

QLEVER

# Визуал новелла жасау әлеміне кіріспе: талапкерге арналған нұсқаулық



<b>Кіріспе</b>	<b>2</b>
<b>Геймдизайн</b>	<b>3</b>
<b>Білім беру ойыны</b>	<b>7</b>
<b>Сторителлинг</b>	<b>12</b>
<b>Тестілеу</b>	<b>23</b>
<b>Қорытынды</b>	<b>25</b>
<b>Сілтемелер</b>	<b>26</b>

# Кіріспе

Визуал (көрнекі) новелла дегеніміз — баяндау әдісі арқылы жасалатын интерактив ойындар. Онда оқиға не әңгімені тартымды ету үшін мәтін, сурет және көбіне музыка пайдаланылады. Мұндай ойындар Жапонияда кеңінен таралған. Алайда қазір оған қызығушылар дүниежүзінде де көптеп саналады. Визуал новелла жасауға талпынып жүрсеңіз, осы нұсқаулық керегіңізге жарап қалар.

Бұл нұсқаулық – әлеуметтік маңызы бар немесе білім беру тақырыптарында ойын жасағысы келетін, бірақ бұрын-соңды ондай тәжірибесі болмаған адамдарға арналған. Еліктіретін визуал новелла жасағыңыз келсе, практикалық нұсқаулығымызды басшылыққа алуыңызға әбден болады. Біз күрделі теориялардың ұңғыл-шұңғылына үңілмей, бірден геймдизайнның (ойынды жобалау), сценарийдің, ойынның механикасы мен экономикасының базалық принциптеріне зейін қоямыз.

## Не үйренесіз:

- **Білім беру ойындары:** білім беру ойыны мен әдеттегі ойынның айырмашылығын білесіз, әрі білімді шынымен меңгертетін ойынды жасау әдіс-тәсілін үйренесіз.
- **Геймдизайнның негіздері:** ойын жанрлары, көзделетін аудитория, геймплей және деңгейлердің дизайны сияқты басты ұғымдарды түсінесіз.
- **Сценарий құру:** ойыншыларды шиелендіретін оқиғалар мен тарам-тарам диалогтар жазып, шырғалаң сюжет ойластыруды меңгересіз.
- **Ойын механикасы:** новеллаңызды қызық әрі екпінді ететін механикаларды құру негіздерін игересіз.
- **Ойынның экономикасы:** ойынды қызғылықты әрі теңгерімді ету үшін ресурстар мен ойын элементтерін дұрыс бөлуді үйренесіз.

Бұл нұсқаулық барлық аспектіні ашып бермесе де, төмендегідей білім-таным жиюға септеседі:

- Ойын құру процесін түсіну.
- Новелла жасауға арналған негізгі құралдар.
- Геймдизайн терминдерінің түсінікті анықтамасы.
- Үлгі болатын танымал ойындарға сілтеме.

**Шығармашылық әлеміне еніп, өз оқиғаңызды жазуға дайынсыз ба?**

**Онда келесі тарауды оқыңыз!**

# Геймдизайн

Геймдизайнер әрі Schell Games компаниясының негізін қалаушы Джесси Шелл (2020) ойынды жобалауды «ойын қандай болуы қажеттігін шешетін процесс» деп сипаттаған (қара: xxxvi). Алайда ол – геймдизайнер бір-ақ шешім қабылдайды деген сөз емес. Қайта керісінше, геймдизайн деген – жасалғалы отырған ойынды қалыптастыратын жүздеген, тіпті мыңдаған шешім қабылдау процесі.

**Геймдизайн** – төмендегі міндеттерді қамтитын процесс:

- Тұжырымдама құру: ойынның идеясы, жанры, атмосферасы мен көзделетін аудиториясы.
- Механика әзірлеу: ойынның ережесі, ойыншының іс-әрекеті, таңдау жүйесі.
- Сюжет жобалау: оқиға, кейіпкерлер, диалог, сюжеттің тармақталуы.
- Әлем құру: фон, сеттинг, локация, музыкалық сүйемел.

## Визуал новелла жасау процесіне қандай қадамдар кіреді?

Ойын жасау процесі студияның аумағына, салынатын қаржысына және ойынның амбициясына қарай әртүрлі болатынын атап өткен жөн. GTA V ойынын жасауға 1000-нан астам адам қатысқан, ал ойынның бюджеті 137 млн доллар болған (Sinclair, 2013). Біздің ойынды жасауға 9-ақ адам қатысты. Қолымыздағы бюджет те шектеулі еді. Геймдизайнерлер ойынның концепті мен контентін құрумен айналысып қана қоймай, сынақтан өткізуге де араласты. Жобаның ауқымы ұлғайса, ойынның нақты аспектілеріне жауап беретін мамандар да қосылуы мүмкін. Мысалы, сынақ жасайтын жеке бір тестерлер командасы тартылуы ықтимал.

Бұл нұсқаулық білім беруге арналған визуал новелла жасауға үйретеді. Qlever білім беру платформасына онлайн-ойындар жасап жүрген біздің команданың қоржынында осы бағыттағы бестен астам ойын бар. Сол ойындардың әрқайсын жасау процесін төмендегі диаграмма арқылы көрсетуге болады (Сурет 1).

1-сурет. Qlever-ге визуал новелла жасау процесі.



## Әр қадамды қысқаша талдап көрейік.

### 01. БІЛІМ БЕРУ МАҚСАТЫН ТАҢДАП, ЗЕРТТЕУ

Бұл кезеңде ойын арқылы нені және қалай жеткізе алатынымызды анықтаймыз. Мысалы, табалауды әлде «өшпенділік тілін» қалай тап басуға болатынын немесе онлайн-сервистердің көмегімен суреттерді қалай талдауға болатынын және т.с.с. Осылайша бағыт-бағдарды таңдап алғаннан кейін тақырыпқа қатысты әдебиет оқи бастаймыз.

### 02. ОЙЫН ТҰЖЫРЫМДАМАСЫН (КОНЦЕПЦИЯСЫН) ҚҰРУ

Бұл – ойынның идеясын, механикасын, ішкі экономикасын және сеттингін қалыптастыратын шешуші кезең. Негізгі сұрақ: танымал ойын механикаларының көмегімен концепцияны қалай үйретуге болады?

### МЕХАНИКАНЫ ТАҢДАУ

### 03.

Қолыңызда ойыңыздағы контентке бейімдеуге келетін ойынның қаңқасы болса (мысалы, [codecanyon.net](http://codecanyon.net)-тен сатып алдыңыз делік), осы кезеңде оны қалай түрлендіре алатыныңызды, әрі нені қосып, нені түзеткіңіз келетінін түсінуіңіз керек. Ал ойынды жаңадан бастап жасамақ болсаңыз, базалық механикасын анықтап алып, оны дамыта бастауыңыз шарт.

### ЖАҢАЛЫҚ АШУ КЕЗЕҢІ

### 04.

Ең жақсы ойынның идеясы – ойыншыларға ұнайтын идея. Ойын концепті ойыншыларға қаншалық ұнайтынын тексеру үшін ойын концепцияларын тестілеу техникалары бар.

### 05. СИНОПСИС ЖӘНЕ АЛҒАШҚЫ ДЕҢГЕЙ

Синописис — әр деңгейдің немесе әлемнің сюжеті туралы қысқаша анықтама. Онда оқиға үстірт баяндалады. Жай-жапсары жасырын қалуы керек. Синописис қызу талқыдан өтіп барып, өңделеуі де міндет. Осы кезде алғашқы деңгейдің контенті жазылады. Ондағы негізгі мақсат – мәтін түріндегі контенттің ойын механикасымен үйлесімін көру. Осы кезеңнің соңында ойынның концепциясы түрленіп сала береді әрі нақтыланады.

### 06. ВИЗУАЛ ДИЗАЙНМЕН ЖҰМЫС

Ойын концепті дизайнердің назарына ұсынылады. Концепцияны егжей-тегжейлі түсіндіруге мейлінше молынан зейін қоямыз, визуал референстер көрсетеміз. Сосын интерфейс, анимация, механиканың ерекшеліктеріне қатысты брейнштурм, яғни талқы ұйымдастырамыз. Бұл – концепция мен механика өзгеріске ұшырайтын кезекті редакциялау кезеңі. Осы кезеңде конференцияға әзірлеушіні шақырамыз. Ол – таңдалған ойын қозғалтқышына сай ойынды

## 07. МӘТІН ТҮРІНДЕГІ КОНТЕНТТІ ЖАЗУ

Бұл – геймдизайнерлер мен контент жазушылар айналысатын ең ауыр жұмыс. Бұл жұмыстың спецификалық ерекшелігі сол – шығармашылық еңбек жазуға ұқсамайды. Мұндағы контент ойынның механикасына, дизайнына, баяндау стиліне сай болуы керек әрі сюжеттік құрылымы болуы міндет. Бұдан өзге де талаптар бар. Контент жасау деген – итеративті процесс. Яғни жоба немесе өнім кері байланыс пен аралық кезеңдегі нәтижелер негізінде үздіксіз жетілдіріліп отырады. Сіз мәтін жазасыз, артынша ол өңделеді. Сіз сын-пікірден сабақ аласыз, кейін оны қайтадан талқыға шығарасыз.

құрастыратын адам. Ол ойын механикасына қатысты талап-тілегімізді белгіленген уақыт пен бюджет аясында іске асыру мүмкіндігімізді бағалауға көмектеседі.

## 08. ВИЗУАЛ ДИЗАЙНДЫ БЕКІТУ

Контент жасау кезінде сізге қосымша идеялар келеді. Оны ойын механикасына кіріктіріп, оған визуал салуыңыз керек болады. Осы кезеңде ойын интерфейсін, кейіпкерлерді және т.б. қалыптастыру үшін визуал жасайтын дизайнермен тығыз жұмыс істеуіңіз керек.

## 09. ОЙЫННЫҢ АЛҒАШҚЫ ЖИНАҒЫ

Контент, концепт және визуал дизайн әбден бекіген соң, оны әзірлеушілердің қолына тапсырамыз. Олар ойынды құрастырып, механикасын тестілеп, тыңғылықты тексеру үшін бізге қайтарады.

## 10. ТЕСТІЛЕУ

Бұл да итеративті процесс. Біз оны тестілеу скриптіне (нені және қандай ретпен тексеру қажет) сүйеніп жасаймыз. Әр тестен кейін сын-пікірлер әзірлеушілерге жөнелтіледі – олар түзетіп, қайта бізге жібереді. Пікірлеріміздің ескерілгенін тағы бір тексеріп, тестілеуді жалғастырамыз. Әдетте, тестілеу 2-3 кезеңде аяқталады.

## 11. ОЙЫННЫҢ РЕЛИЗИ

Әр ойынның релизі маркетинг науқанымен қатар жүреді. Ал ойын жарыққа шығарылғаннан кейін ойыншылардың пікірін мұқият бақылап отырамыз.



## Білім беру ойыны

Білім беру ойындары, бейнелеп айтқанда, «шоколадқа малынған брокколиға» айналмауы керек. Яғни ойыншыларды қызықтыру үшін қиын болса да маңызды оқыту аспектілерін (брокколи) бүркемелеп, жасанды түрде еліктіргіш (шоколад) ойындарға айналмауға тиіс. Қайта ойын механикалары, ойыншыны баурап әкетіп, ынталандыратын сюжеті мен дизайны арқылы ойынның өзі қызықты болуы қажет. (Farber, 2014; Schenke, 2020).

Әсерлі де тартымды білім беру ойынын жасау оңай емес, сондықтан сала мамандарының кеңесін басшылыққа алған абзал. Мәселен, доктор Катерина Шенке білім беру ойындарын жасағанда қарапайым бес кеңесті ескеруді ұсынады. Оның кеңестері көбіне балаларға арналған ойындарға қатысты, бірақ ересектерге арналған ойындарды жасау кезінде де дәл сол кеңестерге құлақ түруге әбден болады. Біз де оның кеңестерін ұстанамыз. Қане, талдап көрелік.

### 1-кеңес. Аз болса да саз болсын

- Бір ғана оқу мақсаты бар жұмысқа зейін қойыңыз.
- Ойынға көп контент жүктеуден аулақ болыңыз.
- Оқушыларға түсінікті болуы үшін білім беру мақсатын нақты тұжырымдаңыз.

Ойынның концепциясын жасауға кіріспес бұрын ойыншыларға үйреткіңіз келетін концепцияны таңдап, зерттеуге көп күш жұмсауыңыз керек. Оны осы ойында қалай анықтайсыз? Дәл осы анықтама неге таңдалды? Айталық, табалау немесе «өшпендік тілінің» концепциясында саяси көзқарас қорғалатын сипаттамаға жата ма? Бұл жерде сарапшылардың көмегіне жүгінуге болады.

Qlever платформасында біз ауқымды тақырыптарды жатық тілде түсіндіреміз. Оларды жеке-дара әрі оңай игерілетін дағдыларға бөліп ұсынамыз. Мысалы, фактчекинг туралы ойындар сериясы аясында фейк фотолармен жұмыс істеуді үйрететін ойын, фактчекердің өмірі мен кәсібінің қиыншылығы туралы тағы бір ойын, сондай-ақ фактчекинг үшін жасанды интеллектіні пайдалану жөнінде жеке бір ойын шығардық.

Сонымен қатар жобаның мақсаты мен аудитория үшін өзектілігіне қарай ықтимал тақырыптарды басымдыққа алуға тырысамыз.



## 2-кеңес: Өзіңізге таныс ойын механикаларын пайдаланыңыз

- Балалар (немесе аудиторияңыз) бұрыннан ойнап жүрген, оларға таныс ойын жанрларын пайдаланыңыз.
- Балалар ойын ережесін үйренуге уақытын рәсуа етпеуі үшін таныс ойын механикасын қолданыңыз.
- Ұзынсонар нұсқаулық жазбай-ақ қойыңыз, одан да ойын процесі арқылы практикалық тұрғыдан оқытуға назар аударыңыз.

Бұл ойынның оқулыққа айналып кетпеуіне септесетін керемет кеңес. Аз сөз – алтын! Qlever-ге жасалған «Space adventures» атты визуал новелланың негізгі тақырыптарының бірі – өшпенділік тілі. Міне, сонда біз ол ұғымның мағынасын түсіндіріп әуре болмаймыз. Оны қалай анықтау керек екенін де айтпаймыз. Ойыншылардың өзі-ақ хикаяны оқи отырып, өшпенділік тілі, табалау дегеннің не екенін түсініп алады. Ал нұсқаулық яки анықтама беруге мәжбүр болып жатсақ, ол ұғымды ойын сюжетімен қабыстыра отырып, кейіпкерлердің аузына салып береміз. Олар жатық әрі жеңіл тілде түсіндіріп береді. Қысқасы, ойыныңыз зеріктіретін оқулыққа айналып кетпеуі үшін осы кеңес бойынша қолыңыздан келгенше күш салыңыз.

## 3-кеңес: Олардың ермегін бақылап отырыңыз

- Балаларға (немесе аудиторияңызға) қалағанын істеуге мүрсат беретін, әрі үйренгісі келетінін ғана үйрететін ойын әзірлеңіз.
- Зерттеу жасап, жаңалық ашуға да мүмкіндік беріңіз. Ойын деген тек оқу мен үйрену емес қой! Балаға кейіпкердің үстін тінтіп көруге болса да мүрсат беріңіз. Ал тінтіген кезде кейіпкер қызық әрі күлкілі реакция танытатын функция қосыңыз.
- Балалар не оқып, не үйренгісі келетінін анықтау үшін балаларға арналған зерттеу әдістерін басшылыққа алыңыз.

Доктор Шенке ұсынған балалардың қалауын білуге көмектесетін әдістердің бірі – карточкаларды сұрыптау. Бұл қарапайым болғанымен, тиімді әдіс. Алдымен әртүрлі тақырыптағы карточкаларды топтарға бөліп сұрыптауды тапсырасыз. Сосын сол карточкаларға сүйене отырып, олармен әңгіме-дүкен құрасыз. Әңгіме кезінде жиылған мәліметтер балаларға шын ұнайтын ойынды жасауға сеп болады.

## 4-кеңес: Уақытылы әрі жиі қарым-қатынас құрып отырыңыз

- Кері байланысты тыңғылықты ойластырыңыз.
- Оқу мақсатына сәйкес келетін нақты жауап (кері байланыс) ұсыныңыз.
- Оқушылардың танымын жетілдіруге көмек беру үшін де кері байланыс орнатыңыз.

Кері байланыс деген білім беру ойындарының ажырамас құрамдас бөлігі саналады. Qlever ұсынған визуал новеллаларда біз әрбір жауапқа кері байланыс жазамыз. Оның жауабы дұрыс болсын, бейтарап болсын, қате болсын – бәрібір. Ойыншы өз жауабы неге дұрыс я бұрыс екенін білуі керек әрі түсінуі керек. Қате болса, қай жауапты таңдағаны дұрыс болатынын да білуі қажет. Сонда ғана біз ойыншы ойынның түпкі мақсатын түйсініп, меңгергеніне көз жеткіземіз. Қате жауап бергені үшін «өмірін қию» немесе керісінше дұрыс жауабына ұпай беру аздық етеді. Одан гөрі ойыншыға оның таңдауы неге сондай нәтиже көрсеткенін түсіндірген абзал.

## Ойын механикасы

Ойын механикасын ойынның түп мәнін анықтайтын ядро десек болады. Яғни эстетикалық, технологиялық және сюжет элементтерін алып тастағанда қалатын қарым-қатынастар (Schell, 2020, p. 166). Дей тұрғанмен, геймдизайнда ойын механикаларының жалпыға ортақ таксономиясы жоқ (с. 166). Мәселен, Адамс пен Дорманстың кітабында (2012) ойын механикасына ойындардағы объектілер арасындағы әртүрлі базалық қатынастардың жиынтығы деген анықтама берілген. Онда авторлар ойындарда кездесетін мынадай бес түрлі механиканы атап өтеді (с. 6-7): физика механикасы, ішкі экономика механикасы, прогресс механикасы, тактикалық амал-шарғы жасау механикасы және әлеуметтік байланыстар механикасы. Айталық, ішкі экономика механикасы ойын ішіндегі ресурстарды жинауды, жарату яки тұтынуды және саудалауды реттейді.

Нұсқаулықтың осы бөлімінде біз тек визуал новеллаларға қатысы бар механика элементтеріне зейін қойғымыз келеді. Олар ойынның тартымды әрі шым-шытырық болуына септеседі.

Интерактив диалог – визуал новеллалардың базасы. Кейіпкеріңіз бірдеңе айтады, оған жауап береді. Сөйтіп сіз оқиғаның қай бағытта өрбитінін таңдайсыз. Нұсқаулықтың «Сюжет тармақтарының құрылымы» атты осы бөлімінде тарам-тарам, қатпар-қатпар сюжет құрылымын құруды үйренесіз. Одан бөлек, ойынның төмендегідей элементтерімен тәжірибе жасауды да ұсынамыз:

**Статистика және жетілдіру.** Кейіпкерге сипаттама, дағды мен атрибуттар енгізу жүйесі. Ойыншы таңдау жасау, іс-әрекет немесе тапсырмаларды орындау арқылы аталған жүйені жетілдіреді. Мысалы, ойын басталғанда кейіпкеріңіздің басты атрибуты ретінде «нандыру күшін» таңдадыңыз делік, сіз сол атрибутты белгілі бір дағдылар арқылы дамытып отыра аласыз. Ойынның бір кезеңінде жетілген «нандыру күшінің» арқасында мәселені оп-оңай шеше аласыз немесе ойынды аяқтай сала аласыз.

**Шағын ойындар.** Негізгі геймплейден өзгеше қысқа ойын сегменттері. Олар қарапайым (суретте жасырылған объектіні табу) немесе күрделі (жұмбақтар) болуы мүмкін. Шағын ойындар оқудан сәл тынығып алуға, құмарыңды арттыруға мүмкіндік береді. Әрі сюжетке әсері болуы да мүмкін.

**Жасырын элементтер.** Қайталап өтуді ынталандырады, ынтықтырады. Ол деген – табылуы қиын құпия заттар, локациялар, жеңістер мен жеңілістер. Оған ыждағат керек. Зерттеу жасап, жұмбақтар шешу талап етілуі де мүмкін. Жасырын элементтер сюжет, әлем немесе кейіпкерлер жөнінде қосымша ақпарат береді. Визуал новеллалар контекстінде қарастырсақ, диалог кезіндегі белгілі бір таңдаудың және анық емес жауаптардың (немесе жауаптың болмауының) соңы тосын яки күлкілі аяқталуы мүмкін.

**Ресурс менеджменті.** Стратегия мен жоспарлау аспектілерін қамтиды. Асылында, ол – уақыт, ақша немесе заттар сияқты шектеулі ресурстарды басқару деген сөз. Ойыншы сол ресурстарды мақсатына жету үшін немесе «тірі қалу» үшін қалай жарататынын шешуге міндетті. Ресурс менеджменті ойын процесін күрделендіріп, өмірге жақындата түседі. Мысалы, ойын басталғанда ойыншы белгілі бір мөлшерде монета алады. Сөйтіп оны ойынның шешуші сәттерінде сюжеттің жаңа тармағына өту үшін немесе ойыншының өмірін жеңілдететін артефакт сатып алу үшін байыпты жұмсауы керек.

**Диалогтар, агенттілік және жауап таңдау.** Ойыншы NPC-мен қалай қарым-қатынас жасайтынын да сынап көруіңізге болады. Кейіпкеріңіздің кейбір лепесі – сұхбаттасушының сөздеріне эмоциялық реакция («Уау», «Шын ба?») болуы мүмкін, кейбірі – ой ретінде берілуі мүмкін («Мені қорлағаны ма?»), ал кейбір жауаптар ойын сюжетіне әсер етсе, кейбіреуі әсер етпеуі ықтимал. Ойыншыда агенттілік мөлшері қандай болатынын да өзіңіз шешесіз. Яғни ойыншыға жауап не лепес таңдауға үнемі мүмкіндік бересіз бе, әлде кейіпкеріңіздің кейбір репликасы ойыншының қалауынан тыс айтыла ма – реттеу өз ықтиярыңызда.

**Ұпай есептеу жүйесі.** Визуал новелладағы ұпайлар әдеттегі ұпай жинаумен шектелмейді. Ол әрқилы болуы мүмкін. Мысалы:

- **Қатынас жүйесі.** Ойыншының таңдауы кейіпкерлердің «аффект күйіне» немесе «эмоциялық күйіне» әсер етеді. Ол жаңа диалогтарға, оқиғаларға не финалға жол ашуы мүмкін, жолды бөгеуі де кәдік.
- **Сенім жүйесі.** Ойыншының таңдауы басқа кейіпкерлердің «сенім» деңгейіне ықпал етеді. Ол құпия ақпаратқа, көмекке немесе жаңа мүмкіндіктерге жол ашуы ықпал.
- **Моральдық ұпайлар.** Ойыншының таңдауы оның ар-ұятына, құндылықтар жүйесіне әсер етеді. Осындай жүйенің арқасында ойыншы әр шешімінің ақырын ойлап отыруға мәжбүр болады. Мысалы, ойыншы мұқтаждарға көмектескісі келуі мүмкін немесе шаруа шешу үшін пара алғысы келуі мүмкін, тіпті жазықсыз адамға зиянын тигізуі де мүмкін. Ал жоғары моральдық ұпайлар басқа кейіпкерлердің оған сенім артуына немесе ойынның үздік финалына жолы ашылуына жағдай жасайды. Және керісінше, төмен моральдық ұпайлар теріс әсерін тигізбей қоймайды.
- **Карма ұпайлары.** Карма ұпайлары моральдық ұпайларға ұқсайды. Бірақ оның әсері кең ауқымда көрінуі мүмкін. Карма «оң» немесе «теріс» болады. Кейіпкерлердің қарым-қатынасына, ойынның хикаясы мен финалына әсер етеді. Карма ұпайларымен сюжетке жасырын әрі тосын оқиғалар қосуға болады.
- **Уақыт ұпайлары.** Сіздің ойыныңызда уақыт шектеулі ресурс болуы мүмкін. Ал ойыншылар белгілі бір уақыт аралығында шешім шығаруға тиіс болады. Бұл мүмкіндік кейбір оқиғалардың немесе финалдың ашылуына әсер етеді.
- **Ресурс жүйесі мен дағды жүйесі** де визуал новеллаңызға өзгерістер енгізе алады. Оларға жоғарыдағы параграфтарда тоқталдық.

Енді осы алған білімді қайда жаратамыз? Ойынға қосқыңыз келетін барлық шешімді жан-жақты әрі мұқият ойластыруыңыз керек. Әлдебір элементті немесе жүйені қызық көрінгені үшін ғана енгізген дұрыс емес (әйтсе де, ойыныңыз тым қарабайыр көрінсе, олай істеуге де болады). Айталық, мораль жүйесін енгізу өшпенділік тілі туралы визуал новеллаға таптырмас шешім болуы мүмкін. Ал буллинг туралы ойынға сенім жүйесін енгізген ұтымды болар еді. Визуал новеллалар тек шытырман сюжеті арқылы ғана емес, тиянақты әзірленген ойын механикасы мен қарым-қатынастарымен де тартымды болуы мүмкін. Ол жөнінде келесі бөлімде айтамыз.

# STORY TELLING



## Сторителлинг дегеніміз не?

**Сторителлинг** — аудиторияны еліктіру, оқыту немесе көңілін көтеру үшін хикая не әңгіме құрастырып, оны жеткізу өнері. Ол әдебиет, кино, театр және, әрине, видео-ойын сияқты түрлі медиумдарда қолданылатын коммуникация құралы. Видео-ойын контексінде сторителлингтің рөлі ерекше. Өйткені ол сюжетті баяндап қана қоймай, ойын процесін эмоцияға толтырып, ойыншының сол әлемге кірігуіне ықпал етеді.

Сторителлинг элементтері:

- Сюжет – оқиғалар желісі. Оның бастамасы, шиеленісі, шарықтау шегі мен шешімі болады.
- Кейіпкерлер – сюжетті өрбітетін әрі ойыншылар тікелей байланыс орнататын әрекет етуші тұлғалар. Әбден ойластырылып, жетілген кейіпкерлер эмоция реакциясын тудырады, оқиғаны тереңдетеді.
- Тақырып – хикая арқылы баяндалатын негізгі ой, идея, түйін. Тақырып сюжет пен кейіпкерлерді қабыстыра байланыстырады.
- Шиеленіс – шешілуі қажет басты мәселе немесе қарсылық. Шиеленіс оқиғаны шырықтырып, ойыншыны одан сайын баурап алуға септеседі.
- Әлем – хикая өрбитін сеттинг немесе орта. Видео-ойындар ойыншының құмарын арттыру үшін көбіне әлемнің жай-жапсарын түгел ойластырады.
- Көзқарас – хикаяны баяндау перспективасы. Ол бірінші жақтан немесе үшінші жақтан баяндалуы мүмкін. Көп дауысты баяндау болуы да ғажап емес.

Мобильді ойындардағы сторителлинг **интерактивтің** арқасында қосымша

өлшемдерге ие болады. Ойыншылар сылбыр бақылаушылар емес, олар сюжеттің әрбуіне белсене араласып, оның бағытын өзгерте алады. Соның өзі ойыншы хикаяны тұла бойынан өткізіп, шын сезінуі үшін таптырмас мүмкіндік.

### Сторителлингтің көркемдік құндылығы

Кітапта автор кейіпкер туралы үшінші жақтан әңгімелейді, кинода кейіпкерлерді бақылаймыз, яғни мұнда сезім мүшелері, яки сенсорлық қабылдау іске қосылады.



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

Ал ойындар бірінші жақтан баяндалады, тиісінше оқиғаларды кейіпкердің өз сезімдері арқылы бойымыздан өткізуге мүмкіндік аламыз. Оның үстіне бұл – біз интерактивті түрде ортаға араласатын және сюжет желісінің әрбуіне тікелей қатысатын жалғыз формат.



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

Сюжетті қилы-қызық етіп жазу үшін әртүрлі сценарий құрылымдары мен форматтарын түсінген маңызды.

Сценарий құрылымдары – оқиғаларының нақ логикалық тізбегі мен эмоциялық тарамдары бар сюжет жазуға сеп. Ол, өз кезегінде, ойыншының зейінін шоғырландыруға әрі ұмытылмас ойын сыйлауға көмектеседі.

Сценарий жазу тәсілдерінің көбі сюжетті актілерге не фазаларға бөлу, кейіпкерлердің өзгерісі мен шиеленістердің шешілуі сияқты концепцияларға сүйенеді. Ал ойын әлемінде әртүрлі құрылымдар басшылыққа алынады. Мысалы, үш актілі құрылым, кейіпкер жолы, кишотенкецу, драмалық құрылым, бес акт, жеті акт, хронологиялық құрылым, көп қатпарлы және тағы басқасы.

Енді соның ең кең таралған түрлерін қарастырып көрейік.

### **1. Классикалық үш актілі құрылым**

Классикалық үш актілі сюжет құрылымы кіріспеден, шиеленістің шарықтауы мен шешімінен тұрады. Бұл – сценарий жазудың ең кең тараған әрі түсінікті формалараның бірі.

#### **1-акт (Кіріспе):**

- Әлем мен кейіпкерлерді таныстыру: бас кейіпкерлерді таныстыру, негізгі шиеленісті немесе міндетті қою.
- Қозғаушы оқиға: кейіпкерді әрекет етуге немесе өмірін өзгертуге мәжбүрлейтін оқиға.
- Шиеленіс пен ішкі күрес: кейіпкер тап болатын мәселе немесе кикілжіңнің пайда болуы.

#### **2-акт (Өрбуі):**

- Әрекеттің өрбуі: кейіпкер челленджді қабылдайды да мәселелерді шешуге кіріседі.
- Иін не Бұрылыс: жағдайды қиындатып, шиеленісті арттыратын тосын оқиға немесе оның дамуы.
- Ішкі қақтығыс: кейіпкердің өз іс-әрекеттері мен таңдауларына қатысты ішкі қайшылықтары мен күдіктері.

#### **3-акт (Шарықтау шегі мен шешімі):**

- Шарықтау шегі: кейіпкер бас қарсыласы мен мәселемен бетпе-бет кездесетін шиеленістің ең жоғары нүктесі.
- Шешім: сюжет желілерінің ашылып, негізгі қақтығыстың шешілуі.
- Соңы: шиеленіс бәсеңдеп, кейіпкерлер мен әлемге салдарын көрсету.

---

1. Кишотенкецу – қатаң үш актілі схемасыз кіріспе, өрбу, тарамдалу мен шешімді қамтитын жапондық сюжет құрылымы.

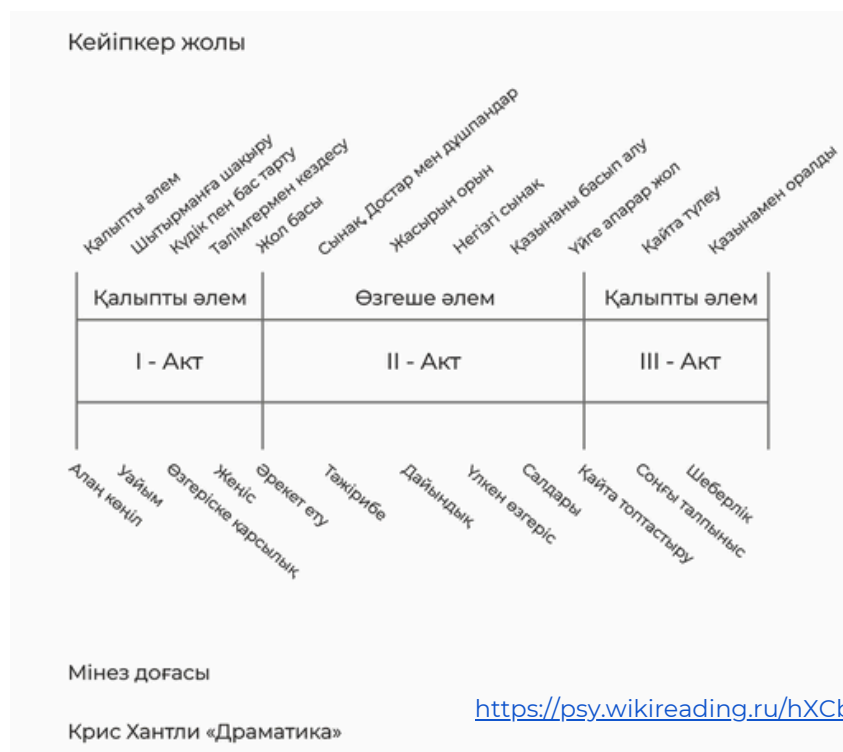
# 1. КЛАССИКАЛЫҚ ҮШ АКТІЛІ ҚҰРЫЛЫМ



## 2. Кейіпкер жолы (Hero's Journey)

Кейіпкер жолы — кейіпкердің дамуын бірқатар фаза мен акт арқылы сипаттайтын сюжет құрылымы. Мұнда кейіпкердің қиындықтан бас тартқанынан бастап, жаңа білім мен қабілет жиып оралуға дейінгі жолы көрсетіледі.

- Әлемді ашу: кейіпкер қалыпты әлемге еніп, әдепкі өмірі қалыптасады.
- Шытырман оқиғаға шырмалу: кейіпкер қалыпты әлемнен кетуге мәжбүрлейтін челлендж алады.
- Сыннан бас тарту: кейіпкер қорыққанынан немесе өзіне сенімсіз болғандықтан челленджді бастапқыда қабыл алмайды.
- Тәлімгермен кездесу: кейіпкер сол челленджді қабылдауға көмектесетін тәлімгерге жолығады.
- Инициация (бастама): кейіпкер жаңа бір әлемге енеді, сынақтардан өтеді әрі қосымша дағдылар меңгереді.
- Оралу: кемелденген кейіпкер қалыпты әлемге оралады да о бастағы кикілжіңді шешеді.
- Түрлену: шытырман оқиғалы тәжірибе кейіпкерді өзгертіп, өсіп-жетілуіне мүмкіндік береді.





### 3. Кишотенкецу

Кишотенкецу деген — қатаң үш актілі схемасыз кіріспе, өрбу, иін мен шешімді қамтитын жапондық сюжет құрылымы. [2]

Kishōtenketsu кезеңдері

- 1.Кіріспе (ki) — хикаяны түсіну үшін маңызды барлық нәрсені, оның ішінде кейіпкерді, ортаны, уақытты сипаттау.
- 2.Өрбіту (sho) — қарым-қатынастарды, мінез-құлықтарды және жалпы сюжетті дамытатын оқиғалар. Даму біртіндеп жүреді, маңызды өзгерістер болмайды.
- 3.Иін (ten) — хикаяны астын үстіне келтіре төңкеретін жағдай, оқиға иіні тіптен тосын бағытқа бұрылады. Бұл хикаяның маңызды сәті, шарықтау шегі.
- 4.Шешім (ketsu) — хикаядан шығатын түйін бар жағдайды бір арнаға тоғыстырады. Соңында кейіпкерлердің кейінгі тағдыры жайында нақты жауап болмайды. Аудиторияның өздігінше ой қорытуына ерік беріледі.



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

#### Сюжетті таныстыру форматы

Сюжетті таныстыру форматтары ойыншыға хикаяны жеткізуде маңызды рөл атқарады. Ол интерактив диалогтар немесе кат-сахна сияқты форматтар болуы мүмкін. Оның ішінде визуал және аудиовизуал элементтер болады

#### 1. Интерактив диалогтар

Интерактив диалогтар ойыншыға кейіпкердің жауап таңдауы мен әрекеттері арқылы сюжеттің барысына әсер етуге мүмкіндік береді. Бұл формат рөлге бөлінетін ойындар мен шытырман оқиғалы ойындарда жиі пайдаланылады. Себебі мұнда әр жасалған таңдау басқа кейіпкермен қарым-қатынасқа және сюжеттің өрбуіне ықпал ете алады.

#### 2. Кат-сахна (Cutscenes)

Кат-сахна — сюжеттің маңызды сәттері мен бас кейіпкерлерін көрсету

үшін алдын ала жазылған анимациялар мен бейнероликтер. Ол ойын барысына кіріктіре енгізіледі. Оның арқасында ойынды әзірлеушілер хикаяны баяндауды басқарып, кинематографиялық эффектілер жасауға мүмкіндік алады.

### **3. Ойын ішіндегі жазбалар мен күнделіктер**

Бұл форматта ойыншы ойын барысында тауып алатын немесе кезіктіретін мәтін және дыбыс түріндегі жазбалар көрсетіледі. Онда сюжеттің жай-жапсары, кейіпкердің өткен шағы немесе ойын әлемінің тарихы жария етіледі. Осылайша ойын туралы терең түсінік пайда болады.

### **4. Фонда болып жатқан оқиғалар мен қоршаған орта**

Фонда болып жатқан оқиғалар мен қоршаған орта — бұл ойын әлемінде өрбіп жатқан оқиғалар мен жағдайлар. Ол да сюжеттің элементі болуы ықтимал. Оған айнала қоршаған ортаның өзгерісі, NPC-лер арасындағы кездесу немесе ойыншы жасаған әрекеттердің салдары кіреді.

### **5. Интерактив оқиғалар мен шағын ойындар**

Кейбір ойындарға негізгі сюжеттің бір бөлігі болатын шағын ойындар немесе арнайы уақиғалар енгізіледі. Ол негізгі хикаяға тікелей қатысы бар шайқастар, жұмбақтар немесе арнайы тапсырмалар болуы мүмкін.

Формат элементтері:

- Эмоциялық интонация – сюжетті таныстыру форматы арқылы қандай эмоциялар беріледі – мысалы, дауыс интонациялары немесе визуал эффектілер арқылы.
- Атмосфераны қолдау – ойынға қажет атмосфераны жасауға формат қалай көмектеседі – мысалы, жарық, музыка немесе анимация арқылы.
- Интерактивтік – ойыншы форматпен қалай байланыс орнатады — мысалы, диалог кезіндегі жауапты таңдау немесе кат-сахна кезінде шешімдер шығару.

Әртүрлі сценарий құрылымдары мен сюжет форматтарын білетін әзірлеуші еліктіретін әрі ұмытылмас ойын жасауды да біледі. Дұрыс құрылым мен форматты таңдау ойынның жанрына, көзделетін аудиториясына және ойыншылар білдіруі мүмкін эмоция реакциясына байланысты.

Ал дұрыс таңдалған құрылым мен формат сюжеті шым-шытырық ойын жасауға мүмкіндік береді. Әрі ойындағы кейіпкерлер де жан-жақты жетілген, кемелденген болады. Бұл, әсіресе, мобильді ойындар үшін маңызды. Себебі онда ойыншының уақыты шектеулі, әрі мобильді құрылғыдағы ойынның қолайлы болуына тәуелді.

### **Мобильді ойындардағы сторителлинг несімен маңызды?**

Сторителлинг ойыншының ойын тәжірибесін қызық әрі эмоцияға толы етуге көмектеседі.

### **1. Ойыншыларды ұстап қалу**

- Сюжет қызық болса, ойыншы ары қарай не болатынын білу үшін қайта-қайта ойнай беруге тырысады. Бұл, әсіресе, мобильді ойындар үшін маңызды, себебі онда ойын сеанстары өте қысқа.
- Сюжетті эпизодтарға немесе тарауларға бөлу ойыншының ықыласын қоздырып, көп уақыт ойнауына жетелейді. Бұл әзірлеушілерге ойыншыны жаңа оқиғалармен еліктіру үшін контентті үздіксіз жаңартып отыруға мүмкіндік береді.

### **2. Эмоциялық байланыс**

- Жақсы сюжет пен жетілген кейіпкерлер ойыншыны әсерлендіріп, ойынға тәуелділігін арттыруы мүмкін. Эмоциялық байланыс ойын тәжірибесін ұмытылмастай ете алады.
- Ойыншылар хикаяны бойынан өткізіп, соның белсенді бір мүшесіне айналып кетеді. Бұл да оның эмоциясын қоздырады.

### **3. Қайталанбас әрі ұмытылмас ойын жасау**

- Бірегей әрі тартымды хикая арқылы ойын өзгелерден ерекшеленіп тұрады. Сонысымен ойыншының есінде қалып қояды. Бұл, әсіресе, бәсеке дамыған мобильді ойындар нарығында аса маңызды.
- Сюжеті әбден жетілген ойындардың жанкүйерлері де адал болады. Олар хикаяның жалғасын күтіп, алған әсерін басқаларға айтуға асығады.

### **4. Сторителлинг арқылы геймплейді жетілдіру**

- Сюжетті таңдау еркі мен тарам-тарам диалогтар ойыншылардың сюжетті өрбітуге қызу араласуына мұрсат береді. Бұл ойын процесін интерактивті етіп қана қоймай, қызғылықты қыла түседі.
- Сюжет ойыншыларды тапсырмалар мен миссияларды орындауға ынталандыра алады. Сонда ол да өзін құнды сезіне түседі.

### **5. Сторителлинг арқылы білім алу әрі даму**

- Сюжетке құрылатын ойындар хикая арқылы ойыншының әртүрлі дағдылар мен білім меңгеруіне жол ашады. Ол білім беру контенті де болуы мүмкін, стратегиялық ойлау мен мәселе шешуге үйрететін ойын болуы да ықтимал.
- Сюжет моральдық құндылықтар мен өмірде ұстануға болатын принциптерді насихаттауы мүмкін. Бұл ойын тәжірибесін одан сайын мәнді ете түседі.

Визуал новеллаларға сторителлинг қосу ойыншылардың тұрақтап қалып, ойынға қайта айналып келіп отыруына ғана емес, ойыншымен эмоциялық байланыс орнатуға да мүмкіндік береді. Бұл, өз кезегінде, ойынды мағыналы ете түседі. Ал қайталанбас әрі ұмытылмас оқиғалар бәсекеге шыдас беруге сеп. Геймплейді интерактив әрі тартымды қылып жетілдіру де маңызды аспекті саналады. Оқиғалар ойыншыға білім береді, моралдық

құндылықтар сіңірте отырып жетілдіреді. Ойын дизайны бойынша сарапшы Джейн Макгонигалдың айтуынша, «дұрыс баяндалған хикая ойын тәжірибесін түрлендіріп, оны көңіл көтеру құралынан гөрі анағұрлым маңызды, мағыналы нәрсеге айналдырады». ([McGonigal, 2011](#)).

## Сюжеттің тармақталу құрылымы

### Тізбектес сюжет. “А” нүктесінен “В” нүктесіне дейін.

Тізбектес сюжет — хикаядағы кезеңдерді тізбектей еңсеруге құрылатын сюжет. Ойыншы ол кезеңдердің орнын ауыстыра алмайды. ([сілтеме](#))

Хикаяның сюжет желісі де, финалы да анық болады. Ойыншының ойын барысында жасаған таңдаулары сюжеттің баяндалуына түбегейлі әсер етпейді. Ойыншыға нақ белгіленген иіндері мен шарықтау шегі бар дайын сюжет беріледі.

Ойындарда параллель баяндау өте сирек кездеседі. Әрі ол жеке бір құрылымға емес, көбіне тізбектес сюжеттерге тән.

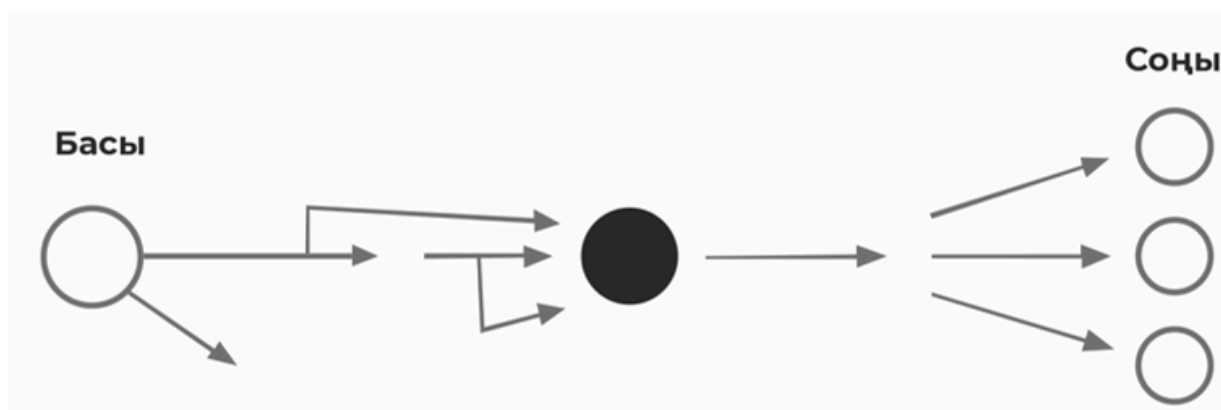
Параллель баяндау екі түрлі тәсілмен көрініс табуы мүмкін:

1. Ойынның (немесе ойын эпизодының) басында ойыншы кейіпкер таңдайды да соның тізбектелген сюжет желісімен жүріп өтеді. (мысалы: Resident Evil сериясындағы А, В сценарийлері)
2. Сюжет тізбектеле дамып отырады. Алайда белгілі бір эпизодтар кезінде ойыншы әртүрлі кейіпкерлердің сюжет желілерімен танысады. Ақыр соңында олардың желісі бір арнаға тоғысады. (The Last of Us 2)

### Тізбектес емес сюжет. Басы бірдей + соңы әртүрлі.

Әдетте ойыншыға тізбектес ойындарға қарағанда тізбектес емес ойындарда көбірек ерік беріледі. Мысалы, тізбектес емес ойындарды аяқтау үшін ойыншы тапсырмаларды әртүрлі ретпен орындай алады. Ондай ойындарда жеңіске жетер жолды да таңдауға мүмкіндік берілуі мүмкін. Әрі қосалқы тапсырмалар мен сюжеттер ұсынылуы да ықтимал.

Ашық әлемдегі ойындарда ойыншы өзін айнала қоршаған ашық әлемді еркін зерттей алады. Ойынның мақсатына қатысы болмаса да.





## Контент жасау

Сіз неғұрлым көп жазып, өз мәтініңізді өңдей берген сайын, соғұрлым тез жазу шеберлігіңізді шыңдап, өз стиліңізді табуға мүмкіндік аласыз. Алайда контент деген тек жазумен шектелмейді. Ол, бәрінен бұрын, әр ойыншының жүрегіне жеткізе отырып, хикаяны әңгімелеу немесе көрсете білу шеберлігі.

Хикая жазудың **6 қадамы** бар:

### **1-қадам. Тақырып пен тәсілді таңдау**

1.1 Жоспар-күнтізбе түзіңіз де онда контентті нақты қанша уақытта және қашан жазып бітіретіңізді түртіп қойыңыз.

1.2 Тақырып таңдаңыз. Ондағы кілт сөздерді анықтаңыз. Ол зейініңізді шоғырландыруға әрі тың идеялар тудыруға мүмкіндік береді.

1.3 Контент үшін үздіксіз еңбек ету керек. Бәрін бірден жазып тастауға тырыспаңыз. Аз-аздан болса да, тұрақты түрде жазыңыз. «Ақырын жүріп, анық бас, Еңбегің кетпес далаға».

### **2-қадам. Зерттеу**

2.1 Көздеп отырған аудиторияңызға анализ жасап көріңіз. Олардың сұранысы мен қажеттіліктерін анықтап алып, соған сай контент жазыңыз.

2.2 Өз тақырыбыңыз бойынша референстерден шабыт алыңыз (фильмдер, кітаптар және т.б.). Бірақ біреудің еңбегіне құрметпен қараңыз, автордың рұқсатынсыз көшірмеңіз. Біреудің идеясы қатты ұнаса, оны түрлендіруге тырысып көріңіз.

2.3 Фактілерді, деректерді тексеріп, қисынға салып көріңіз. Әр хикая не оқиғаның логикалық негізі болуы керек.

### **3-қадам. Құрылымдау**

Актілер мен драматургия туралы бөлімге оралыңыз. Негізгі оқиғаларды жазып қойып, кейін оларды актілерге бөліңіз.

### **4-қадам. Тынығу**

Хикаяны жазып бітсеңіз, үзіліс жасаңыз. Жазған еңбегіңізді қорытып, оны жетілдіру жолдарын табу үшін тынығып алуыңыз керек.

### **5-қадам. Тексеру және өңдеу**

Тынығып алғаннан кейін жазылған контентті қайтадан түгел оқып шығыңыз. Сосын редакциялауға кірісіңіз. Төмендегі сұрақтарға жауап іздеңіз:

1. Жазылған контент тақырыпқа сәйкес келе ме?
2. Жазылған жұмыста хикаяның негізгі идеясы көрініс тапқан ба?

3. Ой қайталау немесе түсініксіз тұстары бар ма?

4. Хикая жалпы алғанда және актілер бойынша қарастырғанда қаншалық динамикалы?

Ойыншыға көрінетін мәтіннің дұрыстығына, сауаттылығына көңіл бөліңіз. Ал ойыншы көрмейтін мәтінде қате жіберсеңіз ештеңе етпес. Десе де, ойыншы дәрекі грамматикалық қателерді бірден байқайды. Ол автор ретінде сіздің кәсібилігіңізге шүбә келтіруі мүмкін. Егер пунктуация жағынан күдігіңіз болса, қателерді анықтайтын арнайы сервистерді пайдаланыңыз.

### **6-қадам. Нарратив шешімдер**

Контентті жазып болсаңыз нарратив дизайнмен айналысатын уақыт келді. Ойыншыға хикаяны көрсететін вербалды және вербалды емес нарратив құралдар әзірлеңіз.

Вербалды құралдар – мәтіндер, диалогтар

Вербалды емес құралдар – механика, аудио, видео, кат-сахна.

# Тестілеу



Визуал новеллаларды тестілеу — ойын әзірлеудегі маңызды кезең. Бұл кезеңде қателерді анықтап, жою; пайдаланушы тәжірибесін жетілдіру; жобаның бастапқы идеямен сәйкестігін қамтамасыз ету жұмысы жүреді.

## Play-тестілеу (Play Testing)

Ойындарды тестілеу мынаған әсер етеді:

- **Ойын сапасын бағалауға**
- **Видео-ойындардың рейтингіне**
- **Жетілдіретін салаларды анықтауға**

Тестілеудің арқасында мынадай қателерді (багтарды) анықтауға болады:

- **Интерфейстегі багтар** (қолданушы интерфейсіндегі қателер мен ақаулар)
- **Техникалық багтар** — құрылғы мен оның қосылымына байланысты кез келген ақаулар.
- **Локализация кезіндегі багтар** – ойынды басқа тілдерге бейімдеген кезде анықталатын мәселелер.
- **Өнімділік багтары** – ойын процесі кезіндегі бір секундта өтетін кадрлар саны (FPS, Frames per second).
- **Сәйкестік багтары** – ойынның әртүрлі құрылғыларда дұрыс жұмыс істемеуі.
- **Логикалық багтар** – ойынның геймплейін [3] бұзатын немесе сіздің идеяларыңызға күмән келтіретін мәселелер.

Басты міндет: ойыншы құсап ойнау.

Сіз геймплейді және ойыншы шығаруы ықтимал сезімдер мен ойларды бағалайсыз, сонымен қатар өзіңізді тексересіз: бәрі жоспарға сай жүзеге асырылып па?

Сондай-ақ әдепкі геймплейден аулақ болып, ойыншылар әдетте тап болмайтын оқиғаларды ойластыруға тырысыңыз. Мысалы, “speedrun” — ойынның логикасын алдап, оны жүздеген есе жылдам өту үшін ойыншының текстурамен, механикалармен және объектілермен әрекеттесуі.

Keңес: ойынды достарыңыз бен таныстарыңызға ойнатып көріңіз. Сырт көз – сыншы. Олар ойынды жетілдіру немесе түзету жағынан көптеген ақыл-кеңес беруі мүмкін.

---

3. Ойын процесі — ойын мен ойыншы арасындағы өзара байланысқа жауап беретін компонент. Оған ойын ережесі, мақсаттары, қиындық деңгейі, сюжет желісі және ойыншының белгілі бір әрекеттерінің нәтижелері сияқты көптеген параметрлер кіреді.



Мына пунктерге де мән беру керек:

- мәзір, қойындылар, батырмалар;
- шрифтердің біркелкі көрінуі;
- ойын барысындағы экранның мүмкіндігі;
- дыбыстар, музыка, кейіпкерлердің дауыстары;
- кейіпкерлердің анимациясы;
- сценарий реттілігі.

### **Тестілеу кезеңдері:**

1. Нақты талаптар қою. Неге қол жеткізгіңіз келетінін және ол қандай нәтиже беретінін анықтап жазып алыңыз.
2. Тестілейтін жұмыстың көлемі мен кететін уақытты шынайы бағалау.
3. Әрекеттеріңізді жазып отыру. Кодты түзету арқылы оңай жөнделетін функциялық багтар болады. Әйтсе де, ойламаған жерден туындайтын багтар да болады. Сондықтан проблеманы анықтау үшін әрбір әрекетіңізді жазып отырыңыз.
4. Үміт пен Нәтиже. Бастапқыда көзделген мақсаттарды сүзіп өтіп, анализ жасаңыз. “Ойыңыздағыны түгел іске асырдыңыз ба? Ештеңе ұмыт қалмап па?”.
5. Қателерді түзеткеннен кейін тағы бір тестілеп көріңіз.
6. Бар қателік түзетілсе, ойынды жарыққа шығаруға дайындаңыз.

## Қорытынды

Қызықтыра отырып, білім беретін өнім шығару үшін геймдизайн, ойынның сценарийі, механикасы мен экономикасына қатысты көптеген аспектіні ескеру керек. Біз геймдизайнның негіздерін қарастырғанда ойын жанрлары, көзделген аудитория мен деңгейлер дизайны сияқты маңызды элементтер жобаның сәтті шығуына негіз болатынын жақсы түсіндік. Тарам-тарам диалогтары мен тосын сюжеттік иіндері бар сценарий жазу арқылы ойыншыны шиеленістіре ұстап отыруға әрі мейлінше хикаяға кіріктіруге болады. Ойын дизайны саласындағы сарапшы Эрик Циммерманның айтуынша, «ойын деген жай ермек емес, ол – білім алып, дағдыларды жетілдіруге арналған мықты құрал да» (Zimmerman, 2003). Осы мәлімдеме білім беру ойындарының маңыздылығын растап отыр. Себебі ондай ойындар адамның көңілін көтеріп қана қоймай, білім береді. Мұндай ойындарды әзірлеу кезіндегі дұрыс айла-тәсілдер ойыншыға уақыт өткізуден бөлек, жаңа білім, тың тәжірибе жинауына мүмкіндік береді.

Ойын механикасы – новелланы қызық әрі екпінді, қарқынды ете түсетін тағы бір маңызды элемент. Тыңғылықты ойластырылған механиканың арқасында біз шытырман оқиғаларды бастан өткеріп, басқатырғыш жұмбақтарды шеше аламыз, ерекше хикаяларды жасауға мүмкіндік аламыз. Ойын механикалары ойынға жан бітіреді. Себебі ол тек ережелер жиынтығы емес, виртуал әлеммен әрекеттесу тәсілі ғой.

Осы нұсқаулықты түйіндей келе, сізге ойын жасау процесін құрылымдық тұрғыдан түсіндірдік деп, өз визуал новеллаңызды әзірлеу үшін базалық құралдарды, әрі геймдизайн терминдерінің жатық анықтамасы мен үлгі боларлық танымал ойындарға сілтемелерді бере алдық деп үміттенеміз. Ойындарды зерттеу саласындағы алғашқы қарлығаштардың бірі Ричард Бартл айтпақшы, «ойын дегеніміз – өнер, оны жасау тек техникалық дағдыларды емес, креатив пен қиялды қажет етеді» (Bartle, 2004).

Шығармашылық әлеміне дендей еніп, өз ойындарыңызды жасауға әзірсіз бе? Бұл жолда біздің нұсқаулығымыз сенімді көмекші бола алады деп үміт етеміз!

## Сілтемелер

- 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](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 – Бұл сайтта визуал новелла жасауға арналған құжаттамалар мен оқу құралдары бар.



# ВИЗУАЛ НОВЕЛЛА ЖАСАУ ӘЛЕМІНЕ КІРІСПЕ: ТАЛАПКЕРГЕ АРНАЛҒАН НҰСҚАУЛЫҚ