

QLEVER

Введение в мир образовательных мобильных игр



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2
Геймдизайн	3
Образовательная игра	7
Сторителлинг	12
Тестирование	23
Заключение	25
Источники	26

ВВЕДЕНИЕ

Визуальные новеллы — это интерактивные повествовательные игры, сочетающие текст, изображения и, зачастую, музыку для создания увлекательных историй. Они популярны в Японии, но приобретают всё больше поклонников по всему миру. Если вы хотите попробовать свои силы в создании визуальных новелл, это руководство поможет вам начать.

Это руководство создано для всех тех, кто ещё не имеет опыта создания каких-либо игр и хочет реализовать свои игровые задумки на социально важные и образовательные темы. Наше практическое руководство станет вашим проводником в мир создания захватывающих визуальных новелл. Мы не будем углубляться в дебри сложных теорий, а вместо этого сосредоточимся на базовых принципах геймдизайна (проектирование игр), сценария, механик и экономики игр.

Чему вы научитесь:

- **Образовательные игры:** вы будете знать, чем образовательная игра отличается от обычной и как создать игру, которая действительно чему-то научит.
- **Основы геймдизайна:** поймете ключевые понятия, такие как жанры игр, целевая аудитория, игровой процесс и дизайн уровней.
- **Создание сценария:** научитесь писать истории, разветвляющиеся диалоги и продумывать сюжетные повороты, держащих игроков в напряжении.
- **Игровая механика:** освоите основы создания механик, делающих вашу новеллу увлекательной и динамичной.
- **Экономика игры:** узнаете, как грамотно балансировать ресурсы и игровые элементы, делая игру интересной и сбалансированной.

Это руководство не раскрывает все аспекты, но будет для вас полезным, где вы узнаете:

- **Понимание** процесса создания игр.
- **Базовые инструменты** для разработки собственных новелл.
- **Понятные объяснения** терминов геймдизайна.
- **Ссылки на популярные игры** в качестве примеров.

Готовы погрузиться в мир творчества и начать создавать свои собственные истории?

ГЕЙМДИЗАЙН

ВДжесси Шелл (2020), геймдизайнер и основатель Schell Games, описывает проектирование игр как “процесс решения того какой должна быть игра” (с. xxxvi). Причем это не значит, что геймдизайнеру предстоит принять одно решение. Скорее наоборот геймдизайн – это про сотни и тысячи решений, которые сформируют будущую игру.

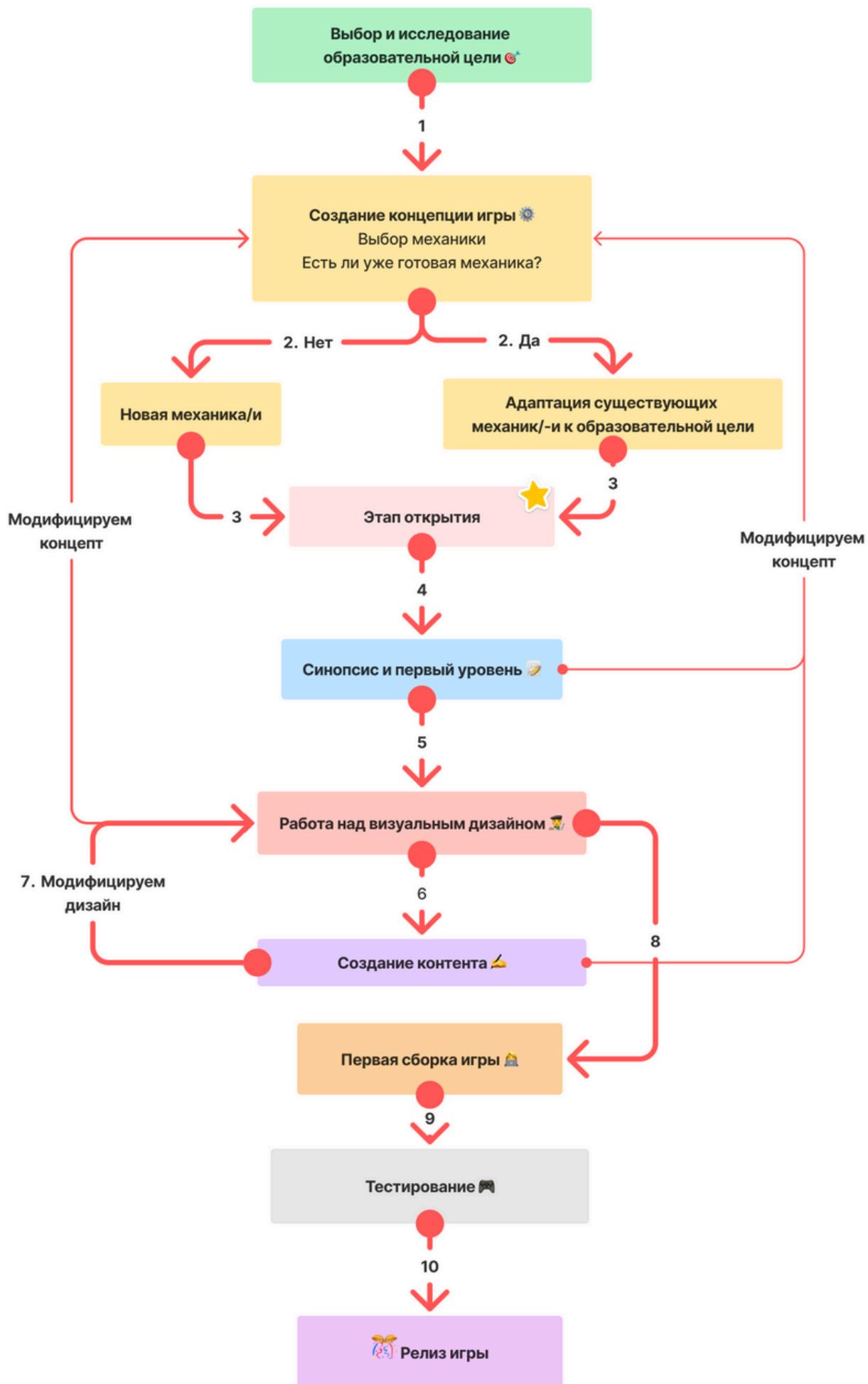
Геймдизайн – это целый процесс, который включает в себя: Создание концепции: идея игры, ее жанр, атмосфера, целевая аудитория. Разработку механики: правила игры, действия игрока, система выбора. Проектирование сюжета: история, персонажи, диалоги, ветвления сюжета. Создание мира: фон, сеттинг, локации, музыкальное сопровождение.

Какие шаги входят в процесс создания визуальной новеллы?

Следует уточнить, что процесс создания игры будет сильно отличаться в зависимости от размера вашей студии, финансов и амбиций игры. GTA V создавало больше 1000 человек, а бюджет игры оценивается в 137 млн. долларов (Sinclair, 2013). В нашем распоряжении был ограниченный бюджет и девять человек. Геймдизайнеры занимались созданием концепта, контента игр, а также их тестированием. С ростом размера проекта вы можете ожидать появления специалистов, которые отвечают за конкретные аспекты игры. Например, отдельную команду тестировщиков.

Фокус этого пособия –образовательные визуальные новеллы. Наша команда, создающая онлайн-игры для образовательной платформы Qlever, создала более пяти таких игр и кратко наш процесс работы над каждой такой игрой можно визуализировать в диаграмме ниже (Рисунок 1).

Процесс создания визуальной новеллы в Qlever.



Давайте коротко разберем каждый шаг

01. ВЫБОР И ИССЛЕДОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЦЕЛИ

На этом этапе мы определяемся что и как мы будем доносить с помощью игры. Например, как распознавать язык вражды, как использовать онлайн-сервисы для анализа изображений и т.д. Выбрав фокус мы начинаем читать литературу по теме до достижения глубокого понимания преподаваемого концепта/-ов.

02. СОЗДАНИЕ КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ

Это определяющий этап, на котором вы формируете идею, механику, внутреннюю экономику, сеттинг игры. Основной вопрос: как я могу обучать концепции, используя известные игровые механики?

ВЫБОР МЕХАНИКИ

03.

Если у вас уже есть каркас игры (например, вы купили игру на codecanyon.net), которую вы хотите адаптировать под ваш контент, то на этом этапе вам нужно понять, что вы хотите и можете поменять в рамках этой сборки. Если же вы решили создавать игру с нуля, то вам будет необходимо определиться с базовой механикой и начать её прорабатывать, добавляя детали.

ЭТАП ОТКРЫТИЯ

04.

Лучшая игровая идея та, которая нравится игрокам. Для проверки того, насколько концепция игры нравится потенциальным игрокам существуют техники тестирования игровых концепций.

05. СИНОПСИС И ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Синопсис — это краткое описание сюжета для каждого уровня/мира. Он должен рассказывать историю, не углубляясь в детали. Синопсис подвергается активным обсуждениям и редактированию. Также создаётся контент первого уровня. Его основное назначение - увидеть, как текстовый контент вписывается в механику игры. В конце этого этапа концепция игры часто модифицируется и уточняется.

06. РАБОТА НАД ВИЗУАЛЬНЫМ ДИЗАЙНОМ

Концепт игры презентуется дизайнеру. Уделяем максимальное внимание детальному объяснению концепта, предоставляем визуальные референсы. Затем мы начинаем мозговой штурм по поводу пользовательского интерфейса, анимаций, особенностей механики и т. д. Это еще один этап редактирования, который изменяет нашу концепцию и игровую механику. На этом этапе мы также приглашаем в конференцию разработчика. Это человек, который будет собирать игру на выбранном игровом движке. Он помогает понять можем ли мы реализовать наши желания по механике игры в рамках имеющегося времени/бюджета.

07. СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТА

Это самая трудоемкая задача, выполняемая гейм-дизайнерами/писателями контента. Это очень специфическая задача и не может быть описана только в терминах творческого письма: контент должен соответствовать механике игры, дизайну игры, стилю повествования, иметь сюжетную структуру и отвечать многим другим соображениям. Создание контента является итеративным процессом, то есть процесс, в котором проект или продукт постоянно дорабатывается и улучшается на основе обратной связи и результатов промежуточных этапов. Вы пишете текст, затем он редактируется. Вы работаете над комментариями, а затем снова обсуждаете их.

10. ТЕСТИРОВАНИЕ

Это итеративный процесс. В нашей команде он основан на тестовом скрипте (что и в какой последовательности нужно проверить). После каждого теста комментарии передаются разработчикам, они их исправляют и возвращают обновленную версию игры. Мы проверяем, были ли учтены наши комментарии, тестируем дальше. Чаще всего мы заканчиваем тестирование в 2–3 этапа.

08. УТВЕРЖДЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

Чаще всего в процессе создания контента у вас появляются дополнительные идеи, которые нужно реализовать в механике игры и нарисовать для них визуалы. На этой стадии вы активно работаете с визуальным дизайнером для создания удобного пользовательского опыта, интерфейса игры, персонажей и т.д.

09. ПЕРВАЯ СБОРКА ИГРЫ

Когда контент, концепт и визуальный дизайн окончательно утверждены, мы передаем их разработчикам. Они собирают игру, тестируют её механику и передают нам на более тщательное тестирование.

11. РЕЛИЗ ИГРЫ

Каждый релиз игры сопровождается маркетинговой кампанией по её продвижению. После выхода мы внимательно отслеживаем отзывы игроков, чтобы убедиться, что мы ничего не упустили и всё работает как нужно.



Образовательная игра

Начнём с того, что образовательные игры не должны превращаться в «брокколи в шоколаде», то есть в искусственно добавленное развлечение (шоколад), которое просто прикрывает важные, но сложные аспекты обучения (брокколи), чтобы привлечь внимание игроков. Вместо этого, они должны быть увлекательными сами по себе, используя игровые механики, сюжеты и дизайн, которые захватывают и мотивируют игроков. (Farber, 2014; Schenke, 2020).

Создать захватывающую обучающую игру не так просто, поэтому мы советуем руководствоваться советами профессионалов отрасли. Например, доктор Катерины Шенке (2020) предлагает четыре простых совета при создании образовательных игр. Она часто ссылается на игры для детей, но для взрослых те же самые советы звучат вполне логично. Мы тоже следуем её советам, давайте разберём их.

Совет 1. Меньше значит больше

- Сосредоточьтесь на работе с одной целью обучения.
- Избегайте перегрузки игры контентом.
- Четко сформулируйте цель обучения, чтобы ученики могли ее понять.

Перед тем как вы сядете создавать концепт игры, внушительная часть работы должна быть проведена за выбором и изучением того концепта, которому вы хотите научить ваших игроков. Как вы определяете его в этой игре? Почему выбрано именно это определение, а не другое? Например, могут ли политические взгляды считаться защищенными характеристиками в концепции языка вражды? Здесь могут пригодиться тематические эксперты.

На платформе Qlever мы делаем большие темы более понятными, разбивая их на отдельные, легко усваиваемые навыки и их составляющие. Например, в рамках серии игр про фактчекинг у нас есть игра, которая учит работать с фото фейками, отдельная игра про жизнь фактчекера и сложности профессии, отдельная игра про полевой фактчекинг и использование ИИ (искусственный интеллект) в его целях.

Мы также стараемся приоритизировать возможные темы в зависимости от цели проекта и актуальности для аудитории.

Совет 2: Используйте знакомые игровые механики

- Используйте знакомые жанры игр, в которые дети (или ваша аудитория) уже играют.
- Используйте знакомые игровые механики, чтобы дети не тратили время на изучение правил игры.
- Избегайте длинных инструкций; вместо этого делайте акцент на практическом обучении через игровой процесс.

Отличный совет, который позволяет игре оставаться игрой, а не учебником. Меньше текста – лучше. В визуальной новелле от Qlever с названием “Space adventures” одна из ключевых тем - язык вражды. Мы не даём его понятие и не устраиваем брифинг о том, как его определять, игроки сами поймут, что такое язык вражды, читая историю новеллы. Если же мы вынуждены дать инструкцию или определение, то мы пользуемся персонажами, которые вплетают это понятие в сюжет игры, причём максимально простым и доступным языком. Суммируя этот совет - постарайтесь сделать всё, чтобы ваша игра не стала скучным учебником.

Совет 3: Следуйте за их интересами

- Разрабатывайте игры для детей (или вашей специфической аудитории), позволяя им делать то, что они хотят, и учиться тому, чему они хотят.
- Оставьте место для исследований и открытий - не всё в игре должно быть связано с обучением. Если ребёнок хочет кликать на персонажа, то позвольте ему это делать и добавьте смешную реакцию на его действия.
- Используйте методы исследования, ориентированные на детей, чтобы определить, чему дети хотят учиться.

Один из любимых исследовательских методов доктора Шенке, который помогает выяснить, что интересно детям – сортировка карточек. Это простой, веселый и эффективный способ. Сначала вы просите детей разложить карточки с разными темами по группам. Затем, используя эти карточки, вы начинаете беседу. Собранные данные помогут вам создать игру, которая действительно понравится детям.

Совет 4: Коммуницируйте своевременно и часто

- Тщательно продумайте обратную связь.
- Предоставьте конкретную обратную связь, связанную с целями обучения.
- Используйте обратную связь, чтобы помочь ученикам улучшить свое понимание.

Обратная связь является интегральной частью образовательных игр. В визуальных новеллах от Qlever мы пишем обратную связь на каждый правильный, нейтральный или неверный ответ. Игрок должен знать и понимать почему его выбор верен или нет, а если неверен, то ещё и какой выбор был бы более подходящим. Так мы можем быть уверены, что игрок действительно поймёт то, что мы хотим донести нашей игрой. Отнимать жизнь за неверный ответ или давать баллы за верный - мало, лучше объяснить игроку почему его выбор привёл к определенным последствиям.

Игровая механика

Игровая механика – это ядро того, чем на самом деле является игра. Это взаимодействия и взаимоотношения, которые остаются, когда все эстетические, технологические и сюжетные элементы убраны (Schell, 2020, p. 166). В то же время в геймдизайне нет общепризнанной таксономии игровых механик (с. 166). Например, в книге Адамса и Дорманса (2012) под механикой игры понимается множество различных типов базовых отношений между объектами в играх. Авторы выделяют пять различных типов механик, которые можно встретить в игре (с. 6-7): механика физики, внутренней экономики, прогресса, тактического маневрирования и социального взаимодействия. Например, механика внутренней экономики регулирует сбор, потребление и торговлю ресурсами внутри игры.

В этой части пособия мы хотим сфокусироваться на тех элементах механики, которые относятся именно к визуальным новеллам и помогут сделать ваши игры интереснее и глубже.

Базой визуальных новелл является интерактивный диалог. Ваш персонаж что-то говорит, персонажу отвечают, после этого вам нужно сделать какой-то выбор, который поведет или не поведёт историю в какое-то направление. В части этого пособия под названием “структуры ветвления сюжета” вы узнаете, как можно создавать разные структуры ветвления. Помимо структур ветвления мы предлагаем поэкспериментировать с такими элементами игры как:

Статистика и прокачка. Внедрение системы характеристик, навыков или атрибутов персонажа. Игрок прокачивает их, делая выбор, выполняя действия или решая задачи. Влияет на сюжет, доступные варианты и боевые возможности. Например, в начале игры можно выбрать главный атрибут вашего персонажа, скажем, “сила убеждения” и прокачивать его, делая определенный выбор. В какой-то момент игры, имея хорошо прокаченный навык “сила убеждения”, игрок может решить проблему своим даром убеждения или найти концовку, которая бы в ином случае не была бы доступна.

Мини-игры. Короткие игровые сегменты, отличающиеся от основного геймплея. Могут быть простыми (найди спрятанный на изображении объект) или сложными (головоломки). Они обеспечивают перерыв от чтения, добавляют азарта и могут влиять на сюжет.

Скрытые элементы. Поощряют повторное прохождение. Это секретные предметы, локации, концовки или достижения, которые сложно найти. Требуют внимательности, исследования и иногда решения головоломок. Они раскрывают дополнительную информацию о сюжете, мире или персонажах. В контексте визуальных новелл определенный выбор в диалогах и порой неочевидные ответы (или отсутствие ответа) могут открывать неожиданные или комичные концовки.

Ресурсный менеджмент. Добавляет аспекты стратегии и планирования. По сути, это управление ограниченными ресурсами, такими как время, деньги или предметы. Игроку предстоит делать выбор, как их распределить для достижения целей или выживания. Ресурсный менеджмент добавляет сложности и реализма в игровой процесс. Например, в начале игры игрок может получить определенное количество монет, которые нужно с умом потратить в ключевых моментах игры для открытия новой сюжетной ветки или для покупки артефакта, упрощающего жизнь игрока.

Диалоги, агентность и выбор ответа. Вы также можете поэкспериментировать с тем, как игрок коммуницирует с NPC. Какие-то реплики вашего персонажа могут служить эмоциональной реакцией на слова собеседника (“Вау”, “Ты серьезно?”), какие-то будут оформлены как мысли (“Это он меня сейчас оскорбил?”), какие-то ответы будут влиять на сюжет игры, а какие-то нет. Вы также должны решить, как много агентности будет у вашего игрока. Т. е., даёте ли вы постоянный выбор ответа/реплик игроку или какие-то реплики вашего персонажа будут сказаны вне зависимости от того хочет этого игрок или нет.

Система начисления баллов. Баллы в визуальной новелле могут не ограничиваться базовыми очками. Вы можете ввести:

- Систему отношений. Выбор игрока влияет на "аффект" или "эмоциональное состояние" персонажей. Это может открывать или закрывать доступ к новым диалогам, событиям и концовкам.
- Систему доверия. Выбор игрока влияет на уровень "доверия" других персонажей. Это может открывать доступ к секретной информации, помощи или новым возможностям.
- Моральные баллы. Выбор игрока влияет на его "моральный компас". Такая система заставляет игрока задуматься о последствиях своих решений. Например, игрок может решить помочь нуждающимся или взять взятку за выполнение задания, или навредить невинному человеку. Высокий моральный счет может привести к тому, что игроку будут доверять другие персонажи, он получит доступ к лучшим концовкам игры и будет вознагражден за свои добрые поступки. Низкий моральный счет может работать в обратную сторону или открывать более темные концовки.
- Баллы кармы. Баллы кармы похожи на моральные баллы, но могут иметь более широкий спектр влияния. Карма может быть "положительной" или "отрицательной" и влияет на отношение персонажей, события и концовки. Баллами кармы можно включать неявные и случайные происшествия в сюжете.
- Баллы времени. В вашей игре время может являться ограниченным ресурсом, и игроки должны принимать решения, которые расходуют определенное количество времени. Это может влиять на доступность определенных событий и концовок.
- Система ресурсов и система навыков также могут модифицировать вашу визуальную новеллу. О них мы уже рассказали в нескольких параграфах выше.

Что делать с этими знаниями? Всё что вы решаете внести в игру, должно быть осознанно и продуманно. Добавлять какой-то элемент или систему только потому, что это выглядит интересно, - не лучшая идея (хотя порой так можно делать, если вас не устраивает, что ваша игра кажется слишком стерильной и простой). Например, внедрение системы морали может быть отличным решением для визуальной новеллы про язык вражды, а системы доверия - для игры про буллинг. Визуальные новеллы могут быть увлекательными не только благодаря интересному сюжету, но и за счет тщательно проработанных игровых механик и взаимодействий, о которых мы расскажем далее.

STORY TELLING



What's your story?

Что такое сторителлинг?

Сторителлинг — это искусство создания и передачи истории с целью увлечь, обучить или развлечь аудиторию. Это мощный инструмент коммуникации, который может использоваться в различных медиумах, включая литературу, кино, театр и, конечно, видеоигры. В контексте видеоигр сторителлинг играет особую роль, так как он не только передаёт сюжет, но и делает игровой процесс более погружаемым и эмоционально насыщенным.

Основные элементы сторителлинга:

- Сюжет – основная последовательность событий, составляющих историю. Включает завязку, развитие конфликта, кульминацию и разрешение.
- Персонажи – действующие лица, которые двигают сюжет вперёд и с которыми игроки взаимодействуют. Хорошо проработанные персонажи вызывают эмоциональный отклик и создают глубину истории.
- Тема – центральная идея или сообщение, которое передается через историю. Тема помогает связывать сюжет и персонажей.
- Конфликт - основное противостояние или проблема, которую нужно решить. Конфликт добавляет напряжение и интерес к истории.
- Мир – сеттинг или окружение, в котором разворачивается история. Видеоигры часто используют детализированные миры, чтобы усилить погружение игрока.
- Точка зрения – перспектива, с которой подаётся история. Это может быть повествование от первого лица, третьего лица или многоголосое повествование.

В мобильных играх сторителлинг приобретает дополнительные измерения благодаря интерактивности. Игроки не просто пассивные наблюдатели, они активно участвуют в развитии сюжета и могут влиять на его ход. Это создаёт уникальные возможности для глубокого погружения и эмоционального отклика.

Художественная ценность сторителлинга

В книге автор рассказывает нам о герое от третьего лица, в кино мы наблюдаем за героями, то есть подключаем сенсорное восприятие.



Фото: <https://vokigames.com/ru/storitelling-v-igrah-kak-sozdayutsya-miry/>

Игры строятся на повествовании от первого лица, предоставляя нам возможность переживать события через восприятие самого персонажа. К тому же это единственный из форматов, где мы интерактивно взаимодействуем с окружением и непосредственно участвуем в развитии сюжетной линии.



Фото: <https://vokigames.com/ru/storitelling-v-igrah-kak-sozdayutsya-miry/>

Для создания увлекательного сюжета важно понимать различные сценарные структуры и форматы.

Сценарные структуры помогают разработчикам создавать сюжеты, которые имеют ясную логическую последовательность событий и эмоциональные повороты. Это помогает удерживать внимание игрока и создавать запоминающийся игровой опыт.

В основе многих сценарных подходов лежат основные концепции о распределении сюжета на акты или фазы, об изменении персонажей и разрешении конфликтов. В игровом мире используются различные структуры, например, трехактная структура, путь героя, кишотенкецу (1), драматическая структура, пять актов, семь актов, хронологическая структура, нелинейная, многослойная и многое другое.

Давайте рассмотрим наиболее распространенные из них:

1. Классическая трехактная структура

Классическая трехактная структура сюжета состоит из введения, развития и разрешения конфликта. Она является одной из самых распространенных и понятных форм сценарного построения

Акт 1 (Вступление):

- Введение в мир и персонажей: представление основных героев, установка основного конфликта или задачи.
- Побуждающее событие: событие, которое заставляет героя начать действовать или менять свою жизнь.
- Конфликт и внутренняя борьба: возникновение проблемы или конфликта, с которым герой сталкивается.

Акт 2 (Развитие):

- Восхождение действия: герой принимает на себя вызов и начинает решать проблемы.
- Поворот: внезапное событие или развитие, которое усложняет ситуацию и поднимает напряжение.
- Внутренний конфликт: внутренние противоречия и сомнения героя в отношении своих действий и выборов.

Акт 3 (Кульминация и разрешение):

- Кульминация: всё стремится к высшей точке напряжения, где герой сталкивается с основным противником или проблемой.
- Разрешение: раскрытие сюжетных линий и разрешение основного конфликта.
- Завершение: освобождение напряжения и показывание последствий для героев и мира.

1. Кишотенкецу — это японская структура сюжета, которая включает введение, развитие, поворот и разрешение без строгой трехактной схемы.

3. Кишотенкецу

Кишотенкецу — это японская структура сюжета, которая включает введение, развитие, поворот и разрешение без строгой трехактной схемы(2).

Этапы kishōtenketsu

1. Введение (ki) — описание персонажей, окружения, времени действия, то есть всего, что важно для понимания истории.
2. Развитие (sho) — события, которые развивают взаимоотношения, характеры, сюжет в целом. Развитие плавное, значимых изменений нет.
3. Поворот (ten) — событие, которые переворачивает историю с ног на голову, показывает историю в абсолютно неожиданном свете. Это самый важный момент в истории, кульминация.
4. Развязка (ketsu) — выводы, которые делает история, то, что связывает события воедино. Концовка обычно открытая.

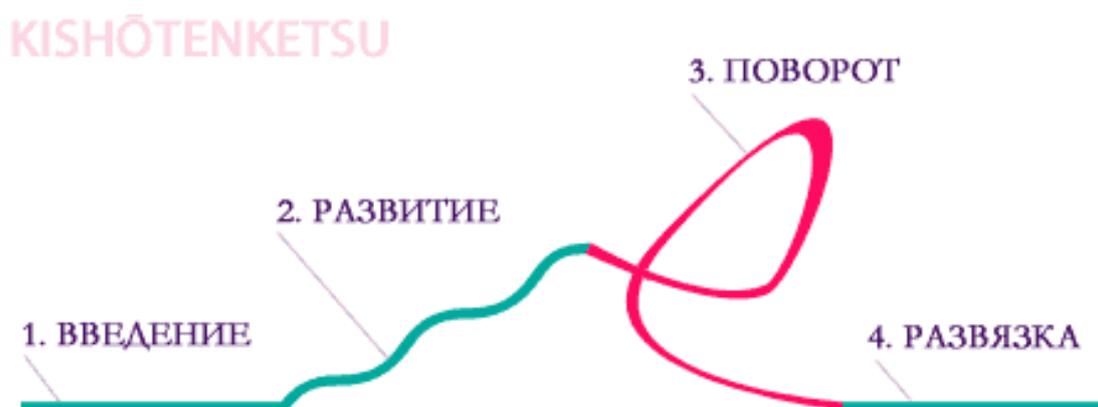


Фото: <https://kostyushko.com/2012/04/kishotenketsu/>

Формат презентации сюжета

Форматы презентации сюжета в играх играют ключевую роль в том, как игровая история передаётся игроку. Они могут варьироваться от интерактивных диалогов до кат-сцен, а также включать в себя различные визуальные и аудиовизуальные элементы.

1. Интерактивные диалоги

Интерактивные диалоги позволяют игрокам влиять на ход сюжета через выбор ответов и действий персонажа. Этот формат популярен в ролевых играх и приключенческих играх, где каждый выбор может повлиять на отношения с другими персонажами и развитие сюжета.

2. Кат-сцены (Cutscenes)

Кат-сцены — это предзаписанные анимации или видеоролики, которые вставляются в игру для раскрытия ключевых моментов сюжета или важных персонажей. Они позволяют разработчикам контролировать повествование и создавать кинематографические эффекты.

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

3. Внутриигровые записки и дневники

Этот формат представляет собой текстовые или голосовые записи, которые игрок может найти или получить в игре. Они раскрывают дополнительные детали сюжета, прошлого персонажей или мира игры, углубляя понимание игровой вселенной.

4. Фоновые события и окружение

Фоновые события и окружение — это события, происходящие в реальном времени в игровом мире, которые также могут служить сюжетными элементами. Это может включать изменения в окружающей среде, встречи между NPC или последствия игровых действий игрока.

5. Интерактивные события и мини-игры

Некоторые игры используют мини-игры или специальные события, которые также могут служить частью основного сюжета. Это может включать в себя сражения, головоломки или специальные задания, которые напрямую связаны с основной историей.

Элементы формата:

- Эмоциональная интонация - какие эмоции передаются через формат презентации сюжета — например, через интонацию голоса или визуальные эффекты.
- Поддержка атмосферы - как формат помогает создать нужную атмосферу игры — например, через освещение, музыку или анимацию.
- Интерактивность - как игрок взаимодействует с форматом — например, выбор ответов в диалогах или принятие решений в кат-сценах.

Понимание различных сценарных структур и форматов сюжета в мобильных играх помогает разработчикам создавать увлекательные и запоминающиеся игры. Выбор правильной структуры и формата сюжета зависит от жанра игры, целевой аудитории и ожидаемых эмоциональных реакций от игроков.

Выбор подходящей структуры и формата позволяет создавать игры с глубоким сюжетом и хорошо развитыми персонажами, что особенно важно для мобильных игр, где внимание игрока ограничено временем и удобством игры на мобильных устройствах.

Почему сторителлинг важен в мобильных играх?

Сторителлинг помогает создавать увлекательный и эмоционально насыщенный игровой опыт.

1. Удержание игроков

- Интересный сюжет мотивирует игроков возвращаться к игре, чтобы узнать, что произойдет дальше. Это особенно важно для мобильных игр, где сеансы игры часто короткие, и игрокам нужно дать вескую причину для продолжения.
- Разделение сюжета на эпизоды или главы помогает поддерживать интерес и удерживать игроков на длительное время. Это также позволяет разработчикам регулярно обновлять контент, привлекая игроков новыми историями и событиями.

2. Эмоциональная вовлеченность

- Сильный сюжет и проработанные персонажи могут вызвать у игроков сильные эмоции, создавая глубокую связь с игрой. Эмоциональное вовлечение делает игровой опыт более запоминающимся и значимым.
- Игроки становятся активными участниками истории, что усиливает их эмоциональный отклик.

3. Создание уникальности и запоминаемости игры

- Уникальная и захватывающая история делает игру запоминающейся и выделяет ее среди других. Это особенно важно на конкурентном рынке мобильных игр, где выделиться сложно.
- Игры с хорошо проработанным сюжетом часто получают лояльных фанатов, которые ждут продолжения истории и готовы делиться своими впечатлениями с другими.

4. Улучшение геймплея через сторителлинг

- Сюжетные выборы и ветвящиеся диалоги позволяют игрокам активно участвовать в развитии сюжета, делая игровой процесс более интерактивным и захватывающим.
- Сюжет может мотивировать игроков выполнять задачи и миссии, связывая их с общим повествованием и делая их более значимыми.

5. Обучение и развитие через сторителлинг

- Игры с сюжетом могут обучать игроков различным навыкам и знаниям через историю. Это может быть как образовательный контент, так и обучение стратегическому мышлению и решению проблем.
- Сюжет может передавать моральные уроки и важные жизненные принципы, делая игровой опыт более значимым.

Включение сторителлинга в визуальные новеллы не только способствует удержанию игроков, мотивируя их возвращаться к игре, но и создает глубокую эмоциональную вовлеченность, делая игровой опыт более значимым. Кроме того, уникальные и запоминающиеся истории помогают выделиться на конкурентном рынке. Улучшение геймплея, делая его более интерактивным и захватывающим, также является важным аспектом. Истории могут обучать и развивать игроков, передавая знания и моральные уроки. Как отмечает Джейн Макгонигал, эксперт в области игрового дизайна, «хорошо рассказанная история может преобразовать игровой опыт, превратив его в нечто большее, чем просто развлечение» (McGonigal, 2011).

Структуры ветвления сюжета

Линейный сюжет. От точки “А” до точки “В”.

Линейный сюжет — сюжет приключения, состоящий из последовательного преодоления этапов, избежать или поменять местами которые игроки не имеют возможности. ([ССЫЛКА](#))

История имеет явную сюжетную линию с одной концовкой. Выбор игрока на протяжении всей игры и кардинально не влияет на повествование сюжета. Игрок получает уже готовый (закрытый) сюжет с конкретными поворотами и кульминацией.

Параллельное повествование довольно редко встречается в играх и скорее относится к линейным сюжетам, чем к отдельной структуре.

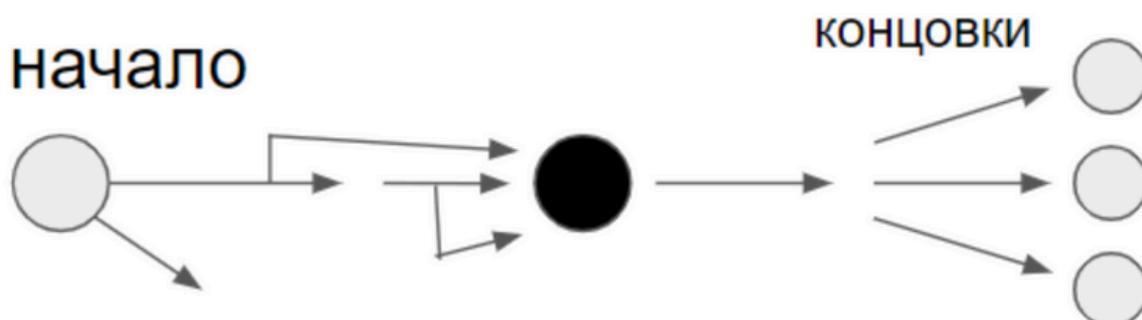
Параллельное повествование наиболее часто раскрывается двумя способами:

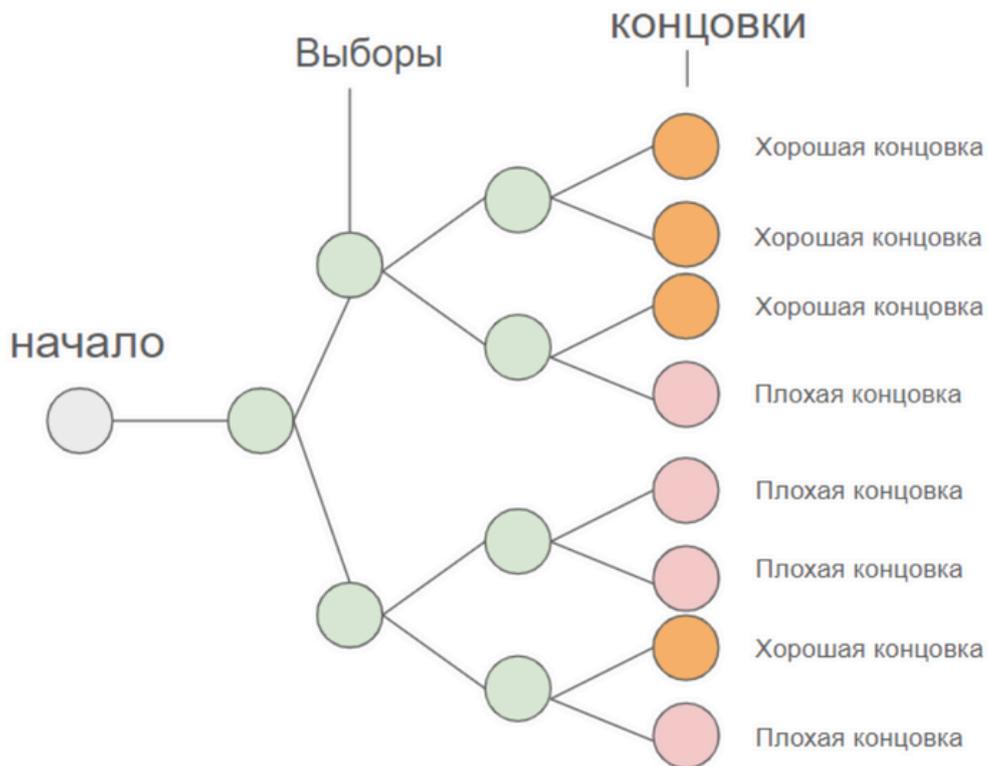
1. В начале игры (или ее эпизода) игрок выбирает персонажа и проходит его сюжетную линию (пример: А, В сценарии в сериях Resident Evil)
2. Сюжет разворачивается линейно, но в определенных эпизодах, игрок узнает сюжетные линии разных персонажей, которые к концу сводятся вместе (The Last of Us 2)

Нелинейный сюжет. Одно начало + разные концовки.

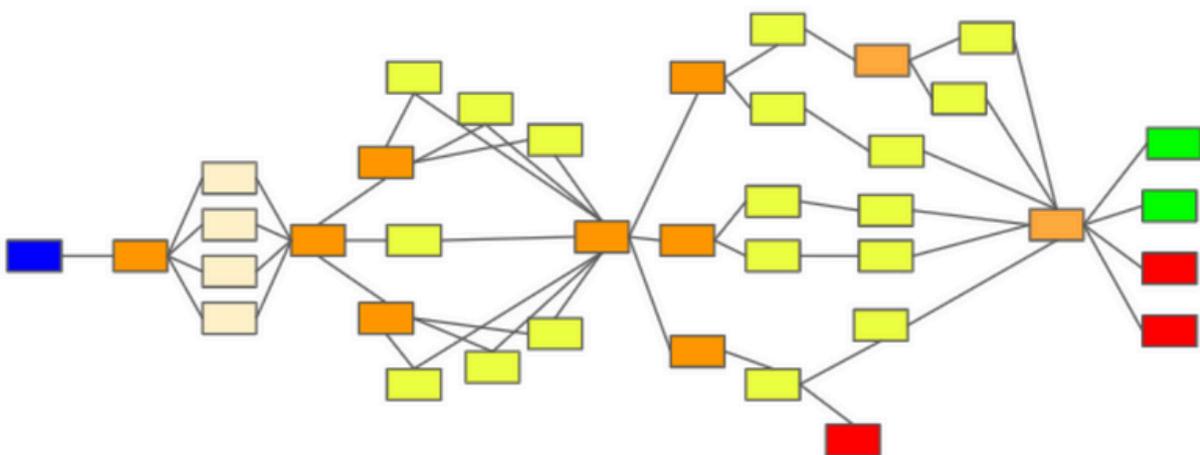
Обычно в нелинейных играх игроку предоставляется больше свободы действий, нежели в линейных. Например, в нелинейной игре для ее завершения игрок может выполнять разные последовательности заданий, в игре может присутствовать выбор способа достижения победы, несколько типов победы, а также побочные задания и сюжеты.

Игры с открытым миром, используют принцип «песочницы», в котором игрок может исследовать окружающий открытый мир независимо от основной цели игры, если таковая вообще в игре существует.





Алмазная структура



Принцип данной структуры - дать иллюзию выбора, когда выбор не имеет реальных последствий. Например, вне зависимости от того что выбрал игрок, он всегда придет к ключевому.

В целом, это очень спорная структура потому, что она вызывает у игроков чувство обманутости т.к. их действия не имеют ценности.

Временная петля

Различают два вида временной петли:

1. Причинно-следственная – когда в начале раскрывается концовка и сюжет приводит к ней (“Терминатор”)

Зацикленная – когда при прохождении эпизода, игрока возвращают в его начало, открывая перед ним другие варианты его прохождения ([Katana Zero](#)).

Создание контента

Чем больше вы пишете и редактируете сами себя - тем быстрее сможете отточить навык письма и прийти к своему стилю. Однако контент — это не только про письмо. Прежде всего, это мастерство рассказать/показать историю так, чтобы каждый из игроков внутренне откликнулся на ваши усилия.

Вот **6 простых шагов, которые создадут вашу историю:**

Шаг 1. Выбрать тему и подход

- 1.1 Наметьте себе план-календарь, в котором четко определите сколько времени и когда вы закончите написание контента.
- 1.2 Выберите тему. Определите в ней ключевые слова - именно они будут держать ваше внимание в фокусе и позволят разработать новое видение.
- 1.3 Контент требует постоянного труда. Не старайтесь написать все сразу за один присест. Лучше немного, но постоянно.

Шаг 2. Исследование

- 2.1 Проведите анализ аудитории, которую хотите охватить. Выявите ее потребности и пишите контент в ключе, затрагивающий ее интересы.
- 2.2 Смело вдохновляйтесь референсами по своей теме (фильмы, книги и т.д.). Однако уважайте чужой труд и не копируйте его без разрешение автора. Если вам очень понравилась чья-то идея, то переосмыслите ее.
- 2.3 Проверяйте факты и сверяйтесь с логикой. Каждая история должна быть логична и обоснована.

Шаг 3. Структурирование

Вернитесь к нашей главе об актах и драматургии. Сделайте черновик ключевых событий и распределите их по актам.

Шаг 4. Возьмите паузу

Сделайте это, если вы уже закончили историю. Вам нужен отдых, чтобы переосмыслить проделанное и, возможно, найти решение по улучшению контента.

Шаг 5. Вычитка и редакция

После отдыха. Прочитайте все написанное снова и смело принимайтесь за его редакцию, попутно отвечая на вопросы:

1. Все ли написанное созвучно с темой?
2. Все ли написанное четко отображает ведущий посыл истории?
3. Нет ли повторений или неясностей?
4. Насколько история динамична в целом и по актам?

Обращайте внимание на грамотность текстов, которые увидит игрок. Можно позволить себе ошибки в текстах, которые игрок никогда не увидит. Однако игрок всегда заметит явные грамматические ошибки, и из-за этого у него может сложиться о вас ощущение непрофессионализма. Если вы не уверены в пунктуации, то смело пользуйтесь сторонними сервисами по выявлению таких ошибок.

Шаг 6. Нарративные решения

Закончив написание контента, пришло время заняться нарративным дизайном, а именно - реализацией контента. Разработайте вербальные и невербальные нарративные инструменты, которые смогут показать игроку вашу историю.

Вербальные инструменты - тексты, диалоги

Невербальные инструменты - механики, аудио, видео, катсцены.

Тестирование



Тестирование визуальных новелл — это важный этап разработки, который позволяет выявить и устранить ошибки, улучшить пользовательский опыт и обеспечить соответствие проекта первоначальной задумке.

Play-тестирование (Play Testing)

Тестирование игр влияет на:

- Оценку качества игры
- Рейтинг видеоигр
- Определение областей для улучшения

Благодаря тестированию можно выявить баги (ошибки):

- Баги в интерфейсе (ошибки или сбои в пользовательском интерфейсе приложения или игры)
- Технические баги — это все, что зависит от устройства и его подключения.
- Баги локализации – это все, что выявляется при адаптации игры на другие языки.
- Баги производительности – число кадров в секунду (FPS , Frames per second) во время игрового процесса.
- Баги совместимости – это когда ваша игра неправильно работает на разных устройствах.
- Баги логики – это все, что ломает геймплей (3) или ставит под сомнение ваши задумки.

Главная задача: играть в игру как игрок.

Вы оцениваете геймплей и возможные ощущения/мысли вашего игрока, а также проверяете сами себя: все ли было реализовано согласно плану?

Также обязательно нужно отходить от привычного геймплея и намеренно создавать такие игровые ситуации, в которые обычно не попадают игроки. Например, “speedrun” — это когда игрок взаимодействует с текстурами, механиками и объектами так, чтобы обмануть логику игры и проходить ее в сотни раз быстрее.

Совет: дайте поиграть в игру своим друзьям и знакомым. Это даст вам оценку со стороны, и множество подсказок по улучшению или корректировке.

3. Игровой процесс — компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. Сюда входит много параметров: правила игры, цели ее прохождения, уровень сложности, сюжетная линия, а также результаты определенных действий игрока

Пункты, на работу которых нужно обратить внимание:

- меню, вкладки, кнопки;
- единое отображение шрифтов;
- разрешение экрана во время игры;
- звуки, музыка, голоса персонажей;
- анимация персонажей;
- последовательность сценария.

Этапы тестирования:

1. Поставить себе реальные требования. Нужно прописать чего вы хотите добиться и к какому результату это должно привести.
2. Реально оценить объем и время на тестирование.
3. Записывать свои действия. Существуют функциональные баги, которые легко исправляются корректировкой кода. Однако существуют и такие баги, к которым можно прийти совершенно неожиданно. Чтобы выявить проблему, всегда записывайте действия, которые к ним привели.
4. Ожидание и Результат. Еще раз пройдитесь по изначально поставленным целям и проанализируйте: “Все ли было реализовано? Было ли что-то упущено?”.
5. После исправления ошибок повторите тестирование снова.
6. Если все ошибки были исправлены - готовьтесь к изданию игры.

3. Игровой процесс — компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. Сюда входит много параметров: правила игры, цели ее прохождения, уровень сложности, сюжетная линия, а также результаты определенных действий игрока

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе создания образовательных игр важно учитывать множество аспектов геймдизайна, сценария, механик и экономики игры, чтобы создать захватывающий и образовательный продукт. Мы рассмотрели основы геймдизайна, понимая, что ключевые элементы, такие как жанры игр, целевая аудитория и дизайн уровней, формируют фундамент успешного проекта. Разработка сценария, включающего разветвляющиеся диалоги и неожиданные сюжетные повороты, позволяет удерживать игроков в напряжении и глубоко вовлекать их в историю.

Как отметил Эрик Циммерман, эксперт в области игрового дизайна, «игры — это не только развлечение, но и мощный инструмент для обучения и развития навыков» (Zimmerman, 2003). Это утверждение подтверждает важность создания образовательных игр, которые не только развлекают, но и обучают. Правильный подход к разработке таких игр помогает игрокам не просто проводить время, но и приобретать полезные знания и навыки.

Игровая механика — еще один критически важный элемент, делающий новеллу увлекательной и динамичной. Благодаря хорошо продуманной механике мы можем переживать невероятные приключения, решать сложные головоломки и создавать уникальные истории. Игровые механики делают игры живыми и интересными, ведь это не просто набор правил, это способ взаимодействия с виртуальным миром.

Подходя к концу этого руководства, мы надеемся, что вы получили структурированное понимание процесса создания игр, базовые инструменты для разработки собственных визуальных новелл, а также наше руководство предоставило вам понятные объяснения терминов геймдизайна и ссылки на популярные игры в качестве примеров для вдохновения. Как сказал Ричард Бартл, один из пионеров в области исследования игр, «игры — это искусство, и создание игр требует не только технических навыков, но креативности и воображения» (Bartle, 2004).

Готовы погрузиться в мир творчества и начать создавать свои собственные игры? Надеемся, что наше руководство станет надежным помощником в приобретении опыта в разработке игр!

Источники:

- 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 - Этот сайт имеет подробную документацию и учебные пособия для создания визуальных новелл.



**ВВЕДЕНИЕ В МИР
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
МОБИЛЬНЫХ ИГР**