QLEVER

Билим берүүчү мобилдик оюндар дүйнөсүнө киришүү

МАЗМУНУ

Киришүү	2
Геймдизайн	3
Билим берүү оюну	7
Сторителлинг	12
Сындоо	23
Корутунду	25
Шилтемелер	26

Киришүү

Визуалдык новеллалар - бул кызыктуу окуяларды түзүү үчүн текстти, сүрөттөрдү жана көбүнчө музыканы бириктирген интерактивдүү баяндоочу оюндар. Алар Японияда популярдуу, бирок дүйнө жүзү боюнча барган сайын көбүрөөк күйөрмандарга ээ болууда. Эгер сиз визуалдык новеллаларды жаратууда өз күчүңүздү сынагыңыз келсе, бул колдонмо сизге жардам берет.
Бул колдонмо кандайдыр бир оюндарды түзүү боюнча тажрыйбасы жок, бирок социалдык маанилүү жана билим берүүчү темалар боюнча оюн идеяларын ишке ашырууну каалагандар үчүн түзүлгөн. Биздин практикалык колдонмо кызыктуу визуалдык новеллаларды түзүү дүйнөсүндө сиздин жол башчыңыз болот. Биз татаал теориялардын жунглисине кирбейбиз, анын ордуна геймдизайндын (оюнду долбоорлоо), сценарийдин, механиканын жана оюн экономикасынын негизги принциптерине көңүл бурабыз.

Бул колдонмонун жардамы менен сиз:

- **Билим берүү оюндары:** билим берүү оюну кадимки оюндан эмнеси менен айырмаланарын жана бир нерсеге үйрөтө турган оюнду кантип жаратууну үйрөнөсүз.
- **Геймдизайн негиздери:** оюн жанрлары, максаттуу аудитория, оюн процесси жана деңгээл дизайны сыяктуу негизги түшүнүктөрдү аласыз.
- **Сценарий түзүү:** окуяларды, тармактуу диалогдорду жазууну жана оюнчуларды чыңалтып турган сюжеттик бурулуштарды түзүүнү үйрөнөсүз.
- **Оюн механикасы:** новеллаңызды кызыктуу жана динамикалуу кылган механиканы түзүүнүн негиздерин үйрөнөсүз.
- Оюн экономикасы: оюнду кызыктуу жана тең салмактуу кылып, ресурстарды жана оюн элементтерин туура баланстоону үйрөнөсүз.

Бул колдонмо бардык аспектилерди камтыбайт, бирок сизге пайдалуу болуп, төмөндөгүлөргө үйрөтөт:
● Оюнду түзүү процессин түшүнүү.
● Өз новеллаңызды иштеп чыгуу үчүн базалык куралдар.
● Геймдизайн терминедеринин так түшүндүрмөлөрү.
● Мисал катары популярдуу оюндарга шилтемелер.

Чыгармачылык дүйнөсүнө сүңгүп, өз окуяларыңызды түзүүгө даярсызбы?

Анда кийинки бөлүмдү окуңуз!

Геймдизайн

Джесси Шелл (2020), оюн дизайнери жана Schell Games компаниясынын негиздөөчүсү, оюндарды долбоорлоону "оюн кандай болушу керектигин чечүү процесси" катары сүрөттөйт (с. xxxvi). Бирок, бул геймдизайнер бир чечим кабыл алышы керек дегенди билдирбейт. Тескерисинче, геймдизайн келечектеги оюнду түзө турган жүздөгөн жана миңдеген чечимдерден турат.

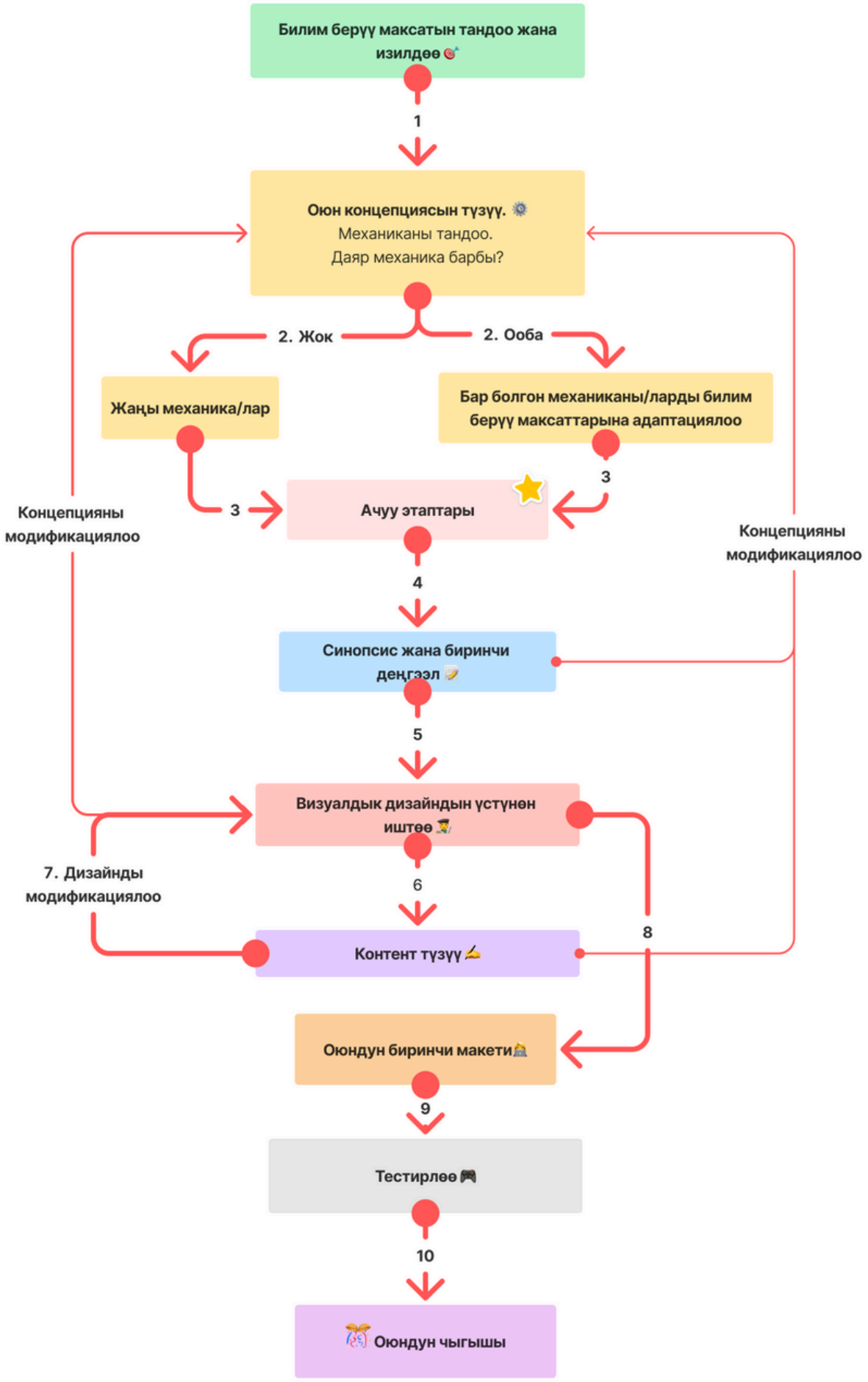
Геймдизайн - бул өзүнө төмөнкүлөрдү камтыган бүтүндөй процесс:

- Концепция түзүү: оюндун идеясы, анын жанры, атмосфера, максаттуу аудитория.
- Механиканы иштеп чыгуу: оюн эрежелери, оюнчунун аракеттери, тандоо системасы.
- Сюжетти долбоорлоо: окуя, каармандар, диалогдор, сюжеттик бутактар.
- Дүйнөнү түзүү: фон, сеттинг, локациялар, музыкалык коштоо.

Визуалдык новелланы түзүү процессинде кандай кадамдар бар?

Оюнду түзүү процесси студияңыздын көлөмүнө, оюндун бюджетине жана амбициясына жараша такыр башкача болорун эске алыш керек. GTA V оюнун түзүүдө 1000ден ашуун адам катышкан, ал эми оюндун бюджети 137 млн. долларга бааланган (Sinclair, 2013). Биздин карамагыбызда чектелген бюджет жана тогуз адам бар болчу. Геймдизайнерлер оюн концепциясын, мазмунун түзүү, ошондой эле аларды тестирлөө менен алектенишкен. Долбоордун көлөмүнүн өсүшү менен, сиз оюндун конкреттүү аспектилери үчүн жооптуу адистердин пайда болушун күтсөңүз болот. Мисалы, өзүнчө тестирлөөчүлөр командасы.
Бул колдонмонун негизги багыты билим берүүчү визуалдык новеллалар болуп саналат. Qlever билим берүү платформасы үчүн онлайн оюндарды түзгөн биздин команда бештен ашык ушундай оюндарды жараткан жана ар бир оюндун үстүндө иштөө процессибизди төмөндөгү диаграммада кыскача көрүүгө болот (1-сүрөт).

Сүрөт 1. Qlever'де визуалдык новелла түзүү процесси.



Келиңиз, ар бир кадамды кыскача карап чыгалы.

01. БИЛИМ БЕРҮҮ МАКСАТЫН ТАНДОО ЖАНА ИЗИЛДӨӨ

Бул этапта биз оюн аркылуу эмнени жана кантип жеткиреребизди чечебиз. Мисалы, жек көрүү сөздөрдү кантип таануу керек, сүрөттөрдү анализдөө үчүн онлайн кызматтарды кантип колдонуу керек ж.б.у.с. Фокусту тандап алгандан кийин, биз үйрөтүлүп жаткан концепцияны терең түшүнгөнгө чейин тема боюнча адабияттарды окуй баштайбыз.

02. ОЮН КОНЦЕПЦИЯСЫН ТҮЗҮҮ

Бул идеяны, механиканы, ички экономиканы жана оюндун шартын түзө турган аныктоочу этап. Негизги суроо: Белгилүү оюн механикасын колдонуу менен түшүнүктөрдү кантип үйрөтө алам?

03. МЕХАНИКАНЫ ТАНДОО

Эгер сизде мурунтан эле өзүңүздүн контентиңизге адаптациялагыңыз келген оюн каркасы бар болсо (мисалы, сиз codecanyon.net сайтынан оюн сатып алгансыз), анда бул этапта сиз эмнени каалап жатканыңызды жана бул куруунун алкагында эмнени өзгөртө алаарыңызды түшүнүшүңүз керек. Эгер сиз нөлдөн баштап оюн түзүүнү чечсеңиз, анда сиз негизги механиканы аныктап, деталдарды кошуп, анын үстүндө иштей башташыңыз керек.

04. АЧУУ ЭТАБЫ

Эң мыкты оюн идеясы - бул оюнчуларга жаккан идея. Оюндун концепциясы потенциалдуу оюнчуларга канчалык жагарын текшерүү үчүн оюн концепциясын тестирлөө ыкмалары бар.

05. СИНОПСИС ЖАНА БИРИНЧИ ДЕҢГЭЭЛ

Синопсис- бул ар бир деңгээл/дүйнө үчүн сюжеттин кыскача сүрөттөлүшү. Ал окуяны деталдаштырбай айтып бериши керек. Синопсис активдүү талкууга жана редакциялоого дуушар болот. Андан тышкары, биринчи деңгээл контенти да түзүлөт. Анын негизги максаты – текстттик контент оюндун механикасына канчалык туура келерин көрүү. Бул этаптын аягында оюн концепциясы көбүнчө модификацияланып, такталат.

06. ВИЗУАЛДЫК ДИЗАЙНДЫН ҮСҮНӨН ИШТӨӨ

Оюн концепциясы дизайнерге көрсөтүлөт. Биз концепцияны деталдуу түшүндүрүүгө максималдуу көңүл бурабыз жана визуалдык шилтемелерди, мисалдарды беребиз. Андан кийин биз колдонуучу интерфейси, анимациялар, механиканын өзгөчөлүктөрү ж.б. боюнча мээ чабуулун баштайбыз. Бул биздин концепциябызды жана оюн механикасын өзгөрткөн түзөтүүнүн

07. ТЕКСТТИК КОНТЕНТ ТҮЗҮҮ

Бул геймдизайнерлери/контент жазуучулары тарабынан аткарыла турган эң көп убакытты талап кылган иш. Бул өтө спецификалык милдет жана аны чыгармачыл жазуу жагынан гана сүрөттөп айтууга болбойт: мазмуну оюндун механикасына, оюндун дизайнына, баяндоо стилине туура келиши керек, сюжеттик түзүлүшкө ээ жана башка көптөгөн нерселерге жооп бериши керек. Контент түзүү - бул кайталануучу процесс, башкача айтканда, долбоор же өнүм тынымсыз такталып, кайтарым байланыштын жана аралык этаптардын натыйжаларынын негизинде өркүндөтүлүп турган процесс. Сиз текстти жазасыз, андан кийин ал түзөтүлөт. Сиз комментарийлер менен иштеп, анан кайра талкуулайсыз.

дагы бир айлампасы. Бул этапта биз талкууга иштеп чыгуучуну да чакырабыз. Бул тандалган оюн кыймылдаткычында оюнду чогулта турган адам. Ал бизге жеткиликтүү убакыттын/бюджеттин ичинде оюн механикасына болгон каалоолорубузду ишке ашыра

08. ВИЗУАЛДЫК ДИЗАЙНДЫ БЕКИТҮҮ

Көбүнчө контентти түзүү процессинде сизде оюндун механикасында ишке ашырылышы керек болгон кошумча идеялар пайда болот жана алар үчүн визуалдык сүрөттөрдү тартасыз. Бул этапта сиз жакшы колдонуучу тажрыйбасын, оюн интерфейсин, каармандарды ж.б. түзүү үчүн визуалдык дизайнер менен активдүү иштейсиз.

09. ОЮНДУН БИРИНЧИ МАКЕТИ

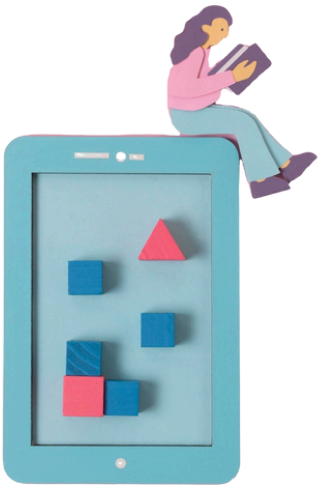
Мазмуну, концепциясы жана визуалдык дизайны биротоло жактырылганда, биз аларды иштеп чыгуучуларга өткөрүп беребиз. Алар оюнду чогултуп, анын механикасын тестирлеп, кылдат текшерүү үчүн бизге өткөрүп беришет.

10. ТЕСТИРЛӨӨ

Бул кайталануучу процесс. Биздин командада ал тесттик сценарийдин негизинде болот (эмнени жана кандай ырааттуулукта текшерилиши керек). Ар бир сыноодон кийин комментарийлер иштеп чыгуучуларга жөнөтүлөт, алар аларды оңдоп, оюндун жаңыланган версиясын кайтарып беришет. Биздин комментарийлер эске алынганбы, жокпу, текшеребиз жана андан ары тестирлейбиз. Көбүнчө биз тестирлөөнү 2-3 этапта өткөрөбүз.

11. ОЮНДУН ЧЫГЫШЫ

Мазмуну, концепциясы жана визуалдык дизайны биротоло жактырылганда, биз аларды иштеп чыгуучуларга өткөрүп беребиз. Алар оюнду чогултуп, анын механикасын тестирлеп, кылдат текшерүү үчүн бизге өткөрүп беришет.



Билим берүү оюну

Билим берүүчү оюндар “шоколад менен капталган брокколиге”, башкача айтканда, оюнчулардын көңүлүн буруу үчүн окуунун маанилүү, бирок татаал аспектилерин (брокколи) жаап-жашырган жасалма түрдө кошулган оюн-зоокко(шоколад) айланбашы керек экенинен баштайлы. Тескерисинче, алар оюнчуларды кызыктырган жана шыктандырган оюн механикасын, окуяларын жана дизайнын колдонуп, өз алдынча кызыктуу болушу керек. (Farber, 2014; Schenke, 2020).

Келиңиз, билим берүүчү оюндарды "шоколад менен капталган брокколи" - оюнчулардын көңүлүн буруу үчүн үйрөнүүнүн маанилүү, бирок дайыма эле кызыктуу эмес аспектилерин камтыган жасалма түрдө кошулган көңүл ачуу оюну (шоколад) болбошу керек экенинен баштайлы.

Кызыктуу билим берүү оюнун түзүү оңой эмес, андыктан тармактын адистеринен кеңеш алууну сунуштайбыз. Мисалы, доктор Катерина Шенке (2020) билим берүүчү оюндарды түзүү үчүн төрт жөнөкөй кеңешти сунуштайт. Ал көбүнчө жаш балдар үчүн оюндарга шилтеме жасайт, бирок чоңдор үчүн дагы бул кеңештер логикалуу угулат. Биз да анын кеңешин колдонобуз, анда аларды карап чыгалы.

1-кеңеш. Азыраак, демек көбүрөөк

- Бир эле окуутуу максаты менен иштөөгө көңүл буруңуз.
- Оюнду контент менен ашыкча жүктөөдөн алыс болуңуз.
- Окуучулардын түшүнүүсү үчүн окуу максатты так аныктаңыз.

Оюн концепциясын түзүүгө отурардан мурун, оюнчуларыңызга үйрөткүңүз келген концепцияны тандоо жана изилдөө үчүн олуттуу жумуш жасаш керек. Бул оюнда аны кантип аныктайсыз? Эмне үчүн башка эмес, так ушул аныктама тандалды? Мисалы, саясий көз караштарды жек көрүү концепциясы боюнча корголгон мүнөздөмөлөр катары кароого болобу? Бул жерде тема боюнча эксперттер жардамга келет.

Qlever платформасында биз чоң темаларды өзүнчө, оңой сиңүүчү көндүмдөргө жана алардын компоненттерине бөлүп, түшүнүктүү кылабыз. Мисалы, фактчекинг оюндарынын сериясында бизде фейк сүрөттөр менен иштөөнү үйрөтүүчү оюн, фактчекердин жашоосу жана кесиптин татаалдыгы жөнүндө өзүнчө оюн, талаа фактчекинги жана анын максаттары үчүн ЖИ (жасалма интеллект) колдонуу жөнүндө өзүнчө оюн бар.

Биз ошондой эле долбоордун максатына жана аудиторияга ылайыктуулугуна жараша мүмкүн болгон темаларга артыкчылык берүүгө аракет кылабыз.

2-кеңеш. Тааныш оюн механикасын колдонуңуз

- Балдар (же аудиторияңыз) ойногон тааныш оюн жанрларын колдонуңуз.
- Балдар оюндун эрежелерин үйрөнүүгө убакыт коротпошу үчүн, тааныш оюн механикасын колдонуңуз.
- Узун нускамалардан алыс болуңуз. Анын ордуна, оюн аркылуу практикалык үйрөнүүгө басым жасаңыз.

Оюндун окуу курал эмес, оюн бойдон калышына мүмкүндүк берген сонун кеңеш. Азыраак текст жакшы. Qlever'дин “Space adventures” деп аталган визуалдык новелласында негизги темалардын бири – кастык тили. Биз анын түшүнүгүн бербейбиз жана аны кантип аныктоо керектиги жөнүндө брифинг уюштурбайбыз, оюнчулар новелланын окуясын окуп жатып, кастык тили эмне экенин өздөрү түшүнүп алышат. Эгерде биз нускама же аныктама берүүгө аргасыз болсок, анда биз оюндун сюжетине бул түшүнүктү токуган каармандарды жана мүмкүн болушунча жөнөкөй жана жеткиликтүү тилди колдонобуз. Бул кеңешти мындайча жыйынтыктасак болот: сиздин оюнуңуз кызыксыз окуу китеби болуп калбашы үчүн бардыгын жасаганга аракет кылыңыз.

3-кеңеш. Алардын кызыкчылыктарын ээрчиңиз

- Балдарга (же сиздин белгилүү аудиторияңызга) арналган оюндарды жасап жатып, аларга каалаганын жасоого жана каалаганын үйрөнүүгө мүмкүндүк бериңиз.
- Изилдөө жана ачылыш үчүн орун калтырыңыз - оюндагы бардык нерсе окуу жөнүндө эле болбошу керек. Эгер бала каарманды чыкылдаткысы келсе, анда ага уруксат бериңиз жана анын иш-аракеттерине күлкүлүү реакция кошуңуз.
- Балдар эмнени үйрөнгүсү келгенин аныктоо үчүн балдарга багытталган изилдөө ыкмаларын колдонуңуз.

Доктор Шенкенин эң сүйүктүү изилдөө ыкмаларынын бири – бул балдардын эмнеге кызыгарын аныктоого жардам берүүчү карточкаларды сорттоо. Бул жөнөкөй, кызыктуу жана натыйжалуу. Биринчи, сиз балдардан ар кандай темадагы карталарды топторго бөлүштүрүүнү суранасыз. Андан кийин, бул карталарды колдонуп, маекти баштайсыз. Сиз чогулткан маалыматтар балдар чындап ырахат ала турган оюн түзүүгө жардам берет.

4-кеңеш. Өз убагында жана тез-тез баарлашыңыз

- Кайтарым байланышты кантип уюштурууну жакшылап ойлонуңуз.
- Окуу максаттарына байланыштуу конкреттүү кайтарым байланыш бериңиз.
- Кайтарым байланышты окуучулардын түшүнүгүн жакшыртууга жардам бериш үчүн колдонуңуз.

Кайтарым байланыш- билим берүүчү оюндардын ажырагыс бөлүгү. Qlever'дин визуалдык новеллаларында биз ар бир туура, нейтралдуу же туура эмес жооп үчүн кайтарым байланыш беребиз. Оюнчу өзүнүн тандоосу эмне үчүн туура же туура эмес экенин билип, эгер туура эмес болсо, кайсы тандоо туурараак болорун түшүнүшү керек. Ошентип, оюнчу биздин оюн аркылуу биз эмнени айткыбыз келгенин түшүнөт деп ишенсек болот. Туура эмес жооп үчүн жан алуу же туура жооп үчүн упай берүү аздык кылат, андан көрө анын тандоосу эмне үчүн белгилүү бир кесепеттерге алып келгенин оюнчуга түшүндүрүп берген жакшы.

Оюн механикасы

Оюн механикасы оюн чындыгында эмне экендигинин өзөгү болуп саналат. Булар бардык эстетикалык, технологиялык жана сюжеттик элементтерди алып салганда кала турган өз ара аракеттенүү жана мамилелер (Schell, 2020, 166 – б.). Ошол эле учурда геймдизайнында оюн механикасынын жалпы кабыл алынган таксономиясы жок (166 -б.). Мисалы, Адамс жана Дорманс китебинде (2012), оюн механикасы оюндардагы объектилердин ортосундагы негизги мамилелердин көптөгөн ар кандай түрлөрүн билдирет. Авторлор оюнда кездеше турган беш түрдүү механиканын түрүн аныкташат: физиканын механикасы, ички экономика, прогресс, тактикалык маневр жана социалдык өз ара аракеттенүү(6-7-б.). Мисалы, ички экономикалык механика оюндун ичиндеги ресурстарды чогултуу, керектөө жана соодалоону башкарат.

Колдонмонун бул бөлүгүндө биз визуалдык новеллаларга тиешелүү жана оюндарыңызды кызыктуураак жана тереңирээк кылууга жардам бере турган механиканын элементтерине токтолгубуз келет.
Визуалдык новеллалардын негизин интерактивдүү диалог түзөт. Сиздин каарман бир нерсе дейт, каарман жооп берет, андан кийин окуяны кандайдыр бир багытта алып бара турган же алып келбей турган тандоолорду жасоо керек. Бул окуу куралынын "сюжеттик тармакташкан структуралар" деп аталган бөлүгүндө сиз ар кандай бутактануучу структураларды кантип түзө аларыңызды билесиз. Тармактык структуралардан тышкары, биз оюндун төмөнкүдөй элементтери менен эксперимент жүргүзүүнү сунуштайбыз:

Статистика жана күчтөндүрүү. Каармандын мүнөздөмөлөрүнүн, көндүмдөрүнүн же атрибуттарынын системасын ишке киргизүү. Оюнчу аларды тандоо, иш-аракеттерди жасоо же көйгөйлөрдү чечүү аркылуу жаңыртат. Сюжетке, жеткиликтүү варианттарга жана согуштук мүмкүнчүлүктөргө таасир этет. Мисалы, оюндун башында каармандын негизги атрибутун, айталы, “ынандыруу күчүн” тандап, белгилүү бир тандоолорду жасоо менен аны күчтөндүрөт. Оюндун кайсы бир учурунда, оюнчу жакшы өнүккөн "ынандыруу күчү" жөндөмү менен көйгөйдү чече алат же башка учурда мүмкүн болбой турган аягын таба алат.
Мини-оюндар. Негизги оюндан айырмаланган кыска оюн сегменттери. Алар жөнөкөй (сүрөттө катылган объектти табуу) же татаал (башкатырмалар) болушу мүмкүн. Алар окуудан эс алып, кызуулукту кошуп, сюжетке таасир этиши мүмкүн.
Жашыруун элементтер. Кайталап ойноого шыктандырат. Бул табуу кыйын болгон жашыруун нерселер, жерлер, аяктоолор же жетишкендиктер. Кылдаттыкты, изилдөөнү жана кээде башкатырмаларды чечүүнү талап кылат. Алар сюжет, дүйнө же каармандар жөнүндө кошумча маалыматтарды ачып берет. Визуалдык новеллалардын контекстинде айрым диалог тандоолору жана кээде айкын эмес жооптор (же жооптордун жоктугу) күтүлбөгөн же күлкүлүү аяктоолорду ачышы мүмкүн.
Ресурстар менеджменти. Стратегия жана пландаштыруу аспектилерин кошот. Негизинен, бул убакыт, акча же буюмдар сыяктуу чектелген ресурстарды башкаруу. Оюнчу максаттарга жетүү же аман калуу үчүн аларды кантип бөлүштүрүү керектиги жөнүндө чечим кабыл алышы керек. Ресурстарды башкаруу оюнга татаалдыкты жана реалдуулукту кошот. Мисалы, оюндун башында оюнчу белгилүү бир сандагы монеталарды алышы мүмкүн, аларды жаңы сюжеттик линияны ачуу же оюнчунун жашоосун жеңилдеткен артефакт сатып алуу үчүн оюндун негизги пункттарында акылдуулук менен сарптоо керек.
Диалогдор, агенттик жана жооп тандоо. Сиз ошондой эле оюнчу NPC менен кантип байланышып жатканын эксперимент кыла аласыз. Каарманыңыздын кээ бир сөздөрү маектештин сөзүнө эмоционалдык реакция катары кызмат кылышы мүмкүн («Уу», «Чын элеби?»), кээ бирлери ой катары түзүлөт («Ал мени эмне мазактап жатабы?»), кээ бир жооптор оюндун сюжетине таасир этет, кээ бирлери таасир этпейт. Оюнчуңузда канча **агенттик** бар экенин да чечишиңиз керек. Башкача айтканда, сиз оюнчуга ар дайым жоопторду/репликаларды тандоо мумкүнчүлүгүн бересизби же сиздин каарманыңыздын кээ бир репликалары оюнчу кааласа да, каалабаса да айтыла береби.

Упайларды эсептөө системасы. Визуалдык новелладагы упайлар базалык упайлар менен чектелбеши мүмкүн. Сиз төмөндөгүлөрдү киргизе аласыз:
Мамилелер системасын. Оюнчунун тандоосу каармандардын "аффектке" же "эмоционалдык абалына" таасир этет.

Бул жаңы диалогдорду, окуяларды жана аяктоолорду ачууга же жабууга мүмкүндүк берет.

- **Мамилелер системасын.** Оюнчунун тандоосу каармандардын "аффектке" же "эмоционалдык абалына" таасир этет. Бул жаңы диалогдорду, окуяларды жана аяктоолорду ачууга же жабууга мүмкүндүк берет.
- **Ишеним системасын.** Оюнчунун тандоосу башка каармандардын "ишениминин" деңгээлине таасир этет. Бул купуя маалыматка, жардамга же жаңы мүмкүнчүлүктөргө жетүүнү камсыздай алат.
- **Моралдык упайларды.** Оюнчунун тандоосу анын “моралдык компасына” таасир этет. Бул система оюнчуну өзүнүн чечимдеринин кесепеттери жөнүндө ойлонууга мажбурлайт. Мисалы, оюнчу муктаж болгондорго жардам берүүнү чечиши мүмкүн, же тапшырманы аткаруу үчүн пара алуу же бейкүнөө адамга зыян келтириши мүмкүн. Моралдын жогорку эсеби оюнчуга башка каармандардын ишенимине ээ болуп, оюндун эң жакшы аякташына жетүүсүнө жана жакшы иштери үчүн сыйакыга ээ болушуна алып келиши мүмкүн. Төмөн моралдык эсеп карама-каршы багытта иштеп, бүдөмүк аяктоого алып келиши мүмкүн.
- **Тагдыр упайлары.** Тагдыр упайлары моралдык упайларга окшош, бирок таасири кененирээк болушу мүмкүн. Тагдыр "оң" же "терс" болушу мүмкүн жана каармандардын мамилесине, окуяларына жана аягына таасир этет. Тагдыр упайлары сюжетке жашыруун жана туш келди окуяларды кошуу үчүн колдонулушу мүмкүн.
- **Убакыт упайлары**. Оюнуңузда убакыт чектелген ресурс болушу мүмкүн жана оюнчулар белгилүү бир убакытты талап кылган чечимдерди кабыл алышы керек. Бул белгилүү окуялардын жана аяктоолордун болушуна таасир этиши мүмкүн.
- **Ресурс системасы жана жөндөм системасы** визуалдык новеллаңызды модификациялай алат. Биз алар жөнүндө жогоруда бир нече параграфтарда сөз кылдык.

Бул билим менен эмне кылуу керек? Оюнга киргизүүнү чечкендин баары аң-сезимдүү жана ойлонулган болушу керек. Элементти же системаны кызыктуу көрүнгөндүктөн кошуу жакшы идея эмес (бирок кээде оюнуңуздун өтө стерилдүү жана жөнөкөй көрүнгөнүнө нааразы болсоңуз аны кылсаңыз болот). Мисалы, адеп-ахлак тутумун киргизүү кастык тили жөнүндө визуалдык новеллага же буллинг жөнүндө оюн үчүн ишеним системасы эң сонун чечим болушу мүмкүн. Визуалдык новеллалар кызыктуу сюжеттин аркасында гана эмес, ошондой эле кылдаттык менен иштелип чыккан оюн механикасы жана өз ара аракеттенүүлөр аркылуу да кызыктуу болушу мүмкүн, алар жөнүндө дагы сүйлөшөбүз.

STORY TELLING

Строителлинг деген эмне?

Сторителлинг – бул көрүүчүлөрдү өзүнө тартып, тарбиялоо же көңүлүн ачуу үчүн окуяны түзүү жана жеткирүү искусствосу. Бул адабият, кино, театр жана, албетте, видео оюндарды камтыган ар кандай чөйрөдө колдонула турган күчтүү байланыш куралы. Видео оюндардын контекстинде сторителлинг өзгөчө ролду ойнойт, анткени ал окуяны гана жеткирбестен, оюнду тереңирээк жана эмоционалдык жактан бай кылат.
Строителлингдин негизги элементтери:

- Сюжет – жагдайды түзгөн окуялардын негизги ырааттуулугу. Чыр-чатактын өрчүшүн, туу чокусун жана чечилишин камтыйт.
- Каармандар – бул сюжетти алдыга жылдырган жана оюнчулар менен өз ара аракеттенген тараптар. Жакшы иштелип чыккан каармандар эмоционалдык реакцияны жаратып, окуянын тереңдигин камсыздайт.
- Тема - бул окуя аркылуу берилген борбордук идея же билдирүү. Тема сюжетти жана каармандарды бириктирүүгө жардам берет.
- Чыр-чатак – бул чечилиши керек болгон негизги каршылык же көйгөй. Чыр-чатак окуяга чыңалууну жана кызыгууну кошот.
- Дүйнө – сеттинг же чөйрө. Видео оюндар көбүнчө оюнчунун чөмүлүүсүн жогорулатуу үчүн деталдаштырылган дүйнөлөрдү колдонушат.
- Көз караш – окуя айтылган көз караш перспективасы. Бул биринчи жак, үчүнчү жак же көп үндүү баян болушу мүмкүн.

Мобилдик оюндарда строителлинг интерактивдүүлүк аркылуу кошумча чен-өлчөмгө ээ болот. Оюнчулар жөн гана пассивдүү байкоочулар эмес, алар сюжеттин өнүгүшүнө активдүү катышып, анын жүрүшүнө таасир

этиши мүмкүн. Бул терең чөмүлүү жана эмоционалдык жооп берүү үчүн уникалдуу мүмкүнчүлүктөрдү түзөт.

Строителлингдин көркөм баалуулугу

Китепте автор кинодогу каарманды үчүнчү жак аркылуу айтып берет, кинодо биз каармандарды көрөбүз, б.а. сенсордук кабылдоону колдонобуз.

Сүрөт: https://vokigames.com/ru/storitelling-v-igrah-kak-sozdayutsya-miry/

Оюндар биринчи тараптын баяндоосуна негизделген, бул бизге каармандын өзүн кабыл алуу аркылуу окуяларды башынан өткөрүүгө мүмкүнчүлүк берет. Кошумчалай кетсек, бул биз айлана-чөйрө менен өз ара аракеттенип, сюжет линиясын өнүктүрүүгө түздөн-түз катышкан жападан жалгыз формат.

Сүрөт: https://vokigames.com/ru/storitelling-v-igrah-kak-sozdayutsya-miry/

Кызыктуу окуяны түзүү үчүн, ар кандай скрипт структураларын жана форматтарын түшүнүү маанилүү.

Сценарий структуралары иштеп чыгуучуларга окуялардын так, логикалык ырааттуулугу жана эмоционалдык бурулуштары бар окуяларды түзүүгө жардам берет. Бул оюнчунун көңүлүн бурууга жана эсте каларлык оюн тажрыйбасын түзүүгө жардам берет.

Көптөгөн сценарийдик ыкмалар сюжеттин кандайча актыларга же фазаларга бөлүнөрү, каармандардын кандайча өзгөрүшү жана чыр-чатактын кантип чечилиши жөнүндөгү негизги түшүнүктөргө негизделет. Оюн дүйнөсүндө үч акт түзүмү, каармандын сапары, кишотенкецу, драмалык түзүлүш, беш акты, жети акты, хронологиялык түзүлүш, ирээттүү эмес, көп катмарлуу жана башка көптөгөн структуралар колдонулат.

Келиңиз, эң кеңири таралгандарын карап көрөлү:

1. Классикалык үч актылуу структура

Классикалык үч актылуу сюжеттик структура чыр-чатактын кириши, аны иштеп чыгуу жана чечүүдөн турат. Бул сценарий куруунун эң кеңири таралган жана түшүнүктүү формаларынын бири.

1-акт (Кириш):

- Киришүү: дүйнө жана каармандар: башкы каармандар менен таанышпыруу, негизги чыр-чатакты же тапшырманы белгилөө.
- Түрткү берүүчү окуя: каармандын аракетке баруусуна же жашоосун өзгөртүүсүнө себеп болгон окуя.
- Чыр-чатак жана ички күрөш: каарман туш болгон көйгөйдүн же чыр-чатактын пайда болушу.

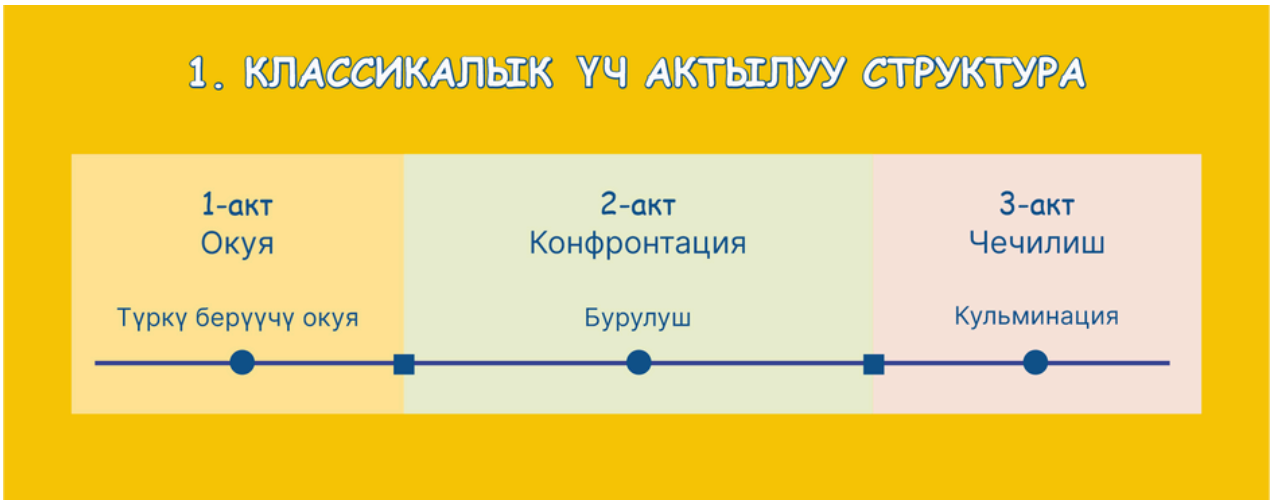
2-акт (Өнүгүү):

- Аракет: каарман кыйынчылыкты өзүнө алып, көйгөйлөрдү чече баштайт.
- Бурулуш: кырдаалды татаалданткан жана чыңалууну күчөткөн күтүлбөгөн окуя же өнүгүү.
- Ички чыр-чатак: каармандын ички карама-каршылыктары жана анын иш-аракеттерине жана тандоосуна карата шектенүүлөрү.

3-акт (Кульминация жана чечим):

- Кульминация: каарман негизги каршылашы же көйгөйү менен бетме-бет келгенде баары чыңалуунун жогорку чегине умтулат.
- Чечим:сюжеттик линияларды ачуу жана негизги чыр-чатакты чечүү.
- Аяктоо: чыңалуудан арылуу жана каармандар жана дүйнө үчүн кесепеттерин көрсөтүү.

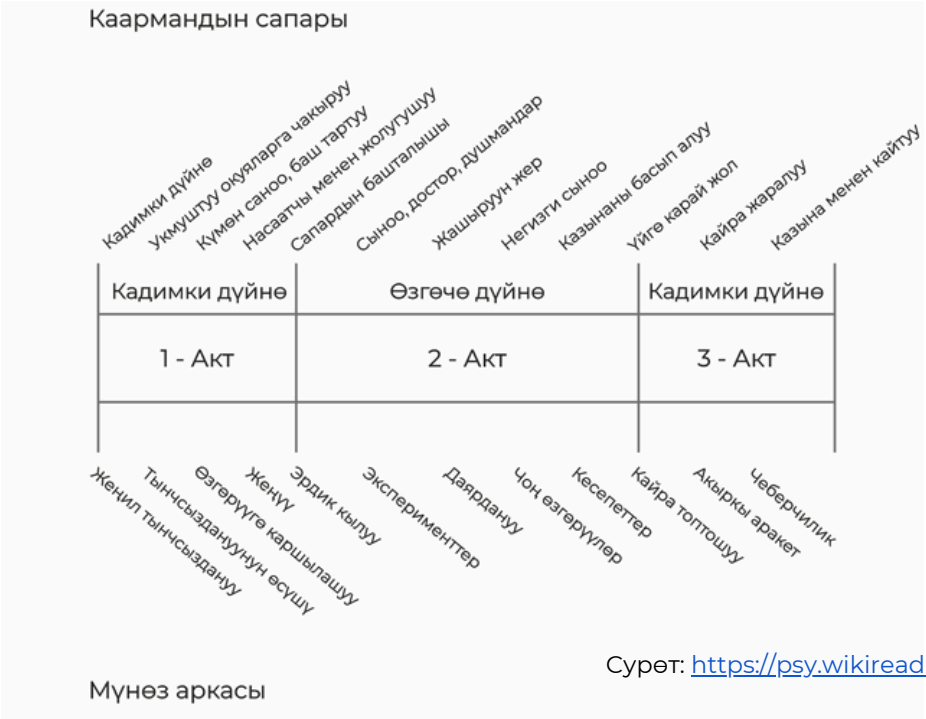
1. Кишотенкецу – үч актылуу так структурасы жок киришүүнү, өнүгүүнү, бурулушту жана чечүүнү камтыган жапон сюжеттик структурасы.



2. Каармандын сапары (Hero's Journey)

Каармандын сапары – чакырыктан баш тартуу менен башталып, жаңы билим жана жөндөмдөр менен кайтып келүү менен аяктаган бир катар фазалар же аракеттер аркылуу каармандын өнүгүшүн сүрөттөгөн структура.

- Дүйнөнү ачуу: каарман кадимки дүйнө менен таанышып, алардын кадимки жашоосу орнотулат.
- Укмуштуу окуяларга чакырык: каарманга чакырык келип, аны кадимки дүйнөдөн кетүүгө мажбурлайт.
- Чакырыктан баш тартуу: каарман адегенде коркуудан же ишенбестиктен чакырыктан баш тартат.
- Насаатчы менен жолугушуу: каарман насаатчыга жолугат же чакырыкты кабыл алууга жардам берген жардамды алат.
- Инициация: каарман жаңы дүйнөгө кирип, сыноолордон өтүп, жаңы көндүмдөрдү үйрөнөт.
- Кайтуу: баштапкы чыр-чатакты же көйгөйдү чечүү үчүн каарман кадимки дүйнөгө, өзгөргөн жана жаңы билим менен кайтып келет.
- Өзгөрүү: укмуштуу окуялар тажрыйбасы каарманды өзгөртүп, анын өсүп-өнүгүшүнө мүмкүнчүлүк берет.



Сүрөт: https://psy.wikireading.ru/hXCb4YDRoq

3. Кишотенкецу

Кишотенкецу – үч актылуу так структурасы жок киришүүнү, өнүгүүнү, бурулушту жана чечүүнү камтыган жапон сюжеттик структурасы. [2]

kishōtenketsu этаптары
1. Киришүү (ki) - каармандардын сүрөттөлүшү, жагдай, иш-аракет убактысы, башкача айтканда, окуяны түшүнүү үчүн маанилүү болгон бардык нерселер.
2. Өнүгүү (sho) - мамилелерди, каармандарды, бүтүндөй сюжетти өнүктүрүүчү окуялар. Өнүгүү акырындык менен болот, олуттуу өзгөрүүлөр жок.
3. Бурулуш (ten) - окуяны тескери бурган, окуяны таптакыр күтүлбөгөн жагдайда көрсөткөн окуя. Бул окуянын эң маанилүү учуру, туу чокусу.
4. Чечилиши (ketsu) - жагдайларды байланыштырган окуя жасаган тыянактар. Аягы адатта ачык бойдон калат.

Фото: https://kostyushko.com/2012/04/kishotenketsu/

Сюжеттин презентация форматы

Оюндардагы окуянын презентация форматтары оюндун окуясын оюнчуга кантип жеткирүүдө негизги ролду ойнойт. Булар интерактивдүү диалогдон баштап үзүндүлөргө чейин, ошондой эле ар кандай визуалдык жана аудиовизуалдык элементтерди камтышы мүмкүн.

1. Интерактивдүү диалогдор

Интерактивдүү диалогдор оюнчуларга каармандын жоопторун жана аракеттерин тандоо аркылуу сюжеттин жүрүшүнө таасир этүүгө мүмкүндүк берет. Бул формат ролдук оюндарда жана укмуштуу окуяларда популярдуу, мында ар бир тандоо башка каармандар менен болгон мамилеге жана сюжеттин өнүгүшүнө таасирин тийгизет.

2. Кат-сценалар (Cutscenes)

Кат-сценалар- бул алдын ала жазылган анимациялар же видеолор, алар оюнга негизги сюжеттик учурларды же маанилүү каармандарды ачуу үчүн киргизилген. Алар иштеп чыгуучуларга баянды башкарууга жана кинематографиялык эффекттерди түзүүгө мүмкүндүк берет.

2. https://mythicscribes.com/plot/kishotenketsu/

3. Оюн ичиндеги жазуулар жана күндөлүктөр

Бул формат оюнчу оюнда таап же ала турган текстти же үн жаздырууларды билдирет. Алар сюжет, каармандардын тек-жайы же оюндун дүйнөсү жөнүндө кошумча деталдарды ачып берип, оюндун ааламы жөнүндөгү түшүнүгүбүздү тереңдетет.

4. Фондук окуялар жана айлана-чөйрө

Фондук окуялар жана чөйрөлөр оюн дүйнөсүндө реалдуу убакытта болгон окуялар жана ошондой эле окуянын элементтери катары кызмат кыла алат. Бул чөйрөдөгү өзгөрүүлөрдү, NPCлердин ортосундагы жолугушууларды же оюнчунун оюндагы аракеттеринин кесепеттерин камтышы мүмкүн.

5. Интерактивдүү окуялар жана мини-оюндар

Кээ бир оюндар мини-оюндарды же негизги сюжеттин бир бөлүгү катары кызмат кыла турган атайын окуяларды колдонушат. Бул негизги окуяга түздөн-түз байланышкан салгылашууларды, башкатырмаларды же атайын тапшырмаларды камтышы мүмкүн.

Формат элементтери:

- Эмоционалдык интонация - сюжеттик презентация форматы аркылуу кандай эмоциялар берилет - мисалы, үн интонациясы же визуалдык эффекттер аркылуу.
- Атмосфераны колдоо - формат оюндун каалаган атмосферасын түзүүгө кандайча жардам берет - мисалы, жарык, музыка же анимация аркылуу.
- Интерактивдүүлүк - оюнчу формат менен кантип өз ара аракеттенет - мисалы, диалогдо жоопторду тандоо же кат-сценаларда чечим кабыл алуу.

Мобилдик оюндардагы ар кандай сценарий структураларын жана окуя форматтарын түшүнүү иштеп чыгуучуларга кызыктуу жана эсте каларлык оюндарды түзүүгө жардам берет. Окуянын структурасын жана форматын туура тандоо оюндун жанрына, максаттуу аудиториясына жана оюнчулардын күтүлгөн эмоционалдык реакцияларына жараша болот.

Туура структураны жана форматты тандоо терең окуя жана жакшы өнүккөн каармандар менен оюндарды түзүүгө мүмкүндүк берет, бул оюнчунун көңүлү убакыт жана мобилдик түзмөктөрдө ойноонун ыңгайлуулугу менен чектелген мобилдик оюндар үчүн өзгөчө маанилүү.

Эмне үчүн мобилдик оюндарда строителлинг маанилүү?

Строителлинг кызыктуу жана эмоционалдык жактан бай оюн тажрыйбаларын түзүүгө жардам берет.

1. Оюнчуну тартуу

- Кызыктуу окуя оюнчуларды андан ары эмне болорун билүү үчүн оюнга кайтууга түрткү берет. Бул өзгөчө мобилдик оюндар үчүн маанилүү, мында ойноо сеанстары көбүнчө кыска жана оюнчуларга оюнду улантууга орчундуу себеп берилиши керек.

2. Эмоционалдуу катышуу

- Күчтүү окуя жана жакшы өнүккөн каармандар оюнчуларда күчтүү эмоцияларды жаратып, оюн менен терең байланыш түзүшү мүмкүн. Эмоционалдык тартуу оюн тажрыйбасын эсте каларлык жана маңыздуу кылат.
- Оюнчулар окуянын активдүү катышуучуларына айланышат, бул алардын эмоционалдык реакциясын күчөтөт.

3. Оюнду уникалдуу жана эсте каларлык кылуу

- Уникалдуу жана кызыктуу окуя оюнду эсте каларлык кылып, башкалардан өзгөчөлөнтөт. Бул өзгөчө өзгөчөлөнүү кыйын болгон атаандаштыкка жөндөмдүү мобилдик оюн рыногунда маанилүү.
- Жакшы иштелип чыккан окуясы бар оюндар көп учурда окуяны улантууну каалаган жана өз тажрыйбасын башкалар менен бөлүшүүгө даяр болгон ишенимдүү күйөрмандарга ээ болот.

4. Строителлинг аркылуу геймплейди жакшыртуу

- Сюжеттерди тандоо жана тармактык диалогдор оюнчуларга сюжетти өнүктүрүүгө жигердүү катышууга мүмкүндүк берип, оюнду интерактивдүү жана кызыктуу кылат.
- Сюжет оюнчуларды тапшырмаларды жана миссияларды бүтүрүүгө түрткү берет, аларды жалпы баян менен байланыштырып, маңыздуураак кылат.

5. Строителлинг аркылуу үйрөнүү жана өнүгүү

- Сюжети бар оюндар оюнчуларга окуя аркылуу ар кандай көндүмдөрдү жана билимдерди үйрөтөт. Бул билим берүү контенти же стратегиялык ой жүгүртүүгө жана көйгөйлөрдү чечүүгө үйрөтүү болушу мүмкүн.
- Сюжет адеп-ахлактык сабактарды жана маанилүү жашоо принциптерин берип, оюн тажрыйбасын маңыздуураак кылат.

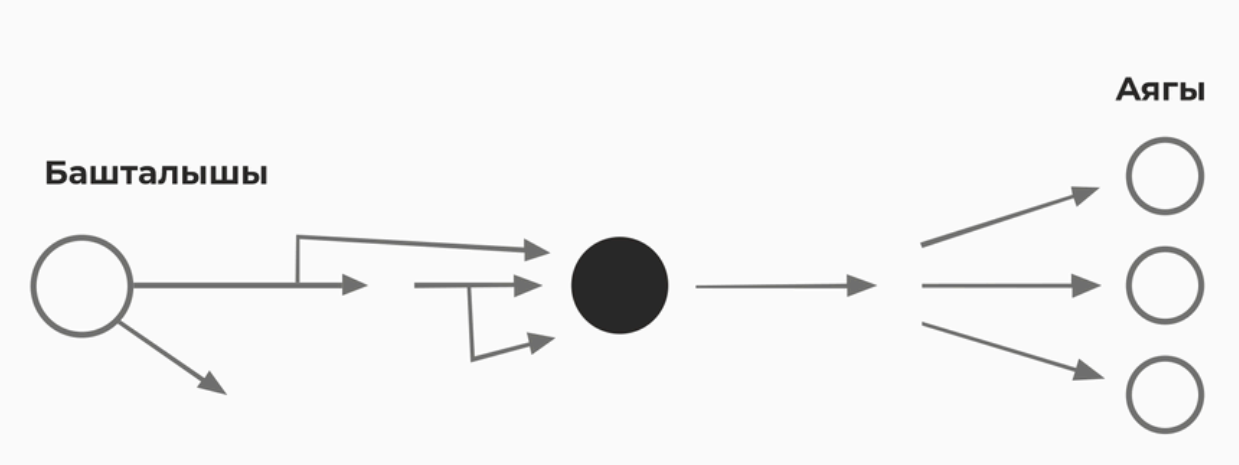
Строителлингди визуалдык новеллаларда колдонуу оюнчуну оюнга кайтып келүүгө түрткү берүү менен кармап калууга гана эмес, ошондой эле терең эмоционалдык тартууну жаратып, оюн тажрыйбасын маңыздуураак кылат. Кошумчалай кетсек, уникалдуу жана эсте каларлык окуялар атаандаштык рыногунда өзгөчөлөнүүгө жардам берет. Геймплейди интерактивдүү жана кызыктуу кылуу аркылуу оюнду жакшыртуу да маанилүү аспект болуп саналат. Окуялар билим жана адеп-ахлактык сабактарды берүү менен оюнчуларды тарбиялайт жана өнүктүрөт. Оюн дизайны боюнча серепчи Джейн Макгонигал белгилегендей, "жакшы айтылган окуя оюн тажрыйбасын жөн гана көңүл ачуудан башка нерсеге айландырышы мүмкүн" (McGonigal, 2011).

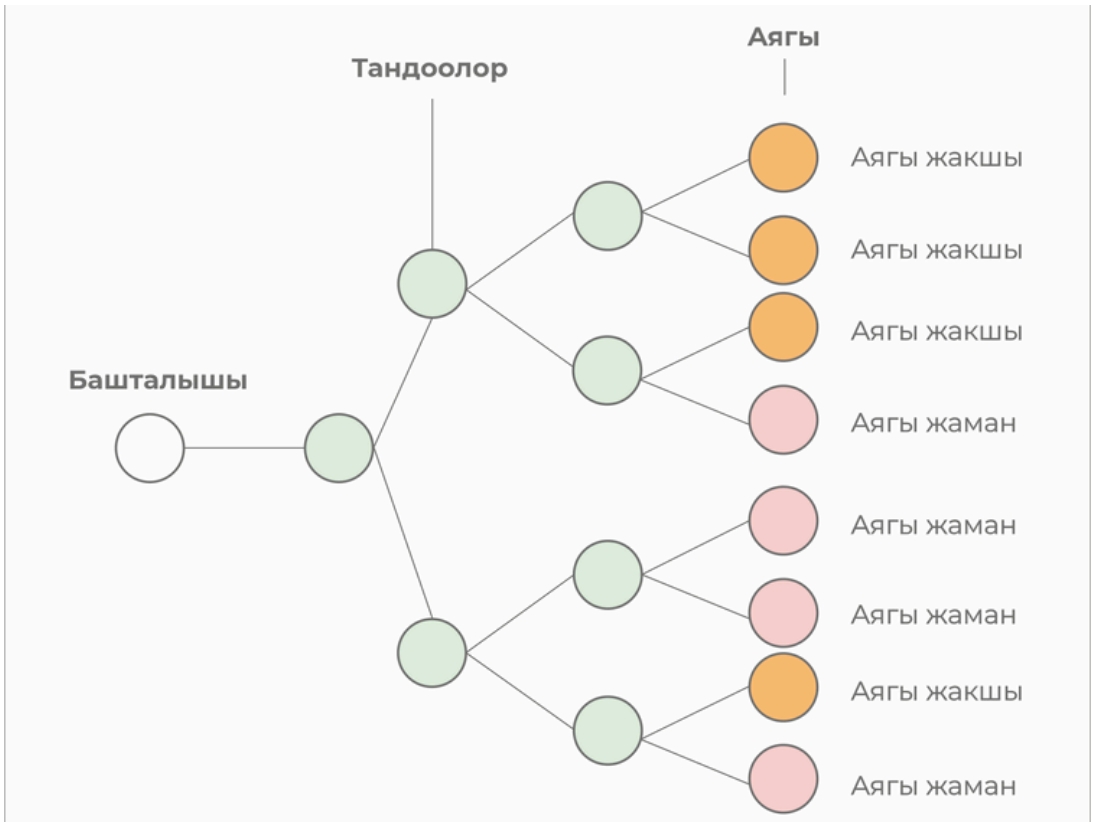
Сюжеттин тармактык структуралары

Ирээттүү сюжет. “А” чекитинен “Б” чекитине чейин.

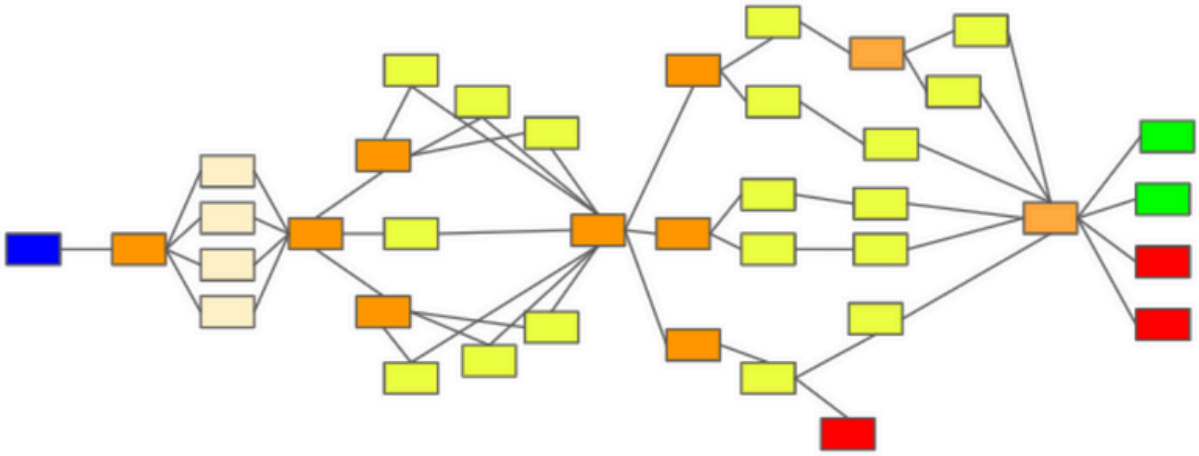
Ирээттүү сюжет - оюнчулар качууга же орун алмаштырууга мүмкүнчүлүгү жок ырааттуу басып өтүүчү этаптардан турган укмуштуу окуянын сюжети. (шилтеме)
Окуя аягы бар ачык-айкын сюжеттик линияга ээ. Тандоо оюн бүткөнчө болот жана сюжеттин баянына олуттуу таасир этпейт. Оюнчу конкреттүү бурулуштары жана кульминациясы менен даяр (жабык) сюжетти алат.
Оюндарда параллелдүү баяндар өтө сейрек кездешет жана өзүнчө структурага караганда ирээттүү сюжеттерге көбүрөөк байланыштуу.
Параллелдүү баяндар көбүнчө эки жол менен ачылат:
1. Оюндун башталышында (же анын эпизоду) оюнчу каарманды тандап, өзүнүн сюжеттик линиясынан өтөт (мисалы: Resident Evil сериясындагы A, B сценарийлери)
2. Сюжет ирээттүү өрчүйт, бирок белгилүү эпизоддордо оюнчу аягында бириге турган ар кандай каармандардын сюжеттик линияларын билет (The Last of Us 2)

Ирээттүү эмес сюжет. Башталышы бир + аягы ар кандай.
Эреже катары, ирээттүү эмес оюндарда оюнчуга ирээттүү оюндарга караганда көбүрөөк эркиндик берилет. Мисалы, ирээттүү эмес оюнда оюнчу аны аткаруу үчүн тапшырмалардын ар кандай ырааттуулугун аткарышы мүмкүн, оюнда жеңишке кантип жетүү тандоосу, жеңиштин бир нече түрлөрү, ошондой эле кошумча тапшырмалар жана сюжеттер болушу мүмкүн.
Ачык дүйнө оюндары, "Кумкоргон" принцибин колдонушат, анда оюнчу оюндун негизги максатына карабастан, эгерде оюнда бул нерсе бар болсо, курчап турган ачык дүйнөнү изилдей алат.





Алмаз структурасы



Бул структуранын принциби - тандоо чыныгы маниге ээ болбогондо, тандоо иллюзиясын берүү. Мисалы, оюнчу эмнени тандабасын, ал ар дайым негизги ачкычка келет.
Жалпысынан алганда, бул абдан талаштуу структура, анткени ал оюнчуларга алданып калгандай сезимдерди берет, анткени... алардын иш-аракеттери эч кандай маниге ээ эмес.

Убакыт илмеги

Убакыт илмегинин эки түрү бар:

1. Себеп-натыйжа – аягы башында эле ачыкталып, сюжет ага алып келгенде («Терминатор»)
2. Айлампа-эпизоддон өтүү процессинде, оюнчуну кайра башына кайтарып, ага анын өтүшүнүн башка варианттарын ачат (Katana Zero).

Контент түзүү

Канчалык көп жазып, өзүңүздү оңдосоңуз, жазуу жөндөмүңүздү ошончолук тезирээк өркүндөтүп, өз стилиңизге келесиз. Бирок, контент – кат жазуу жөнүндө гана эмес. Биринчиден, бул оюнчулар чын дили менен сиздин аракеттериңизди жактырыш үчүн окуяны айтып берүү/көрсөтүү чеберчилиги.

Төмөндө сиздин окуяңызды түзө турган **6 жөнөкөй кадам:**

1-кадам. Теманы жана ыкманы тандаңыз
1.1. Өзүңүзгө календарлык план түзүңүз, анда сиз канча убакыт жана качан контент жазып бүтөөрүңүздү так аныктайсыз.
1.2. Теманы тандоо. Теманын негизги сөздөрүн аныктаңыз - алар сиздин көңүлүңүздү буруп, жаңы көз карашты иштеп чыгууга мүмкүндүк берет.
1.3. Контент тынымсыз эмгекти талап кылат. Баарын бир отуруп жазганга аракет кылбаңыз. Андан көрө аз, бирок дайыма жазып туруңуз.

2-кадам. Изилдөө
2.1. Сиз камтууну каалаган аудиторияга талдоо жүргүзүңүз. Анын муктаждыктарын аныктап, анын кызыкчылыктарына жооп берген контент жазыңыз.
2.2. Өзүңүздүн темаңыз боюнча реферанстардан (тасмалар, китептер ж.б.) шыктанууга тартынбаңыз. Бирок, башкалардын эмгегин сыйлап, автордун уруксатысыз көчүрбөңүз. Эгер кимдир бирөөнүн идеясы чындап жакса, аны кайра карап чыгыңыз.
2.3. Фактыларды текшерип, логикага баш ийиңиз. Ар бир окуя логикалык жана негиздүү болушу керек.

3-кадам. Структуралаштыруу
Актытар жана драматургия боюнча биздин бөлүмгө кайтыңыз. Негизги окуялардын долбоорун түзүңүз жана аларды актылардын арасында бөлүштүрүңүз.

4-кадам. Тыным алыңыз
Окуяны бүтүргөн болсоңуз, муну жасаңыз. Кылган ишиңизди кайра карап чыгуу жана, балким, контентти жакшыртуу үчүн чечим табууга тыныгуу керек.

5-кадам. Кайра окуп чыгуу жана түзөтүү
Эс алгандан кийин. Жазылган нерселердин баарын кайра окуп чыгып, ошону менен бирге суроолорго жооп берип, аны түзөтүп баштаңыз:

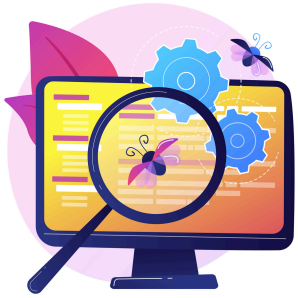
1. Жазылгандардын баары темага туура келеби?
2. Жазылган нерселердин баары окуянын маанисин так береби?
3. Кайталануулар же түшүнүксүз сөздөр барбы?
4. Окуя жалпысынан жана актылар боюнча канчалык динамикалуу?

Оюнчу көргөн тексттердин сабаттуулугуна көңүл буруңуз. Оюнчу такыр көрбөй турган тексттерде ката кетирсеңиз болот. Бирок, оюнчу дайыма ачык-айкын грамматикалык каталарды байкайт, ошондуктан, ал сизди кесипкөй эмес деп кабыл алышы мүмкүн. Эгерде сиз тыныш белгилерин так билбесеңиз, анда мындай каталарды аныктоо үчүн үчүнчү тараптын кызматтарын колдонуңуз.

6-кадам. Баяндоо чечимдери

Контентти жазып бүткөндөн кийин, баяндоо дизайнына, тактап айтканда, контентти ишке ашырууга өтүүгө убакыт келди. Оюнчуга сиздин окуяңызды айтып бере турган вербалдык жана вербалдык эмес баяндоо куралдарын иштеп чыгыңыз.

Вербалдык куралдар – тексттер, диалогдор
Вербалдык эмес куралдар - механика, аудио, видео, кат-сценалар.



Сыноо

Визуалдык новеллаларды тестирлөө каталарды аныктоого жана жоюуга, колдонуучу тажрыйбасын жакшыртууга жана долбоордун баштапкы идеяга шайкеш келишин камсыздоого мүмкүндүк берген өнүгүүнүн маанилүү этабы болуп саналат.

Play-тестирлөө (Play Testing)
Оюнду тестирлөө төмөнкүлөргө таасир этет:

- **Оюндун сапатын баалоо**
- **Видео оюндун рейтинги**
- **Жакшырта турган жерлерди аныктоо**

Тестирлөө аркылуу төмөнкүдөй каталарды аныктай аласыз:

- Интерфейстеги мүчүлүштүктөр (тиркеменин же оюндун колдонуучу интерфейсиндеги каталар же мүчүлүштүктөр)
- Техникалык мүчүлүштүктөр - түзмөккө жана анын туташуусуна көз каранды болгон бардык нерселер.
- Локалдаштыруу мүчүлүштүктөрү - бул оюнду башка тилдерге адаптациялоодо табылган нерселердин бардыгы.
- Өндүрүмдүүлүк мүчүлүштүктөрү – оюн учурунда секундасына кадрлардын саны (FPS , Frames per second)
- Шайкештик мүчүлүштүктөрү - оюнуңуз ар кандай түзмөктөрдө туура иштебей калганда пайда болот.
- Логикалык мүчүлүштүктөр – бул геймплейди (3) буза турган же идеяларыңызга шек туудурган бардык нерселер.

Негизги милдет: оюнду оюнчу катары ойноо.
Сиз геймплейди жана оюнчунун мүмкүн болгон сезимдерин/ойлорун баалайсыз, ошондой эле баары планга ылайык аткарылдыбы текшересиз.

Ошондой эле кадимки геймплейден четтеп, оюнчулар адатта туш болбой турган оюн жагдайларын атайылап түзүү керек. Мисалы, "speedrun" - оюнчунун текстуралар, механика жана объекттер менен оюндун логикасын алдап, аны жүз эсе тезирээк бүтүрө тургандай иштеши.
Кеңеш: оюнду досторуңуз жана тааныштарыңыз ойноп көрсүн. Бул сизге оюнга сырттан баа берип, жакшыртуу же ондоо боюнча көптөгөн кеңештерди алууга мүмкүндүк берет.

3. Оюн процесси -оюн менен оюнчунун өз ара аракеттенүүсү үчүн жооптуу болгон оюндун компоненти. Бул көптөгөн параметрлерди камтыйт: оюндун эрежелери, анын өтүү максаттары, кыйынчылык деңгээли, сюжеттик линия, ошондой эле оюнчунун айрым аракеттеринин натыйжалары

Көңүл бура турган жагдайлар:

- менюлар, өтмөктөр, баскычтар;
- шрифттердин бирдиктүү дисплейи;
- оюн учурунда экрандын сапат мүмкүнчүлүгү;
- үндөр, музыка, каармандын үндөрү;
- каармандардын анимациясы;
- сценарийдин ырааттуулугу.

Тестирлөө этаптары:

1. Өзүңүзгө реалдуу талаптарды коюңуз. Сиз эмнеге жетүүнү каалап жатканыңызды жана ал кандай натыйжага алып келиши керектигин жазып чыгышыңыз керек.
2. Тестирлөөнүн көлөмүн жана убактысын реалдуу баалаңыз.
3. Өзүңүздүн аракеттериңизди жазыңыз. Кодду тууралоо менен оңой оңдоого боло турган функционалдык мүчүлүштүктөр бар. Бирок, таптакыр күтүлбөгөн жерден пайда болушу мүмкүн болгон мүчүлүштүктөр да бар. Көйгөйлөрдү аныктоо үчүн ар дайым аларга алып келген иш-аракеттерди жазыңыз.
4. Күтүүлөр жана натыйжа. Дагы бир жолу алгач коюлган максаттарды карап чыгып: “Баары ишке аштыбы? Эч нерсе унутулуп калган жокпу? – деген талдоо жүргүзүңүз.
5. Каталарды оңдогондон кийин тестирлөөнү кайра кайталаңыз.
6. Эгерде бардык каталар оңдолсо, оюнду жарыялоого даярданыңыз.

Корутунду

Билим берүү оюндарын түзүп жатканда, кызыктуу жана билим берүүчү өнүмдү түзүү үчүн геймдизайнынын, сценарийинин, механикасынын жана оюн экономикасынын көптөгөн аспектилерин эске алуу маанилүү. Биз оюндун жанрлары, максаттуу аудитория жана деңгээл дизайны сыяктуу негизги элементтер ийгиликтүү долбоордун пайдубалын түзөрүн түшүнүп, геймдизайнынын негиздерине токтолдук. Тармактуу диалогду жана күтүлбөгөн сюжеттик бурулуштарды камтыган сценарийди иштеп чыгуу оюнчуларды чыңалууда кармап, окуяга терең тартууга мүмкүндүк берет.

Оюн дизайны тармагындагы серепчи Эрик Циммерман белгилегендей, «Оюндар көңүл ачуу гана эмес, ошондой эле окуунун жана чеберчиликти өнүктүрүүнүн күчтүү куралы» (Zimmerman, 2003).

Бул билдирүү көңүл ачуу үчүн гана эмес, окутуу үчүн дагы билим берүүчү оюндарды түзүүнүн маанилүүлүгүн бекемдейт. Мындай оюндарды иштеп чыгууга туура мамиле кылуу, оюнчуларга убакыт өткөрүүгө гана эмес, пайдалуу билимдерди жана көндүмдөрдү алууга да жардам берет.

Оюн механикасы новелланы кызыктуу жана динамикалуу кылган дагы бир маанилүү элемент. Жакшылап ойлонулган механиканын аркасында биз укмуштуу окуяларды баштан кечирип, татаал башкатырмаларды чечип, уникалдуу окуяларды түзө алабыз. Оюн механикасы оюндарды жандуу жана кызыктуу кылат, анткени алар жөн гана эрежелердин жыйындысы эмес, алар виртуалдык дүйнө менен өз ара аракеттенүү ыкмасы.

Бул колдонмонун аягында, сиз оюн түзүү процесси жана өзүңүздүн визуалдык новелланызды иштеп чыгуу үчүн негизги куралдар жөнүндө структураланган түшүнүккө ээ болдуңуз жана шондой эле биздин колдонмо сизге геймдизайн терминдерине түшүнүктүү түшүндүрмөлөрдү жана эргүү үчүн популярдуу оюндарга шилтемелерди берди деп үмүттөнөбүз.Оюндарды изилдөө тармагындагы пионерлердин бири Ричард Бартл айткандай: «Оюндар - бул искусство, ал эми оюндарды түзүү техникалык көндүмдөрдү эле талап кылбастан, ошондой эле креативдүүлүктү жана чыгармачылыкты талап кылат» (Бартл, 2004).

Чыгармачылык дүйнөсүнө сүңгүп, өзүңүздүн оюндарыңызды түзүүгө даярсызбы? Биздин колдонмо оюнду иштеп чыгууда тажрыйба топтош үчүн ишенимдүү жардамчы болот деп ишенебиз!

Шилтемелер

- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: Advanced game design*. New Riders Games.
- Farber, M. (2014, February 19). *Why Serious Games Are Not Chocolate-Covered Broccoli*. Edutopia. https://www.edutopia.org/blog/serious-games-not-chocolate-broccoli-matthew-farber
- Schell, J. (2020). The art of game design: A book of lenses (Third edition). CRC Press/Taylor & Francis Group.
- Schenke, K. (2020, June 30). How to make an educational game that doesn't suck. Medium. https://katerinaschenke.medium.com/how-to-make-an-educational-game-that-doesnt-suck-4-things-to-consider-when-designing-games-for-93501df3fbc6
- McGonigal, Jane. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Press, 2011 https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf
- Sinclair. (2013, February 1). *GTA V dev costs over $137 million, says analyst*. GamesIndustry.Biz. https://www.gamesindustry.biz/gta-v-dev-costs-over-usd137-million-says-analyst
- https://habr.com/ru/companies/otus/articles/557832/
- Zimmerman, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003. MIT Press - Rules of Play
- Bartle, R. (2004). Designing Virtual Worlds. New Riders. https://mud.co.uk/richard/DesigningVirtualWorlds.pdf
- TyranoBuilder.com - Бул сайтта визуалдык новелланы түзүү үчүн деталдуу документтер жана окуу куралдары бар.

БИЛИМ БЕРҮҮЧҮ МОБИЛДИК ОЮНДАР ДҮЙНӨСҮНӨ КИРИШҮҮ