроков, конечно, соблюдая разумную меру по времени сидения за дисплеем! Но в

этом случае такие игры представляют собой всего лишь развлечение. Нельзя ли, сохранив их интересность для играющего (или, как любят говорить педагоги, «высокий уровень мотивации»), сделать их полезными с познавательной точки зрения? Конечно же, можно. И разработчики обучающих программ для детей всюю это делают!

Вот один из подобных примеров – выпущенные фирмой «1С» пропедевтические диски по информатике для дошкольников и младших школьников из серии «Веселые моторы» (рис. 4). Это коллекции развивающих игр, предназначенные для детей от 4 лет и старше (впрочем, это «старше» распространяется и на очень даже взрослых дядь и тетей, – настолько интересными и занимательными получились многие из имеющихся в этих комплектах игр).

Конечно, рассказать здесь обо всех имеющихся на двух существующих сегодня дисках этой серии 54 различных игровых заданиях, помогающих развивать память, внимание, пространственное воображение, логическое мышление, восприятие, творчество ребенка, а также основные моторные навыки при работе с компьютером, нереально. Поэтому рассмотрим лишь несколько из них, заслуживающих особого внимания учителей информатики в начальной школе.

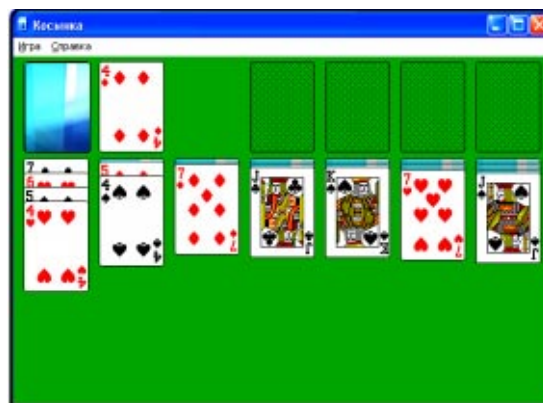


Рис. 3. Пасьянс «Косынка» (в ОС Windows любой версии) – это тоже казуальная игра



Рис. 4. «Главное меню» в виде «игрушечного города», где каждая «машинка» дарит ребенку по три интересных игры (слева – «Веселые моторы», справа – «Веселые моторы-2»)

«Морской парад» (диск «Веселые моторы»)

Это задание во многом напоминает всем известную игру «15» и требует умения выполнять заранее продуманную попарную перестановку объектов – разноцветных пароходов для их выстраивания в одноцветные ряды (рис. 5). Но вместе с тем это задание тесно связано с понятиями последовательностей и свойств объектов, его можно использовать для пропедевтики понятия упорядоченных последовательностей и, отчасти, алгоритмического мышления.

«Ледокол» (диск «Веселые моторы»)

Эта игра (рис. 6) тоже предполагает продуманную перестановку объектов, но по сюжету больше напоминает игру «Сокобан». Здесь нужно «расчистить» путь

кораблю, перемещая отдельные «кубики»-препятствия («льдины») в любые свободные места вне намеченного пути до финального флага. Причем получаемый путь между льдин может быть произвольным.

«Депо» (диск «Веселые моторы»)

Трудно сказать, на какую из «обычных» казуальных игр больше похоже это задание, но оно явно тоже относится к этому незамысловатому жанру. Его цель – для движущихся трамваев разного цвета успевать так переключать «поворотные стрелки», чтобы направлять эти трамваи в депо того же цвета (рис. 7). Очевидно, такая анимация может пригодиться даже и в старшем классе как наглядное изображение выполнения алгоритма с несколькими ветвлениями!



Рис. 5. Игра «Морской парад» – упорядочение рядов объектов путем попарных перестановок



Рис. 6. «Ледокол» – задача, подобная игре «Сокобан»



Рис. 7. Игра «Депо» – пропедевтика ветвлений

Задания на развитие моторики работы с клавиатурой и мышью (диск «Веселые моторы»)

Есть в комплекте и игры, которые могут послужить занимательными тренажерами основных моторных навыков при работе с компьютером. Например, цель игры «Пилот вертолета» (рис. 8) – точно провести мышью нарисованный вертолетик по изображениям цифр. Тем самым ребенок и получает представление об изображении (написании) основных цифр, и одновременно отрабатывает точность перемещения мыши.

А вот задание «Сбор урожая» (рис. 9) уже предполагает развитие не столько моторики работы с мышью, сколько глазомера и умения «чувствовать» временные интервалы – в нем нужно не просто



Рис. 9. Тренажер моторики и глазомера – игра «Сбор урожая»

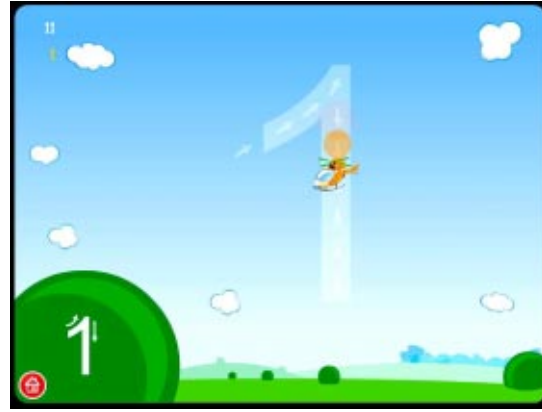


Рис. 8. Тренажер моторики мыши – игра «Пилот вертолета»

точно подогнать грузовик под падающие яблоки, но и сделать это именно тогда, когда очередной фрукт «созрел» до красного цвета (иначе он достанется симпатичным ежику).

Наконец, задание «Гонки» – это уже полностью «классическая» (по сюжету) казуальная игра и вместе с тем – типичный тренажер моторики, предполагающий управление объектом с клавиатуры (рис. 10).

Впрочем, создатели обучающих программ далеко не всегда повторяют сюжеты широко известных мини-игр в их неизменном виде. Зачастую они так перерабатывают игровое задание, что оно превращается в нечто совершенно оригинальное и неповторимое. Вот, например, серия заданий типа «Открой одинаковые пары». В первом выпуске «Веселых мо-



Рис. 10. Тренажер моторики («Гонки»)



Рис. 11. Игра «Гаражи» – поиск одинаковых пар

торов» оно выглядит как гаражи, из которых при щелчке мышью выезжают разноцветные грузовики, и нужно выбирать их пары одного цвета (рис. 11). Но на том же диске есть и другое задание под названием «Воздушные нотки», где пары требуется выбирать уже не по визуальному признаку, а по издаваемому объектами-«вертолетиками» музыкальному тону. А в «Веселых моторах-2» аналогичное задание построено уже как «тренажер для пожарной команды», причем играющему предстоит сравнивать и открывать попарно языки пламени разного цвета, формы и... поведения (!), поскольку одни из них «горят спокойно», другие могут плавно менять размеры, а третьи и вовсе дрожат как огонек свечи на ветру.

Конечно, все перечисленное – это лишь отдельные примеры реализации идеи казуальных игр для целей обучения. Если подключить к делу в равной мере фантазию и методические знания, можно было бы создавать подобные мини-игры по многим предметам и учебным темам. Вот, например, такая популярная мини-игра на базе Flash, как «Пузырьки», которую можно найти на сайте Mail.Ru (рис. 12).



Рис. 12. Игра «Пузырьки»

Здесь сюжет тоже очень прост: выстреливая в нужном направлении очередным шариком, надо «приклеить» его к другим шарикам того же цвета, и если таких одноцветных шариков по соседству получится больше трех, то они исчезают. Но ведь можно «нагрузить» эту игру и, например, полезным математическим содержанием. Например, пусть все пузырьки несут на себе какие-то числа (выбранные случайным образом из некоторого диапазона), а выстрелить очередным пузырьком надо так, чтобы сумма чисел на получившихся соседних пузырьках удовлетворяла какому-то определенному условию (скажем, была четной). Думается, такой игре обрадуются не только ученики, но и учителя: это и польза, и возможность немного отдохнуть, заняв непоседливых ребят увлекательным делом.

Вот только остается вопрос: разработчики подобных игр не всегда знают, как лучше всего выстроить их сюжет с максимальной пользой для школьников, а учителя (даже самые «продвинутые») не всегда умеют реализовать свои идеи. Может быть, «компьютерно-образовательные» журналы могли бы им помочь, публикуя идеи читателей?



Наши авторы, 2009.  
Our authors, 2009.

*Усенков Дмитрий Юрьевич,  
старший научный сотрудник  
Института информатизации  
образования Российской академии  
образования, Москва.*