

QLEVER

# Муқаддима ба ҷаҳони эҷоди романҳои визуали: роҳнамо барои навкорон



<b>Пешгуфтор</b>	<b>2</b>
<b>Тарҳрезии бозӣ</b>	<b>3</b>
<b>Бозиҳои таълимӣ</b>	<b>7</b>
<b>Сторителлинг</b>	<b>12</b>
<b>Санҷиши визуалии новеллаҳо</b>	<b>24</b>
<b>Хулоса</b>	<b>26</b>
<b>Сарчашмаҳо</b>	<b>27</b>

# Пешгуфтор

Романҳои визуалӣ бозиҳои интерактивие мебошанд, ки матн, тасвирҳо ва аксар вақт мусиқиро барои офаридани ҳикояҳои ҷолиб муттаҳид мекунанд. Онҳо бештар дар Ҷопон маъмуланд, аммо имрӯзҳо дар саросари ҷаҳон низ шумораи мухлисонашон афзоиш меёбад. Агар шумо хоҳед, ки худро дар эҷоди романҳои визуалӣ санҷед, ин дастур ба шумо як роҳнамои хуб барои оғоз хоҳад буд.

Ин роҳнамо барои онҳое таҳия шудааст, ки то ҳол таҷрибаи сохтани бозиро надоранд ва мехоҳанд ғояҳои худро дар мавзӯҳои иҷтимоӣ ва таълимӣ амалӣ созанд. Роҳнамои амалии мо ҳамчун роҳбалад ба ҷаҳони эҷоди романҳои визуалии ҷолиб хидмат хоҳад кард. Ба ҷои фуру рафтан ба назарияҳои мураккаб, мо диққати худро ба меъёрҳои асосии тарҳрезии бозӣ (геймдизайн), сценария, механика ва иқтисоди бозиҳо равона мекунем.

## Шумо аз худ хоҳед кард:

- **Бозиҳои таълимӣ:** Шумо фарқи байни бозии таълимӣ ва бозии маъмулро мефаҳмед ва чӣ гуна сохтани бозие, ки воқеан чизеро таълим медиҳад, аз худ мекунед.
- **Асосҳои тарҳрезии бозӣ:** Шумо бо мафҳумҳои калидӣ, аз ҷумла жанрҳои бозӣ, гурӯҳҳои асосии корбарон, раванди бозӣ ва сатҳи тарҳрезӣ шинос мешавед.
- **Сохтани сценария:** Шумо навиштани ҳикояҳои ҷолиб, муколамаҳои таъсирбахш ва гардишҳои суҷаеро меомӯzed, ки бозингаронро дар ҷаҳони бозӣ фарқ месозанд.
- **Механикаи бозӣ:** Асосҳои эҷоди механикаеро меомӯzed, ки романатонро шавқовар ва динамикӣ мегардонад.
- **Иқтисоди бозӣ:** Тарзи дуруст мувозинати захираҳо ва унсурҳои бозиро аз худ мекунед, то бозӣ ҷолиб ва мутавозин бошад.

Ин дастур на ҳама ҷанбаҳоро дар бар мегирад, аммо он барои шумо дар самтҳои зерин муфид хоҳад буд:

- Дарки раванди сохтани бозӣ.
- Асбобҳои асосӣ барои таҳияи романҳои шахсӣ.
- Тафсири дақиқи истилоҳоти сохтори бозӣ.
- Истинодҳо ба бозиҳои маъмул ҳамчун мисол.

**Барои ворид шудан ба олами эҷодкорӣ ва таҳияи ҳикояҳои шахсии омодаед?**

**Пас, ба хондани боби дигар шуруъ кунед!**

# Тарҳрезии бозӣ

Чесси Шелл, тарроҳи бозӣ ва муассиси Schell Games, дар китоби худ (2020) тарҳрезии бозиро ҳамчун "раванди тасмимгирии чӣ гуна будани бозӣ" тавсиф мекунад (саҳ. xxxvi). Ин маънои онро надорад, ки тарроҳи бозӣ танҳо як қарор қабул мекунад. Баръакс, тарроҳии бозӣ иборат аз садҳо ва ҳатто ҳазорҳо қарорҳост, ки дар ниҳоят шакл ва сохтори бозии ояндаро муайян мекунанд.

**Тарҳрезии бозӣ** равандест, ки бандҳои зеринро дар бар мегирад:

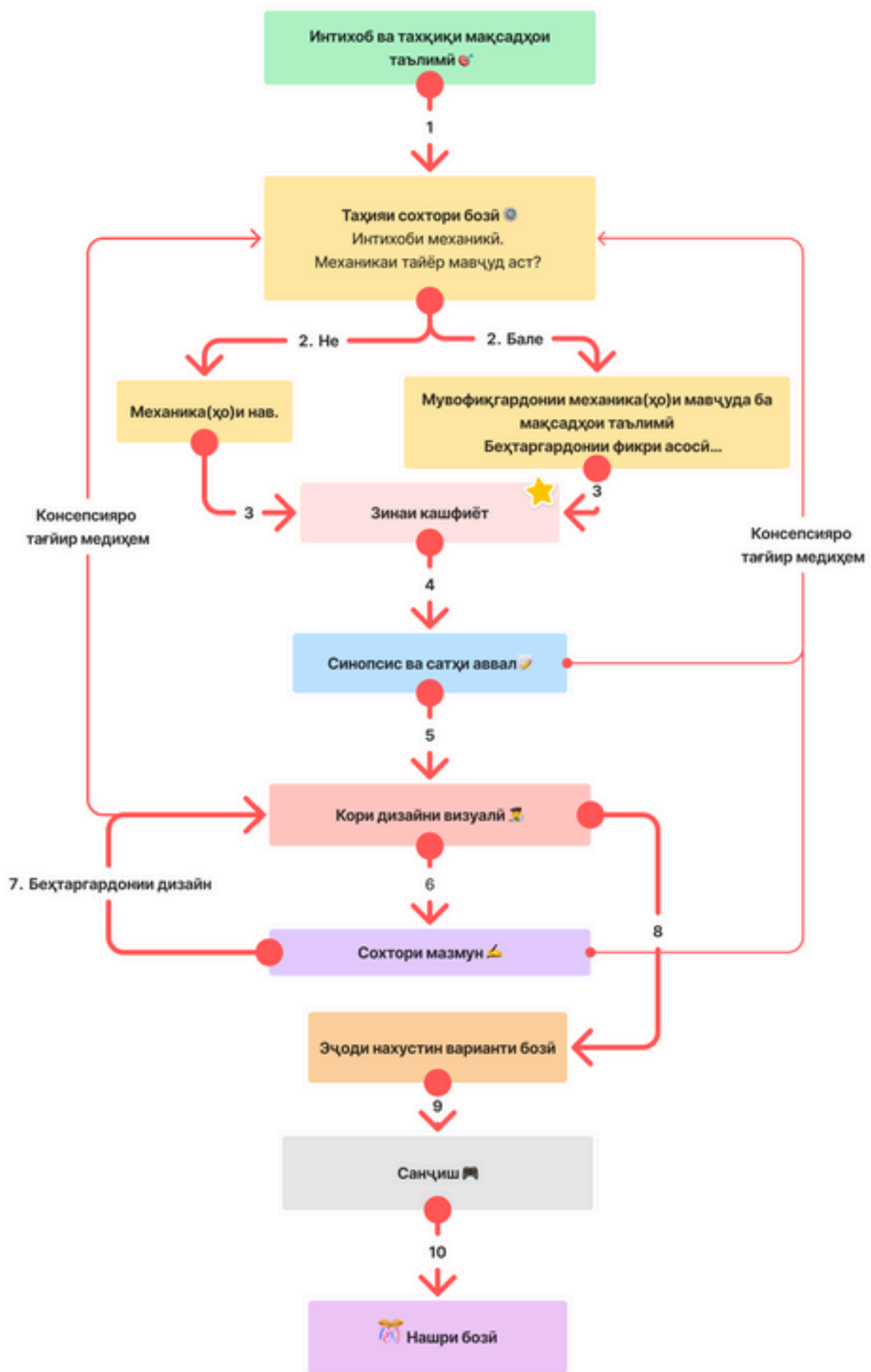
- Ташаккули концепсия: ташаккули идеяи бозӣ, муайян кардани жанр, атмосфера ва аудиторияи мақсаднок.
- Инкишофи механика: тарҳрезии қоидаҳои бозӣ, амалҳои бозингарон ва системаи интихоби онҳо.
- Тарҳрезии суҷа: эҷоди ҳикоя, қаҳрамонҳо, муколамаҳо ва шоҳаҳои суҷа.
- Офаридани ҷаҳон: таҳияи заминаи бозӣ, танзим ва маконҳо, инчунин интихоби ҳамроҳии мусиқӣ барои пурра кардани фазои бозӣ.

## Раванди эҷоди романи визуалӣ кадом марҳилаҳоро дар бар мегирад?

Бояд қайд кард, ки раванди эҷоди бозӣ вобаста ба андозаи студия, молия ва орзуҳои лоиҳа метавонад хеле фарқ кунад. Масалан, GTA V аз ҷониби беш аз 1000 нафар сохта шуда, буҷаи он тақрибан 137 миллион доллар арзёбӣ мешавад (Sinclair, 2013). Дар муқоиса, мо буҷаи маҳдуд ва гурӯҳи 9-нафараро дар ихтиёр доштем. Тарроҳони бозӣ дар таҳияи концепсияҳо, мундариҷаи бозӣ ва санҷиши онҳо фаъолона иштирок карданд. Ҳангоми афзоиши андозаи лоиҳа, мутахассисони алоҳида метавонанд барои ҷанбаҳои махсуси бозӣ масъул бошанд, масалан, як бригадаи махсуси озмоишгарон.

Диққати ин дастур ба романҳои визуалии таълимӣ равона шудааст. Дастаи мо, ки бозиҳои онлайнро барои платформаи таълимии Qlever таҳия мекунад, то кунун зиёда аз панҷ чунин бозӣ офаридааст. Раванди кор дар ҳар як аз ин бозиҳо ба таври мухтасар дар диаграммаи зер нишон дода шудааст (нигаред ба расми 1).

Расми 1. Раванди эҷоди романи визуалӣ дар Qlever.



## Биёед ҳар як қадамро мухтасар дида мебароем:

### 01. ИНТИХОБ ВА ТАҲҚИҚИ ҲАДАФИ ТАЪЛИМӢ

Дар ин марҳила мо муайян мекунем, ки тавассути бозӣ кадом дониш ё малакаҳо бояд интиқол дода шаванд. Масалан, ин метавонад омӯзиши шинохтани суханони нафратангез ё истифодаи хидматҳои онлайнӣ барои таҳлили тасвирҳо бошад. Пас аз интихоби ҳадаф, мо ба мутолиаи адабиёти марбут шурӯъ мекунем, то дарки амиқи мафҳумҳоро, ки мехоҳем омӯзонем, ба даст орем.

### 02. ЭҶОДИ КОНСЕПСИЯИ БОЗӢ

Ин марҳилаи муҳимест, ки дар он идеяи асосии бозӣ, механика, иқтисоди дохилӣ ва танзимоти умумӣ ташаккул меёбанд. Саволи асосӣ ин аст: чӣ гуна метавон бо истифода аз механикаи бозӣ мафҳумҳои навро омӯзонд ва ба он ҷолибият ва арзиши таълимӣ ё фароғатӣ дод? Ҳадаф аз ин марҳила — эҷоди заминае барои бозии шавқовар ва судманд аст.

### ИНТИХОБИ МЕХАНИКАИ БОЗӢ

### 03.

Агар шумо аллакай чаҳорчӯбаи омода барои бозӣ дошта бошед (масалан, аз платформаи [codecanyon.net](http://codecanyon.net) харидед), дар ин марҳила бояд тасмим гиред, ки чӣ тағйироте ворид мекунед ва онро ба мундариҷаи худ мутобиқ месозед. Агар тасмим дошта бошед, ки бозиро аз сифр эҷод кунед, аввал механикаи асосиро интихоб намуда, сипас ба илова кардани ҷузъиёти зарурӣ ва такмили он шурӯъ мекунед.

### МАРҲИЛАИ КАШФИ БОЗӢ 04.

Идеяи беҳтарини бозӣ ҳамон аст, ки ба бозигарон писанд меояд. Дар ин марҳила, бо истифода аз усулҳои гуногуни санҷишӣ ҷолибияти концепсия дар бозигарони эҳтимолӣ арзёбӣ мешавад. Ин ба шумо имкон медиҳад фаҳмед, ки идеяи бозӣ то чӣ андоза барои шунавандаи мақсаднок ҷолиб аст ва оё он ба талаботи бозори мавҷуда ҷавобгӯ мебошад.

### 05. СИНОПСИС ВА МАРҲИЛАИ АВАЛ

Синопис — шарҳи кӯтоҳи суҷаи ҳар сатҳ ё ҷаҳони бозӣ мебошад. Дар ин марҳила синопис таҳрир ва такмил дода мешавад. Ҳамзамон, мундариҷаи марҳилаи аввал сохта мешавад, ки ҳадафи он санҷиши мутобиқати матн ва механикаи бозӣ аст. Дар натиҷаи ин марҳила, синопис аксар вақт такмил ёфта, тағйир дода мешавад.

### 06. ТАРРОҲИИ ВИЗУАЛӢ

Концепсияи бозӣ ба дастаи тарроҳон пешниҳод мешавад, ки ба тафсири муфассали идея ва истинодҳои визуалӣ диққати хос медиҳанд. Ҳамроҳ бо онҳо интерфейси корбар, аниматсияҳо ва ҷузъиёти визуалӣ баррасӣ ва таҳия мешаванд. Ҳамчунин, таҳиягарон дар воҳӯрӣ ширкат мекунанд, то имконияти амалӣ кардани механикаи бозиро дар доираи вақт ва буҷаи мавҷуда баррасӣ намоянд.

## 07. СОХТАНИ МУҲТАВОИ МАТНӢ

Дар ин марҳила тарроҳон ва нависандагон вақти зиёд сарф мекунад. Муҳтавои матнӣ бояд на танҳо эҷодӣ бошад, балки бо механикаи бозӣ, дизайни визуалӣ ва сохтори суҷа ҷамоҳанг гардад. Ин раванди такрорӣ аст: матн навишта, таҳрир ва дар асоси шарҳҳо такмил дода мешавад.

## 08. ТАСДИҚИ ТАРҶИ ВИЗУАЛӢ

Дар ҷараёни эҷоди муҳтаво, имкони пайдо шудани идеяҳои нав, ки бояд дар механикаи бозӣ татбиқ шаванд, вучуд дорад. Дар ин марҳила ҳамкориҳои фаъол бо тарроҳони визуалӣ барои эҷоди интерфейс, аломатҳо ва дигар ҷузъиёти визуалӣ аҳамияти хоса дорад.

## 09. ЭҶОДИ НАХУСТИН ВАРИАНТИ БОЗӢ

Пас аз тасдиқи мундариҷа, концепсия ва тарҳи визуалӣ, ҷамаи маводҳо ба дастаи таҳиягарон супорида мешавад. Онҳо механикаи бозиро месозанд ва онро барои санҷиши ҷамаҷониба омода мекунад.

## 10. САНҶИШ

Ин марҳила такроршаванда буда, дар даста ба асоси скрипти мушаххаси санҷишӣ гузаронида мешавад. Баъд аз ҳар санҷиш, шарҳҳо ба таҳиягарон фиристода мешаванд, ки пас аз ворид кардани ислоҳот, бозиро бозгардонанд. Ин раванд то бартараф шудани ҷама эродҳо идома меёбад, одатан дар 2-3 марҳила анҷом меёбад.

## 11. НАШРИ БОЗӢ

Ҳар наشري бозӣ бо маъракаи маркетингӣ ҳамроҳӣ мешавад, ки ба таблиғ ва пешбурди он мусоидат мекунад. Пас аз нашр, мо фикру мулоҳизаҳои бозигаронро назорат мекунем, то ҳангоми пайдо шудани мушкилоти эҳтимоли онҳоро зуд ҳал намоем ва боварӣ ҳосил кунем, ки бозӣ мувофиқи интизориҳо кор мекунад.



## Бозиҳои таълимӣ

Бозиҳои таълимӣ набояд ба "брокколии бо шоколад пӯшида" табдил ёбанд, ки дар он фароғат (шоколад) танҳо барои пӯшонидани ҷанбаҳои муҳим, вале камтар ҷолиби таълим (брокколӣ) истифода мешавад. Яъне, набояд унсурҳои фароғатиро сунъӣ илова кард, то таваҷҷӯҳи бозигаронро ҷалб намуд. Ба ҷои ин, бозиҳои таълимӣ бояд тавассути механикаи ҷолиб, ҳикояҳои шавқовар ва тарҳи аҷиб дар худ омӯзишро фаро гирифта, бо ин роҳ бозигаронро ҳам ҳавасманд ва ҳам таълим диҳанд. (Фарбер, 2014; Шенке, 2020).

Эҷоди як бозии воқеан ҷолиби таълимӣ осон нест, аз ин рӯ истифодаи маслиҳатҳои мутахассисон хеле муҳим аст.

Масалан, доктор Катерина Шенке (2020) панҷ маслиҳати оддиро барои эҷоди бозиҳои таълимӣ пешниҳод мекунад. Ҳарчанд аксари маслиҳатҳои ӯ бештар ба бозиҳои кӯдакон равона шудаанд, як қатор пешниҳодҳояш барои калонсолон низ комилан мантиқӣ ва пурарзишанд. Мо низ дар раванди таҳияи бозиҳо ба аз ин маслиҳатҳо истифода намуда, дар амал чӣ гуна татбиқ кардани онҳоро таҷриба мекунем.

### Маслиҳати 1: Камтар яъне бештар

- Тamarкуз ба як ҳадафи омӯзишӣ.
- Аз муҳтавои зиёдатӣ худдорӣ намоед.
- Мақсади таълимиро возеҳ баён кунед, то бозигарон онро фаҳманд.

Пеш аз сохтани концепсияи бозӣ, вақти зиёде бояд барои он сарф карда шавад, ки кадом концепсия ба бозигарон таълим дода мешавад. Дақиқ намоед, ки ин дар бозӣ чӣ тавр нишон дода мешавад? Чаро маҳз ин муаянкунанда интихоб шуд, на дигаре? Масалан, оё ақидаҳои сиёсиро дар доираи концепсияи "суханронии бадбинӣ" ҳамчун хусусияти ҳифзшуда мешавад арзёбӣ кард? Барои посух ба чунин саволҳо, маслиҳати коршиносони мавзӯ муҳим аст.

Масалан, дар платформаи Qlever, мавзӯҳои калон бо ҷудо кардан ба малакаҳои инфиродӣ ва ба осонӣ ҳазмшаванда тақсим мешаванд. Мо дар як силсила бозиҳо оид ба фактчекинг чунин тартибро истифода мебарем: бозӣ, ки тарзи шиноختани аксҳои қалбакӣ меомӯзонад; бозии алоҳида, ки душвориҳои касби фактчекерро мефаҳмонад; ва бозии дигаре, ки дар бораи истифодаи зеҳни сунъӣ барои таҳлили маълумот нақл мекунад.



Ин равиш ба мо имкон медиҳад, ки мавзуҳои васеъро ба қисмҳои хурд тақсим карда, бозӣ ба шунавандагон мувофиқ ва ҳадафрас гардад.

## **Маслиҳати 2: Аз механикаи бозии шинос истифода баред**

- Аз жанрҳои бозие истифода баред, ки кӯдакон ё шунавандагони шумо аллакай медонанд ва бозӣ мекунад.
- Механикаи шиносро истифода баред, то бозигарон барои омӯхтани қоидаҳои бозӣ вақти зиёд сарф накунад.
- Инчунин, кӯшиш кунед, ки дастурҳои дароз ва мураккабро истифода набаред. Ба ҷойи ин, таълимро тавассути таҷриба ва ҳамкорӣ бо бозӣ ба роҳ монед, ки ин равандро табиӣ ва фаҳмотар мекунад.

Маслиҳати асосии ин равиш дар он аст, ки бозӣ ҳанӯз ҳам бояд бозӣ боқӣ монад, на дарси мактабӣ. Камтар будани матн дар ин маврид беҳтар аст. Масалан, дар романи визуалии Qlever бо номи "Саргузаштҳои кайҳонӣ", яке аз мавзуҳои калидӣ — суханони нафратангез аст. Мо ба бозигарон таърифи мустақими суханони нафратангезро намедиҳем ва ҳеҷ гуна брифинг ё шарҳи расмиро пешниҳод намекунем. Бозигарон худ дар ҷараёни хондани ҳикоя, бидуни талаш, ин мафҳумро мефаҳманд. Агар ҳам ниёз ба тавзеҳ ё дастур пайдо шавад, мо аломатҳои бозиро истифода мебарем, ки ин концепсияро ба таври табиӣ ва бо забони содда ва равшан шарҳ медиҳанд.

Ҷамъбасти ин маслиҳат: барои он ки бозии шумо ба китоби дарсии дилгиркунанда табдил наёбад, ҳама кори имконпазирро анҷом диҳед.

## **Маслиҳати 3: Ба манфиатҳои бозигарон пайравӣ кунед**

- Барои кӯдакон ва аудиторияи худ бозие таҳияи кунед, ки озодии амал диҳад, то бозигарон тавонанд чизи дилхоҳи худро интихоб карда, барномаи дилхоҳи худро омӯзанд.
- Барои кашф ва озмоиш ҷой гузоред - на ҳама чиз дар бозӣ бояд мустақиман ба омӯзиш вобаста бошад. Бигзор бозигарон имконияти таҷрибаомӯзӣ ва озмоиши амалҳои гуногунро дошта бошанд. Масалан, агар кӯдак мехоҳад як аломатро пахш кунад, ба ӯ ин имкониятро диҳед ва як чеҳраи шавқовар ё хандовар илова кунед.
- Таҳқиқоти ба кӯдакон нигаронидашударо истифода баред, то фаҳмед, ки кӯдакон чиро омӯхтан мехоҳанд ва ё ба чӣ шавқдоранд.

Яке аз усулҳои самарабахш, ки доктор Шенке тавсия медиҳад, ҷудокунии кортҳо аст. Шумо аз кӯдакон хоҳиш мекунад, ки кортҳои дорои мавзуҳои гуногунро ба гурӯҳҳо ҷудо карда, сипас дар асоси ин кортҳо суҳбатро оғоз мекунад. Ин усул ба шумо дар сохтани бозие, ки воқеан ба шавқ ҳавасҳои кӯдакон ҷавобгӯ бошад, кӯмак хоҳад кард.

## Маслиҳати 4: Ҳамеша ва саривақт дар робита бошед

- Барои дарёфти фикру мулоҳизаҳо роҳҳои муфид пешниҳод кунед.
- Пешниҳоди фикру мулоҳизаҳои мушаххаси марбут ба ҳадафҳои омӯзишро ба роҳ монед
- Барои кӯмак кардан ба донишҷӯён дар рушди фаҳмиши онҳо, аз фикру мулоҳизаҳо истифода баред.

Дар бозиҳои таълимӣ, алоқа муҳим аст. Масалан, дар романҳои визуалии Qlever, барои ҳар як ҷавоб — дуруст, бетараф ё нодуруст — фикру мулоҳиза пешниҳод мекунем. Ҳамин тавр, бозингар мефаҳмад, ки чаро интиҳоби ӯ ба ин натиҷа расид. Ба ҷои танҳо гирифтани ҳолҳо барои ҷавобҳои дуруст ё нодуруст, ба бозигар фаҳмондани он ки чаро ин интиҳоб оқибатҳои муайян дорад, муҳим аст.

## Механикаи бозӣ

Механикаи бозӣ - дили бозиро ташкил медиҳад. Ин муносибат ва мутақобилаҳои мебошанд, ки пас аз ихориҷи тамоми унсурҳои эстетикӣ, технологӣ ва ҳикоя боқӣ мемонанд (Schell, 2020, саҳ. 166). Бо вучуди ин, дар тарҳрезии бозиҳо ягон таксономияи умумии пазируфташудаи механикаи бозӣ вучуд надорад (саҳ. 166). Масалан, Адамс ва Дорманс (2012) механикаи бозиро ҳамчун намудҳои гуногуни муносибатҳои асосии байни объектҳо дар бозиҳо тавсиф мекунанд. Муаллифон панҷ намуди механикаи асосиро, ки дар аксари бозиҳо دیدан мумкин аст, муайян кардаанд (саҳ. 6—7): механикаи физикӣ, иқтисоди дохилӣ, пешрафт, ҳилаи тактикӣ ва муносибатҳои иҷтимоӣ.

Барои мисол, механикаи иқтисоди дохилӣ фаъолияти ҷамъоварӣ, истеъмол ва савдои захираҳоро дар дохили бозӣ идора мекунад. Ин унсурҳо ба бозигарон имконият медиҳанд, ки тавассути истифодаи стратегияҳои иқтисодӣ дар муҳити бозӣ муваффақ шаванд.

Дар ин қисми дастур, мо мехоҳем ба унсурҳои механикаи бозӣ таваҷҷӯҳ кунем, ки махсусан ба романҳои визуалӣ марбут буда, барои ҷолибтар ва амиқтар кардани бозиҳои шумо кӯмак мекунанд.

Асоси романҳои визуалӣ муколамаи интерактивӣ мебошад. Қаҳрамони шумо чизе мегӯяд, вай посух мегирад ва баъдан шумо бояд интиҳоб кунед, ки ҳикояро ба ин ё он самт барад. Дар ин қисми дастурамал, ки "сохтори шохабандии суҷа" ном дорад, шумо ҷӣ гуна сохтани суҷаҳои гуногунро меомӯzed. Илова ба сохторҳои шохабандӣ, мо тавсия медиҳем, ки бо унсурҳои дигар низ озмоиш кунед, аз қабилӣ:

**Омор ва такмилдиҳӣ.** Татбиқи системаи хусусиятҳо, малакаҳо ё хислатҳои қаҳрамон. Бозингор тариқи интиҳоб, иҷрои амал ё ҳалли мушкилот ҳамаи ин унсурҳоро такмил медиҳад. Ба суҷа, имконоти мавҷуда ва қобилиятҳои

чангӣ таъсир мерасонад. Масалан, дар оғози бозӣ шумо метавонед атрибути асосии хислати қаҳрамони худро интихоб кунед, масалан, "қувваи итминон" ва онро бо интихоби муайян ба сатҳи баландтар бардоред. Дар баъзе лаҳзаҳои бозӣ, бо маҳорати хуби инкишофёфтаи "қувваи итминон", бозигар метавонад бо тӯҳфаи боварибахши худ мушкилотро ҳал кунад ё анҷоми пайдо кунад, ки дар акси ҳол дастрас набуд.

**Бозиҳои хурд** – сегментҳои кӯтоҳи бозие ҳастанд, ки аз қисми асосӣ фарқ мекунад. Онҳо метавонанд содда (ёфтани объекти пинҳоншуда дар тасвир) ё мураккаб (муаммоҳои гуногун) бошанд. Ин бозиҳо ба хонанда имкони танаффус медиҳанд, шавқу ҳаяҷон зам мекунад ва ба рушди суҷа таъсири мусбат мерасонанд.

**Унсурҳои пинҳоншуда** – ин воситаест, ки бозии такрориро ташвиқ мекунад. Ин унсурҳо метавонанд ашёи махфӣ, маконҳо, анҷомҳои гуногун ё дастовардҳои бошанд, ки ёфтанишон душвор аст. Барои пайдо кардани онҳо, диққат, ҷустуҷӯ ва баъзан ҳалли муаммоҳо зарур аст. Онҳо метавонанд маълумоти иловагӣ дар бораи суҷа, ҷаҳон ё қаҳрамонҳо ошкор намоянд. Дар контексти романҳои визуалӣ, интихоби махсуси муколама ё ҷавобҳои норавшан (ё набудани ҷавоб) метавонанд ба анҷомҳои ғайриҷамъдорӣ ё ҳатто хандаовар оварда расонанд.

**Идоракунии захираҳо.** Унсурҳои стратегия ва банақшагириро ба бозӣ ворид мекунад. Дар асл, ин идоракунии захираҳои маҳдуд, аз қабилӣ вақт, пул ё ашё мебошад. Бозингар бояд интихоб кунад, ки чӣ гуна ин захираҳоро барои ба ҳадафҳо расидан ё зинда мондан дуруст тақсим намоянд. Идоракунии захираҳо ба раванди бозӣ мураккабӣ ва воқеият зам мекунад. Масалан, дар аввали бозӣ бозингар метавонад миқдори муайяни тангаҳоро гирад, ки онҳоро дар лаҳзаҳои калидии бозӣ барои кушодани шоҳаҳои нави суҷа ё харидани артефактҳои, ки зиндагии бозингарро осон мекунад, оқилона сарф кардан мумкин.

**Муколамаҳо, вакилӣ ва интихоби ҷавоб.** Шумо ҳамчунин метавонед бо усулҳои мухталифи иртиботи бозингар бо NPC таҷриба кунед. Баъзе аз суҳанони қаҳрамони шумо метавонанд ҳамчун воқуниши эҳсосӣ ба суҳанони ҳамсӯҳбат ёрдам кунанд ("Вау", "Ту чиддӣ мегӯӣ?"), баъзеашон ҳамчун фикрҳои дохилӣ пешниҳод мешаванд ("Ў маро таҳқир кард?"), ва қисме аз ҷавобҳо ба рушди суҷа таъсир мерасонанд, дар ҳоле ки баъзе дигар — не. Шумо бояд инчунин муайян кунед, ки бозингар чӣ қадар вакилҳо дорад. Яъне, оё ба бозингар имкони доимии интихоби ҷавобҳо/гуфторҳоро медиҳед ё баъзе гуфторҳои қаҳрамон ба таври автоматикӣ, новобаста аз хоҳиши бозингар, гуфта мешаванд.

Системаи чамъовариин холҳо. Дар романҳои визуалӣ, холҳо метавонанд на танҳо бо холҳои оддӣ маҳдуд шаванд. Шумо метавонед ворид кунед:

- Системаи муносибатҳо. Интиҳобҳои бозингар ба "аффект" ё "ҳолати эҳсосии" қаҳрамонҳо таъсир мерасонанд. Ин метавонад дастрасӣ ба муколамаҳои нав, рӯйдодҳо ва анҷомҳоро боз ё маҳдуд кунад.
- Системаи эътимод. Интиҳоби бозингар ба сатҳи "эътимод"-и қаҳрамонҳои дигар таъсир мерасонад. Ин ба бозингар имкон медиҳад, ки ба маълумоти махфӣ, кӯмак ё имкониятҳои нав дастрасӣ пайдо кунад.
- Холҳои ахлоқӣ. Интиҳоби бозингар ба "компаси ахлоқӣ"-и ӯ таъсир мерасонад. Ин система бозингарро водор мекунад, ки дар бораи оқибатҳои қарорҳояш фикр кунад. Масалан, бозингар метавонад ба ниёзмандон кӯмак расонад ё барои иҷрои супориш пора гирад ё ба шахси бегуноҳ зиён расонад. Сатҳи баланди ахлоқ метавонад боиси эътимоди қаҳрамонҳои дигар гардад, дастрасӣ ба анҷомҳои беҳтар ва мукофот барои амалҳои некро фароҳам орад. Сатҳи пасти ахлоқ, баръакс, метавонад ба анҷомҳои ториктар оварда расонад.
- Холҳои карма. Холҳои карма ба холҳои ахлоқӣ монанданд, аммо таъсири онҳо фаротар меравад. Карма метавонад "мусбат" ё "манфӣ" бошад ва ба муносибати қаҳрамонҳо, рӯйдодҳо ва анҷомҳо таъсир расонад. Балҳои кармаро метавон барои ҷорӣ кардани ҳодисаҳои ғайримустақим ва тасодуфӣ дар суҷа истифода бурд.
- Холҳои вақт. Дар бозии шумо вақт метавонад ҳамчун захираи маҳдуд амал кунад ва бозингарон бояд қарорҳое қабул кунанд, ки миқдори муайяни вақтро сарф мекунанд. Ин ба дастрасӣ ба рӯйдодҳои муайян ва анҷомҳо таъсир мерасонад.
- Системаи захираҳо ва системаи малакаҳо низ метавонанд романҳои визуалии шуморо тағйир диҳанд. Дар бораи ин системаҳо дар бандҳои пешин гуфта будем.

Бо ин донишҳо чӣ кор бояд кард? Ҳар унсур ё системае, ки шумо ба бозӣ ворид мекунад, бояд бо огоҳӣ ва андеша интиҳоб шавад. Гузоштани унсур ё система танҳо барои ҷолиб шудани бозӣ на ҳамеша идеяи хуб аст (ҳарчанд дар баъзе ҳолатҳо, вақте мехоҳед ба бозии худ раванд ва мураккабӣ зам кунед, ин равиш метавонад кор кунад). Масалан, татбиқи системаи ахлоқӣ метавонад барои як романи визуалӣ дар мавзӯи алфози нафратангез хеле муносиб бошад, дар ҳоле ки системаи эътимод метавонад барои бозӣ дар бораи таҳқир (буллинг) муфид бошад. Романҳои визуалӣ метавонанд на танҳо тавассути суҷаи ҷолиб, балки бо истифода аз механикаҳои бодикҷат таҳияшудаи бозӣ ва муносибатҳои мутақобила боз ҳам шавқовар шаванд, ки мо дар бораи онҳо дар бахшҳои баъдӣ бештар нақл мекунем.

# STORY TELLING



**Сторителлинг** – ин санъати офаридан ва расонидани як дoston бо мақсади ҷалб кардан, омӯзонидан ё фароғати аудитория мебошад. Он як василаи пурқудрати муошират аст, ки метавонад дар воситаҳои мухталиф, аз ҷумла адабиёт, синамо, театр ва албатта, дар видео-бозиҳо истифода шавад. Дар контексти видео-бозиҳо, сторителлинг нақши махсус дорад, зеро он на танҳо суҷаи бозиро мерасонад, балки раванди бозиро низ амиқтар ва пур аз эҳсосот месозад.

## **Унсурҳои асосии сторителлинг:**

- Суҷа – пайдарпаии асосии ҳодисаҳо, ки дostonро ташкил медиҳанд. Суҷа аз печидагӣ, рушди низоъ, авҷи ҳодиса ва ҳаллу ҷасли он иборат аст.
- Қаҳрамонҳо – шахсиятҳои, ки дostonро пеш мебаранд ва бо онҳо бозингарон муошират мекунанд. Қаҳрамонҳои хуб таҳияшуда эҳсосоти қавӣ ба вучуд меоранд ва ба дoston умқ мебахшанд.
- Мавзӯ – идея ё паёми марказие, ки тавассути дoston расонида мешавад. Мавзӯ кӯмак мекунад, ки суҷа ва қаҳрамонҳо бо ҳам пайваст кунанд.
- Низоъ – муҳолифат ё мушкили асосӣ, ки бояд ҳал шавад. Низоъ ба дoston шиддат ва шавқ зам мекунад.
- Ҷаҳон – муҳит ё ҷойгоҳе, ки дар он дoston рушд мекунад. Видео-бозиҳо аксар вақт бо истифода аз дунёи муфассал эҳсоси воридшавии бозингарро тақвият мебахшанд.
- Нуқтаи назар – дидгоҳе, ки аз он дoston баён карда мешавад. Ин метавонад аз номи шахси аввал, шахси сеюм ё чандривоята сурат бигирад.

Дар бозиҳои мобилӣ, сторителлинг бо ченакҳои иловагӣ ҷолибият пайдо мекунад. Бозингарон на танҳо мушоҳидагарони ғайрифайланд, балки онҳо бевосита дар рушди инкишофи суҷа иштирок карда, ба ҷараёни он таъсир мерасонанд. Ин барои воридшавии амиқ ва ақсуламалҳои эҳсосӣ имконияти беназир фароҳам меорад.

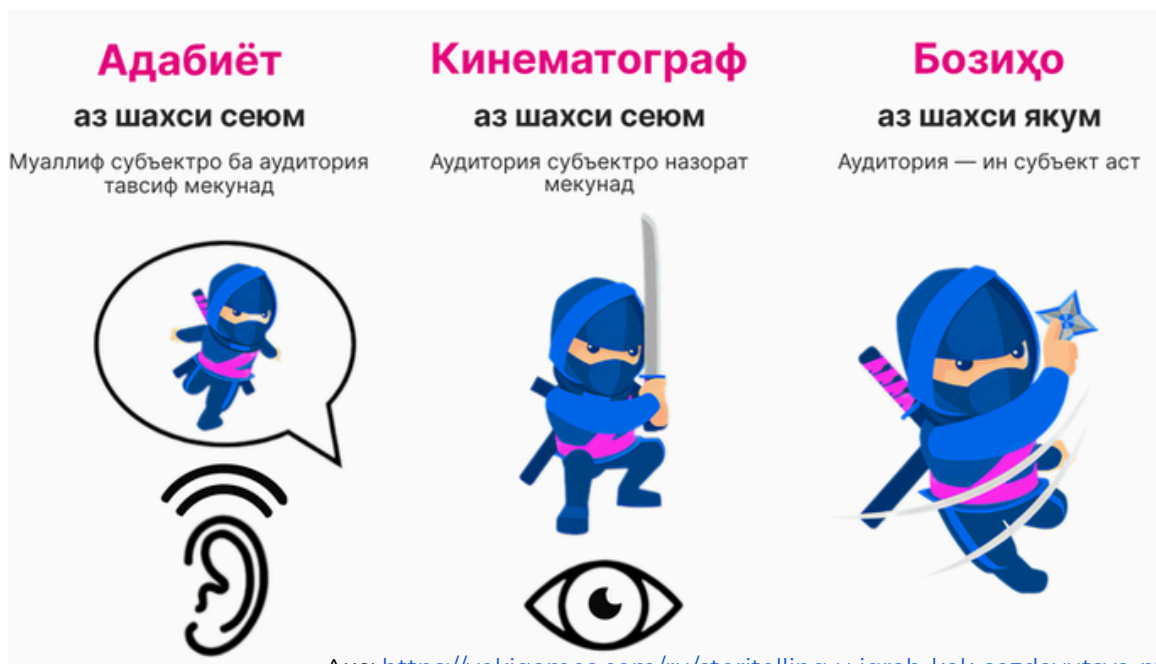
### Арзиши ҳикоянависӣ

Дар китоб, муаллиф аз шахси сеюм ба мо дар бораи қаҳрамонҳо нақл мекунад. Мо қаҳрамонҳоро назора мекунем ва тавассути ин тамошо эҳсосот ва дарки онҳо пайваст мешавад.



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

Бозиҳо асосан бар пояи ривоят аз шахси аввал сохта мешаванд, ки ба мо имконият медиҳанд, рӯйдодҳоро аз диди худи қаҳрамон таҷриба кунем. Инчунин, ин ягона формати нақл аст, ки дар он мо бо муҳит интерактивона ҳамкорӣ мекунем ва бевосита дар рушди ҳатти сюжет иштирок менамоем.



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



Барои эҷоди сюжети қолиб муҳим аст, ки сохторҳо ва форматҳои гуногуни сценарияро амиқ дарк кунед. Сохторҳои сценариявӣ ба таҳиягарон имкон медиҳанд, ки ҳикояҳои эҷод кунанд, ки пайдарпаии мантиқӣ ва гардишҳои эҳсосӣ дошта бошанд. Ин на танҳо таваҷҷуҳи бозингарро нигоҳ медорад, балки таҷрибаи бозиро хотирмон мегардонад.

Бисёр равишҳои сценариявӣ бар асоси тақсими ҳикоя ба актҳо ё фазаҳо, таҳаввули қаҳрамонҳо ва ҳаллу фасли низоъҳо асос ёфтаанд. Дар бозиҳои видеоӣ сохторҳои гуногуни сценариявӣ истифода мешаванд, масалан, сохтори сеактӣ, роҳи қаҳрамон, кишотенкетсу (сохтори анъанавии ҷопонӣ, ки аз шиносӣ, рушд, гардиш ва ҳал иборат аст, бе риояи қатъии сохтори сеактӣ), сохтори драмавӣ, панҷактӣ, ҳафтактӣ, сохтори хронологӣ, сохтори ғайрихаттӣ, бисёрқабатӣ ва дигарон.

Биёед маъмултарин сохторҳои сценарияро баррасӣ кунем:

### **1. Сохтори классикии сеактӣ**

Сохтори классикии сеактии сюжет аз се қисмати асосӣ иборат аст: шиносӣ, рушд ва ҳаллу фасли низоъ. Ин яке аз маъмултарин ва фаҳмотарин шаклҳои сохтмони сценария мебошад.

#### **Акт 1 (Муқаддима):**

- Шиносӣ бо ҷаҳон ва қаҳрамонҳо: муаррифии қаҳрамонҳои асосӣ, гузоштани замина барои низоъ ё вазифаи асосӣ.
- Ҳодисаи ангеизиш: рӯйдоде, ки қаҳрамонро маҷбур мекунад ба амал гузарад ё ҳаёти худро тағйир диҳад.
- Низоъ ва муборизаи ботинӣ: пайдо шудани мушкил ё низоъе, ки қаҳрамон бояд бо он рӯбарӯ шавад.

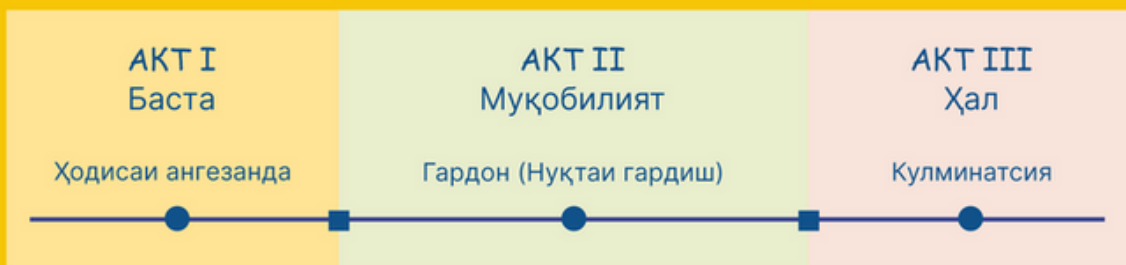
#### **Акт 2 (Рушд):**

- Рушди амал: қаҳрамон бо мушкилот мубориза мебарад ва ба онҳо ҷавоб медиҳад.
- Гардиш: рӯйдоди ғайричашидодӣ ё инкишофе, ки вазъиятро душвортар мекунад ва шиддатро афзоиш медиҳад.
- Низои ботинӣ: қаҳрамон ба зиддияти ботинӣ ва шубҳа оиди амал ва интиҳоби худ рӯ ба рӯ мешавад.

#### **Акт 3 (Кулминатсия ва ҳаллу фасл):**

- Кулминатсия: ҳама чиз ба нуқтаи авҷи шиддат мерасад, ки дар он қаҳрамон бо рақибии асосӣ ё мушкилоти асосӣ рӯбарӯ мешавад.
- Ҳаллу фасл: кушодани хатҳои сюжет ва ҳалли низоъи асосӣ.
- Анҷом: коҳиши шиддат ва нишон додани оқибатҳои рӯйдод барои қаҳрамонҳо ва ҷаҳон.

## 1. СОХТОРИ КЛАССИКИИ СЕАКТӢ



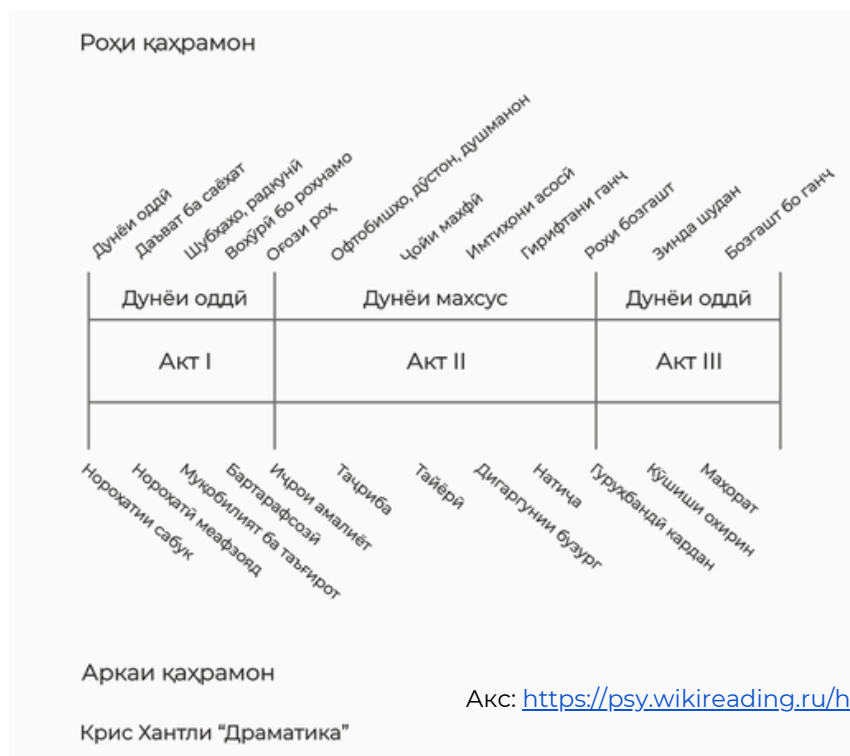
### Пайроҳаи қаҳрамон (Hero's Journey)

Пайроҳаи қаҳрамон сохтори ҳикоянависиё мебошад, ки рушди шахсият ва тағйироти қаҳрамонро тавассути як қатор марҳилаҳо ё актҳо, шурӯъ аз рад кардани даъват то бозгашт ба ҷаҳони маъмулии дониш ва малақаҳои навро тавсиф мекунад.

- Кушодани ҷаҳон: Қаҳрамон ба ҷаҳони маъмулиаш ворид карда шуда, ҳаёти оддии ӯ нишон дода мешавад.
- Даъват ба саёҳат: Қаҳрамон даъват ё мушкилоти муҳимро қабул мекунад, ки ӯро маҷбур мекунад, дунёи маъмулиашро тарк кунад.
- Рад кардани даъват: Қаҳрамон дар оғоз аз даъват ё мушкилот, бинобар сабаби тарс ё бовариҳои ноқофӣ ба худ, саркашӣ мекунад.
- Мулоқот бо устод: Қаҳрамон бо устод вохӯрда ё кӯмаке мегирад, ки ба ӯ дар қабули даъват ва бартараф кардани мушкилот кӯмак мерасонад.
- Ибтидо: Қаҳрамон ба ҷаҳони нав ворид шуда, аз санҷишҳо мегузарад ва малақаҳои навро аз худ мекунад.
- Бозгашт: Қаҳрамон бо дониш ва малақаҳои тоза ба ҷаҳони маъмулии худ бармегардад, то низоъ ё вазифаи аввалияро ҳал кунад.
- Табдилёбӣ: Таҷрибаи саёҳат қаҳрамонро тағйир медиҳад ва ӯро водор мекунад, ки ҳамчун шахсияти рушдкарда ва комилтар ба зиндагӣ баргардад.

Ин сохтори классикӣ нишон медиҳад, ки қаҳрамон дар ҷараёни муборизаҳо ва мушкилот рушд мекунад ва қувваи ботинии худро кашф менамояд.





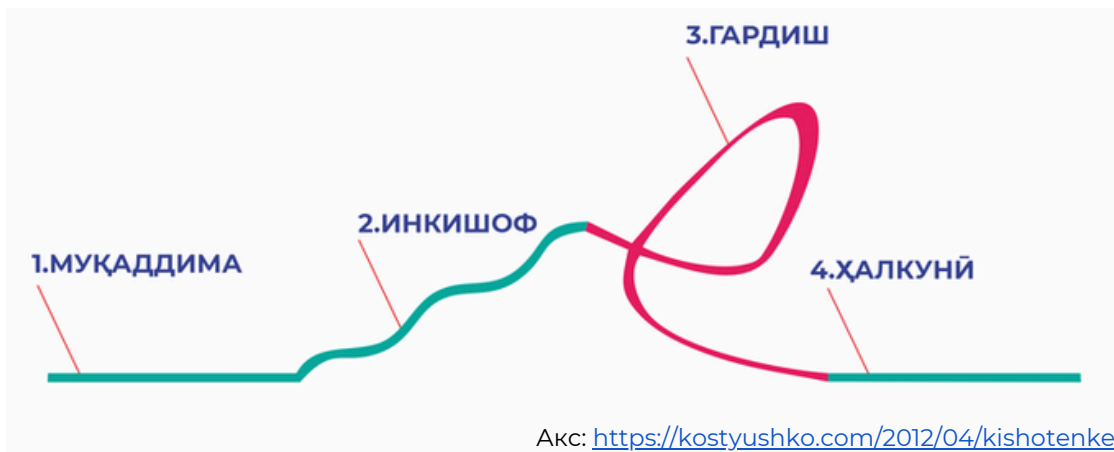
### 3. Кишотенкетсу

Кишотенкетсу — сохтори ҷопонии ҳикоянависӣ иборат аз чор марҳилаи асосӣ: шиносӣ, рушд, гардиш ва ҳаллу фасл. Хусусияти асосии кишотенкетсу таваҷҷӯҳ на ба сохтори қатъии сеактӣ, балки ба пешрабии табиӣи ҳикоя равона шудааст. [1]

Марҳилаҳои Kishōtenketsu:

1. Шиносӣ (ki) — муаррифии қаҳрамонҳо, муҳит, замон ва дигар унсурҳои, ки барои фаҳмидани ҳикоя муҳиманд.
2. Рушд (sho) — ҳодисаҳои, ки муносибат, хислат ва сюжети умумиро рушд медиҳанд. Дар ин марҳила тағйироти назаррас ё драматикӣ нест.
3. Гардиш (ten) — рӯйдоде, ки ҳикояро якбора тағйир дода, онро дар равшании ғайриҷашмдошт нишон медиҳад. Ин лаҳзаи муҳимтарин ва нуқтаи авҷи ҳикоя мебошад.
4. Ҳаллу фасл (ketsu) — натиҷагирии ҳикоя, ки воқеа ва ҳулосаҳоро бо ҳам пайваст мекунад. Ин марҳила ба хонанда имконият медиҳад, ки рӯйдодҳоро бо ҳам алоқаманд карда, ҳулосаи худро барорад. Анҷом одатан кушода боқӣ мемонад, ки ин ба хонанда фазое барои тафаккур ва шарҳ медиҳад.

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



**Формати муаррифии сюжет** дар бозӣ нақши муҳим мебозад, зеро он муайян мекунад, ки чӣ гуна ҳикояи бозӣ ба бозигар расонида мешавад. Ин форматҳо метавонанд аз муколамаҳои интерактивӣ то сахнаҳои муқарраршуда (кат-сценҳо) ва дигар унсурҳои визуалӣ ва аудиовизуалӣ иборат бошанд.

1. **Муколамаҳои интерактивӣ.** Муколамаҳои интерактивӣ ба бозигарон имконият медиҳанд, ки бо интихоби ҷавобҳо ва амалҳои қаҳрамон ба рушди сюжет таъсир расонанд. Ин формат дар бозиҳои нақшофаринӣ ва саргузаштӣ маъмул аст, зеро ҳар як интихоб метавонад ба муносибатҳо бо дигар қаҳрамонҳо ва пешрафти ҳикоя таъсири амиқ расонад.
2. **Сахнаҳои муқарраршуда (Cutscenes).** Сахнаҳои муқарраршуда ин аниматсияҳо ё видеороликҳои қаблан сабтшуда буда, барои нишон додани лаҳзаҳои муҳими ҳикоя ё шиносӣ бо қаҳрамонҳои асосӣ истифода мешаванд. Онҳо ба таҳиягарон имкон медиҳанд, ки назорати пурраи қиссаи бозиро дар даст дошта, таъсири визуалии филмро эҷод кунанд.
3. **Номаҳо ва рӯзномаҳои дохилибозӣ.** Ин формат матн ё сабтҳои овозиро дар бар мегирад, ки бозингар метавонад ҳангоми бозӣ пайдо ё қабул намояд. Ин сабтҳо ҷузъиёти иловагӣ дар бораи ҳикоя, таърихи қаҳрамонҳо ё ҷаҳони бозиро пешниҳод мекунанд ва дарки бозигарро аз олами бозӣ амиқтар месозанд.
4. **Ҳодисаҳои пасзамина ва муҳит.** Ҳодисаҳои пасзамина ва тағйироти муҳити атроф дар вақти воқеӣ дар ҷаҳони бозӣ рух медиҳанд ва метавонанд қисмати сюжетро пеш баранд. Ин ҳодисаҳо метавонанд ба дигаргуниҳои муҳит, вохӯриҳои NPC ё натиҷаи амалҳои қаблии бозигар таъсир гузоранд.
5. **Ҳодисаҳои интерактивӣ ва бозиҳои хурд.** Дар баъзе бозиҳо - бозиҳои хурд ва ҳодисаҳои махсус ҳамчун қисми асосии сюжет хизмат мекунанд. Ин метавонад ба набардҳо, муаммоҳо ё супоришҳои махсус дахл дошта бошад, ки бевосита бо пешрафти ҳикоя алоқаманданд.

## **Унсурҳои формат:**

- Оҳанги эҳсосӣ – кадом эҳсосот тавассути муаррифии сюжет ба бозигар расонида мешаванд, масалан, тавассути овози қаҳрамон ё таъсирҳои визуалӣ, ки эҳсосотро нишон медиҳанд.
- Эҷоди муҳит – чӣ гуна формат ба офаридани фазои мувофиқи бозӣ кӯмак мекунад, масалан, тавассути равшанӣ, мусиқӣ ё аниматсияҳо, ки ба ҳолати рӯҳии бозигар таъсир мерасонанд.
- Интерактивӣ – чӣ гуна бозигар бо унсурҳои бозӣ ҳамкорӣ мекунад, масалан, интихоб кардани ҷавобҳо дар муколамаҳо ё қабули қарорҳо дар саҳнаҳои махсус (кат-сценҳо).

Фаҳмидани намудҳои гуногуни ҳикоя ва форматҳои сюжет дар бозиҳои мобилӣ ба таҳиягарон кӯмак мекунад, ки бозиҳои ҷолиб ва хотирмон созанд. Интихоби сохтор ва формати мувофиқ ба жанри бозӣ, талаботи бозигарон ва эҳсосоте, ки аз бозӣ интизор аст, вобаста аст.

Интихоби дурусти сохтор ва формати ҳикоя имкон медиҳад, ки бозиҳо бо сюжети ҷолиб ва қаҳрамонҳои хуб рушдёфта сохта шаванд. Барои бозиҳои мобилӣ ин махусусан муҳим аст, чун дар онҳо диққати бозигар бинобар кам будани вақт ва бозӣ дар смартфон маҳдуд аст.

## **Чаро сторителлинг дар бозиҳои мобилӣ муҳим аст?**

Сторителлинг ба эҷоди таҷрибаи ҷолиб ва бозии эҳсосотӣ кӯмак мекунад.

### **1. Нигоҳ доштани бозигарон**

- Сюжети ҷолиб бозигаронро ҳавасманд мекунад, ки ба бозӣ баргарданд, то бифаҳманд, ки баъдтар чӣ рух медиҳад. Ин барои бозиҳои мобилӣ махусусан муҳим аст, чунки сеансҳои бозӣ кӯтоҳанд ва барои бозигарон бояд сабаби қавӣ барои идома додан фароҳам оварда шавад.
- Тақсим кардани сюжет ба эпизодҳо ё бобҳо бо нигоҳ доштани таваҷҷӯҳи бозигарон дар муддати тӯлонӣ кӯмак мекунад. Ин ҳамчунин ба таҳиягарон имкон медиҳад, ки мунтазам мундариҷаро навсозӣ кунанд ва бозигаронро бо ҳикояҳои нав ва ҳодисаҳои ҷолиб ҷалб намоянд.

### **2. Вобастагии эҳсосотӣ**

- Сюжети пурқувват ва қаҳрамонҳои хуб инкишофёфта метавонанд дар бозигарон эҳсосоти қавӣ ба вуҷуд оранд, ки ин боиси эҷоди робитаи амиқ бо бозӣ мегардад. Ин гуна робитаи эҳсосотӣ таҷрибаи бозиро хотирмонтар ва муҳимтар мегардонад.
- Бозигарон ба иштирокчиёни фаъоли ҳикоя табдил меёбанд, ки ин воқуниши эҳсосоти онҳоро қавитар мекунад.

### **3. Эҷоди нодирӣ ва хотирмони бозӣ**

- Ҳикояи нодир ва ҷолиб бозиро хотирмон сохта, онро дар байни дигар бозиҳо фарқкунанда мекунад. Ин махусусан дар бозори рақобатпазири бозиҳои мобилӣ, ки дар он фарқ кардан душвор аст, муҳим аст.

- Бозиҳое, ки бо сюжети хуб сохта шудаанд, одатан мухлисони содиқро ба даст меоранд, ки ба интизории идомаи ҳикоя ва мубодилаи таҷрибаи худ бо дигарон омодаанд.

#### 4. Беҳтар кардани геймплей тавассути сторителлинг

- Интиҳобҳои сюжетӣ ва муколамаҳои фаръӣ ба бозигарон имкон медиҳанд, ки бевосита дар рушди ҳикоя иштирок кунанд, ки ин чараёни бозиро интерактивӣ ва ҷолибтар мегардонад.
- Сюжет метавонад бозигаронро барои иҷрои вазифаҳо ва миссияҳо ҳавасманд созад, онҳоро бо қиссаи асосӣ пайваст намуда, аҳамияти онҳоро бештар намояд.

#### 5. Омӯзиш ва рушди шахсӣ тавассути сторителлинг

- Бозиҳои дорои сюжет метавонанд тавассути ҳикоя бозигаронро бо маҳорат ва донишҳои гуногун шинос намоянд. Мисол, ин метавонад мундариҷаи таълимӣ, ё омӯзиши фикрронии стратегӣ ва ҳалли масъалаҳо бошанд.
- Сюжет метавонад дарсҳои ахлоқӣ ва меъёрҳои муҳими ҳаётиро расонад, ки ин таҷрибаи бозиро пурмазмунтар мегардонад.

Иловаи сторителлинг ба новеллаҳои визуалӣ на танҳо барои нигоҳ доштани бозигарон мусоидат карда, онҳоро ҳавасманд месозад, ки боз ба бозӣ баргарданд, балки инчунин робитаи амиқи эҳсосотиро ба вучуд меорад, ки ин таҷрибаи бозиро назаррас ва пурмазмун мегардонад. Иловатан, ҳикояҳои нодир ва хотирмон ба бозӣ имкон медиҳанд, ки дар бозори рақобатпазири мобилӣ фарқ кунанд. Беҳтар кардани геймплей тавассути интерактив ва ҷолибтар кардани он низ як ҷузъи муҳими сторителлинг мебошад. Ҳикояҳо инчунин метавонанд бозигаронро таълим ва инкишоф дода, дониш ва дарсҳои ахлоқиро ба онҳо расонанд. Тавре ки Чейн Макгонигал, коршинос дар соҳаи тарҳрезии бозӣ, қайд мекунад: «Як ҳикояи хуб нақлшуда метавонад таҷрибаи бозиро тағйир дода, онро аз як василаи фароғатӣ ба як чизи бештар табдил диҳад» (McGonigal, 2011).

## Сохтори шохадори сюжет

### Сюжети хаттӣ. Аз нуқтаи "А" то нуқтаи "В".

Сюжети хаттӣ — саргузаште, ки аз марҳилаҳои пайдарпай иборат буда, бозигарон наметавонанд онҳоро гузариш кунанд ё ҷойҳояшонро иваз намоянд. ([ИСТИНОД](#))

Ҳикоя як хати саҳеҳи сюжет бо як анҷом аст. Интиҳоби бозингар дар раванди тамоми бозӣ ба таври кулӣ ба рафти ҳикоя таъсир намерасонад. Бозингар як сюжети аллакай тайёршударо бо гардишҳо ва нуқтаи кулминатсионӣ мегирад.

Ҳикояи параллелӣ дар бозиҳо хеле кам пайдо мешавад ва бештар ба сюжетҳои хаттӣ дахл дорад, на ба сохтори ҷудогона.

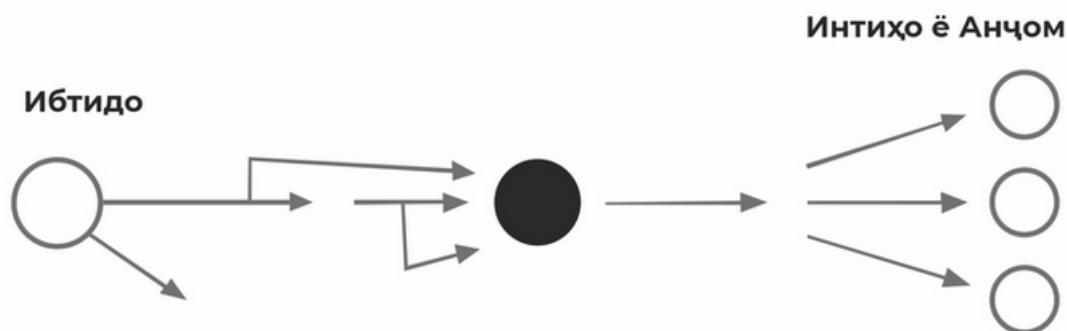
### Ҳикояи параллелӣ бештар бо ду роҳ кушода мешавад:

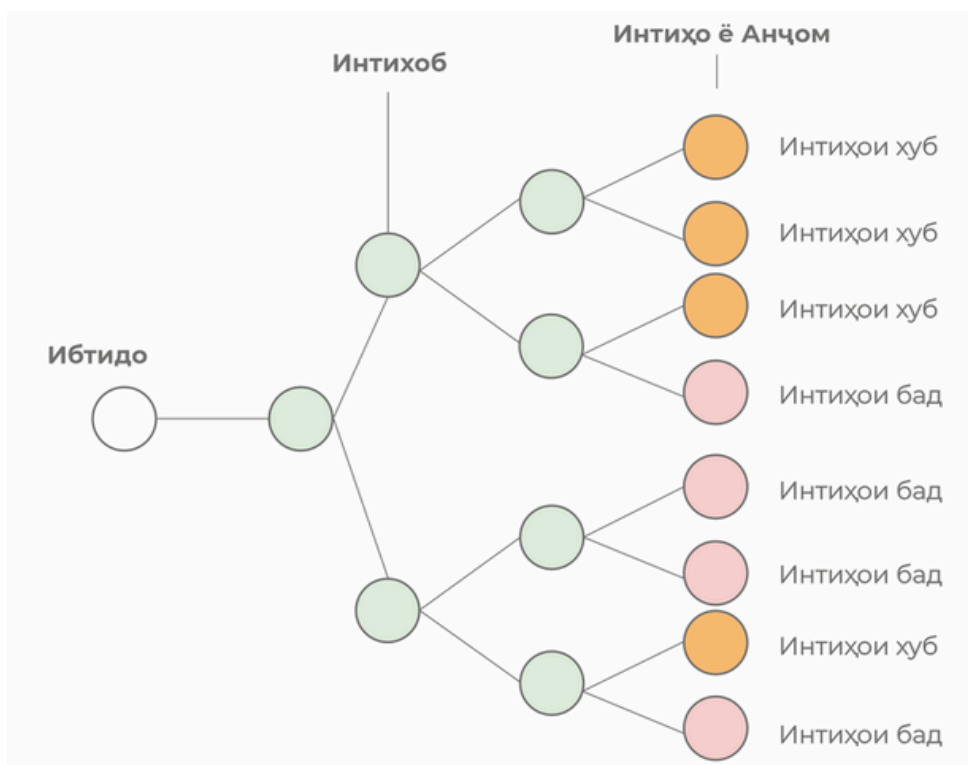
1. Дар оғози бозӣ (ё эпизоди он) бозингар қаҳрамонро интихоб мекунад ва хати сюжети ӯро мегузарад (мисол: А ва В сценарияҳо дар серияҳои Resident Evil).
2. Сюжет ба таври хаттӣ инкишоф меёбад, аммо дар баъзе эпизодҳо, бозингар аз хати ҳикояҳои қаҳрамонҳои гуногун огоҳ мешавад, ки дар охир бо ҳам пайваст мешаванд (The Last of Us 2).

Сюжети хаттӣ. Як оғоз + анҷомҳои гуногун.

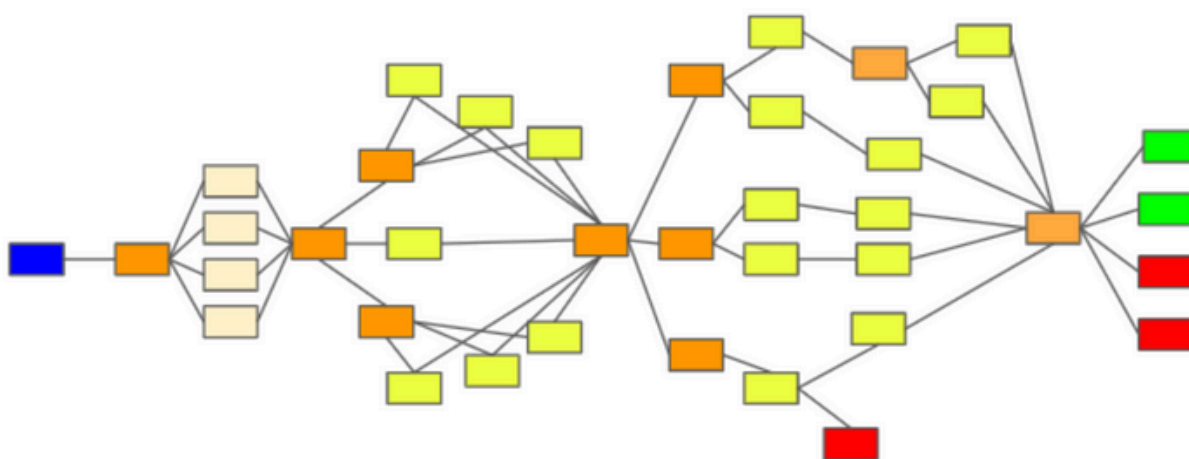
Одатан, дар қиёс бо бозиҳои хаттӣ, дар бозиҳои ғайрихаттӣ бозингар озоди бештари амалҳо дорад. Масалан, дар бозиҳои ғайрихаттӣ барои ба охир расонидани бозӣ бозингар метавонад пайдарпаии гуногуни вазифаҳоро иҷро кунад, дар бозӣ шояд интихоби тарзи дастбӣ ба ғалаба бошад, чанд намуди ғалаба вуҷуд дошта бошад ва ҳамчунин вазифаҳо ва сюжетҳои иловагӣ бошад.

Бозиҳои бо ҷаҳони кушод принсипи «регзор» (sandbox)-ро истифода мебаранд, ки дар он бозингар метавонад ҷаҳони кушоди атрофро мустақилона аз ҳадафи асосии бозӣ таҳқиқ кунад, агар чунин ҳадаф дар бозӣ мавҷуд бошад.





### Сохтори алмосӣ



Принсипи ин сохтор - додани иллюзияи интихоб аст, яъне вақте ки интихоб воқеан таъсири назаррас надорад. Масалан, новобаста аз он ки бозингар чӣ интихоб мекунад, ӯ ҳамеша ба нуқтаи калидӣ мерасад.

Умуман, ин сохтор хеле баҳсбарангез аст, зеро он дар бозингарон ҳисси фиребро ба вуҷуд меорад, чунки амалҳои онҳо арзиш надоранд.

Даври замони

Ду навъи даври замони ро таъкид мекунад:

1. Сабабу натиҷа – вақте ки дар оғоз анҷом фош мешавад ва сюжет ба он меорад (масалан, "Терминатор").
2. Даври такрорӣ – вақте ки ҳангоми гузариши як эпизод, бозингарро ба оғози он бармегардонанд ва пеши ӯ вариантҳои гуногуни гузаришро мекушоянд (масалан, [Katana Zero](#)).

## Эҷоди мундариҷа

Ҳар қадар бештар нависед ва худро таҳрир кунед, ҳамон қадар зудтар малакаи навиштани худро такмил медиҳед ва ба сабки шахсии худ мерасед. Аммо мундариҷа танҳо аз навиштан иборат нест. Пеш аз ҳама, ин хунари ҳикоя кардан ё нишон додани як ҳикоя аст, ки ҳар як бозингар ба кӯшишҳои шумо ботинан посух диҳад.

### **6 қадами оддӣ барои эҷоди ҳикоя:**

#### **Қадами 1. Интихоби мавзӯ ва равиш**

1. Як нақшаи тақвими сохта, дар он дақиқ нависед, ки кай ва чанд вақтро барои хатми мундариҷа сарф мекунед.
2. Мавзӯро интихоб кунед. Калимаҳои калидиҳо дар он муайян намоед — онҳо диққати шуморо дар як нуқта нигоҳ дошта, ба шумо имкон медиҳанд, ки дидгоҳи нав таҳия кунед.
3. Мундариҷа заҳмати доимиро талаб мекунад. Кӯшиш накунад, ки ҳама чизро якбора анҷом диҳед. Беҳтар аст кам-кам, вале мунтазам нависед.

#### **Қадами 2. Тадқиқот**

1. Аудиторияи мақсадноки худро таҳлил кунед. Ба эҳтиёҷоти он таваҷҷӯҳ карда, мундариҷаро дар асоси манфиатҳои он нависед.
2. Озодона аз манбаҳои илҳомбахш дар мавзӯи худ (филмҳо, китобҳо ва ғ.) истифода баред, аммо ба меҳнати дигарон эҳтиром гузоред ва онро бе иҷозати муаллиф нусхабардорӣ накунад. Агар идеяе шуморо ба худ ҷалб кард, онро дубора баррасӣ кунед.
3. Далелҳои тафтиш кунед ва бо мантиқ санҷед. Ҳар як ҳикоя бояд мантиқӣ ва асоснок бошад.

#### **Қадами 3. Сохторбандӣ**

Ба бахши мо дар бораи актҳо ва драматургия баргардед. Як пешнависи рӯйдодҳои калидиҳо таҳия кунед ва онҳоро ба актҳо тақсим кунед.

#### **Қадами 4. Танаффус**

Агар аллакай ҳикояро ба анҷом расондаед, каме танаффус кунед. Ба шумо истироҳат лозим аст, то кори анҷомдодаатонро дубора баррасӣ кунед ва шояд роҳҳои беҳтар намудани мундариҷаро пайдо кунед.

#### **Қадами 5. Хондан ва таҳрир**

Пас аз истироҳат, тамоми навиштаатонро дубора хонед ва бо итминон ба таҳрир шурӯъ кунед, ҳамзамон ба саволҳои зерин посух диҳед:

1. Оё ҳама чиз бо мавзӯ мувофиқат мекунад?
2. Оё мундариҷа паёми асосии ҳикояро дақиқ инъикос мекунад?
3. Оё тақрор ё нофаҳмиҳо вучуд доранд?
4. То чӣ андоза ҳикоя ба таври умум ва дар ҳар акт динамикӣ аст?

Ба дурустии матнхое, ки бозингар мебинад, диққат диҳед. Хато дар матнхое, ки бозингар ҳаргиз намебинад, иҷозат дода мешаванд, аммо бозингар ҳамеша хатоҳои равшанро мебинад ва ин метавонад дар бораи шумо эҳсоси ғайриҳирфай ба вуҷуд орад. Агар дар имло шубҳа дошта бошед, аз хидматҳои берунӣ барои ошкор кардани чунин хатоҳо истифода баред.

### **Қадами 6. Ҳалли нарративӣ**

Пас аз анҷоми мундариҷа, вақти он расидааст, ки ба тарҳрезии нарратив машғул шавед, яъне татбиқи мундариҷа. Воситаҳои шифоҳӣ ва ғайришифоҳии нарративиро таҳия кунед, ки ба бозингар ҳикояи шуморо нишон диҳанд.

- Воситаҳои шифоҳӣ – матнҳо, диалогҳо
- Воситаҳои ғайришифоҳӣ – механизмҳо, аудио, видео, катсенаҳо.





## Санҷиши визуалии новеллаҳо

Санҷиши визуалии новеллаҳо — ин як марҳилаи муҳими таҳия буда, имкон медиҳад хатоҳоро ошкор ва ислоҳ кунед ва таҷрибаи корбариро беҳтар намуда, мутобиқати лоиҳаро ба фикри ибтидоӣ расед.

### Play-тестинг (Play Testing)

- Санҷиши бозиҳо ба бандҳои зерин таъсиргуздоранд:
- Арзёбии сифати бозӣ
- Рейтинги видео-бозиҳо
- Муайян кардани соҳаҳо барои беҳбудӣ

Бо шарофати санҷиш имкони ошкор кардани хатоҳо (бағҳо) бештар аст:

- Бағҳои интерфейс – хатоҳо ё хомӯшшавиҳо дар интерфейси корбарии барнома ё бозӣ.
- Бағҳои техникӣ – ин ҳама чизе, ки вобаста ба дастгоҳ ва пайвастшавии он аст.
- Бағҳои минтақавӣ – ин хатоҳоест, ки ҳангоми мутобиқсозии бозӣ ба дигар забонҳо ошкор мегарданд.
- Бағҳои иҷроӣ – шумораи кадрҳо дар як сония (FPS, Frames per second) ҳангоми бозӣ.
- Бағҳои мувофиқат – вақте ки бозии шумо дар дастгоҳҳои гуногун дуруст кор намекунад.
- Бағҳои мантиқ – ин ҳама чизест, ки геймплейро мешиканад ё фикру ниятҳои шуморо зери шубҳа мегузорад.

Вазифаи асосӣ: бозиро мисли бозингар бозӣ кунед.

Шумо геймплей ва эҳсосот/фикрҳои эҳтимолии бозингарро арзёбӣ мекунед ва худро месанҷед: оё ҳама чиз тибқи нақша амалӣ шуд?

Ҳамчунин, ҳатман аз геймплеи маъмулӣ дур шавед ва қасдан чунин ҳолатҳои бозиро эҷод кунед, ки одатан бозингарон ба онҳо дучор намешаванд. Масалан, “speedrun” — ин вақте аст, ки бозингар бо текстураҳо, механикаҳо ва объектҳо бо тарзе ҳамкорӣ мекунад, ки мантиқи бозиро фиреб дода, онро садҳо маротиба тезтар мегузарад.

Маслиҳат: Ба дӯстону шиносони худ имконият диҳед, ки бозиро таҷриба кунанд. Ин ба шумо имкони арзёбӣ ва бисёр маслиҳатҳо барои беҳбудӣ ё ислоҳро медиҳад.

Ба унсурҳои зерин диққат диҳед

- меню, саҳифаҳо, тугмаҳо;
- нишондиҳии ягонаи ҳуруф;
- қарори экран ҳангоми бозӣ;
- овозҳо, мусиқӣ, овози қаҳрамонҳо;
- аниматсияи қаҳрамонҳо;
- пайдарҳамии сценария.

Марҳилаҳои санҷиш

1. Ба худ талаботи воқеӣ гузored. Мақсадҳои худро муайян кунед ва равишҳоро барои ноил шудан ба натиҷаҳои дилхоҳ дар назар гиред.
2. Ҳаҷм ва вақти санҷишро воқеӣ арзёбӣ кунед.
3. Амалҳои худро сабт кунед. Бағҳои функционалие ҳастанд, ки бо ислоҳи код осон бартараф мешаванд. Вале бағҳое низ ҳастанд, ки метавонанд ба таври ғайриҷашмдошт пайдо шаванд. Барои ошкор кардани мушкилот, ҳамеша амалҳое, ки ба онҳо оварда расонданд, сабт кунед.
4. Интизорӣ ва натиҷа. Боз ба мақсадҳои ибтидоӣ баргардед ва таҳлил кунед: "Оё ҳама чиз амалӣ шуд? Оё чизе фаромӯш шуд?"
5. Баъди ислоҳи хатоҳо, боз як маротиба санҷишро такрор кунед.
6. Агар ҳамаи хатоҳо ислоҳ шуданд, барои нашри бозӣ омодагӣ бинед.

## Хулоса

Дар рафти эҷоди бозиҳои таълимӣ, муҳим аст, ки якҷанд аспектҳои геймдизайн, сценария, механика ва иқтисоди бозӣ ба назар гирифта шаванд, то ки як маҳсулоти ҷолиб ва таълимӣ эҷод шавад. Мо асосҳои геймдизайнро баррасӣ карда, дар бораи унсурҳои асосӣ, ба монанди жанрҳои бозӣ, аудиторияи мақсаднок ва дизайни сатҳҳо, асоси лоиҳаи муваффақро ташкил медиҳанд, маълумот додем. Таҳияи сценария, ки диалогҳои паркунда ва гардишҳои ноинтизорро дар бар мегирад, ба нигоҳ доштани диққати бозингарон кӯмак мекунад ва онҳоро дар ҳикоя ҷалб мекунад.

Тавре Эрик Симмерман, мутахассиси соҳаи дизайни бозиҳо, қайд кардааст: «бозиҳо на танҳо фароғат, балки асбоби пурқудрати омӯзиш ва рушди маҳорат ҳастанд» (Zimmerman, 2003). Ин тасдиқунанда муҳимияти эҷоди бозиҳои таълимиро, ки на танҳо фароғат, балки таълим медиҳанд, исбот мекунад. Равиши дуруст ба таҳияи чунин бозиҳо кӯмак мекунад, ки бозингарон на танҳо вақти худро дар бозӣ сарф кунанд, балки дониш ва маҳоратҳои муфидро низ ба даст оранд.

Механикаи бозӣ — як унсури ҳаётии дигар аст, ки новелларо ҷолиб ва динамикӣ мекунад. Бо механикаи хуб таҳияшуда, мо метавонем мучаррадҳои аҷибро таҷриба кунем, гулӯлаҳои душворро ҳал карда, ҳикояҳои нодирро эҷод намоем. Механикаи бозӣ, бозиҳоро зинда ва ҷолиб мекунад, зеро ин на танҳо маҷмӯи қоидаҳо, балки шеваи ҳамкори бо олами виртуалӣ мебошад.

Бо наздикшавӣ ба поёни ин роҳнамо, умедворем, ки шумо фаҳмиши сохторӣ аз раванди эҷоди бозиҳо, асбобҳои асосии барои таҳияи новеллаҳои визуалӣ, инчунин дастури моро барои фаҳмидани осонтарини истилозоти геймдизайн ва истинод ба бозиҳои маъруф ҳамчун намунаҳо барои илҳом аз худ кардед. Чунки Ричард Бартл, яке аз пешвои таҳқиқи бозиҳо, гуфтааст: «бозӣ — ин санъат аст, ва эҷоди бозиҳо на танҳо маҳорати техникӣ, балки креативӣ ва хаёлпарозӣ талаб мекунад» (Bartle, 2004).

Барои дарки умқи дунёи эҷод ва оғози тавлиди бозиҳои худ омодаед? Умедворем, ки роҳнамои мо кӯмаки бозьтимод дар касби таҷриба дар таҳияи бозиҳо хоҳад буд!

## Сарчашмаҳо:

- 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](https://mitpress.mit.edu/books/rules-of-play)
- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. New Riders. <https://mud.co.uk/richard/DesigningVirtualWorlds.pdf>
- TyranoBuilder.com - Ин сомона дорои ҳуҷҷат ва китобҳои таълимие барои таҳияи новеллаҳои визуалӣ аст.



**МУҚАДДИМА БА  
ҚАҶОНИ ЭҚОДИ  
РОМАНҶОИ ВИЗУАЛЙ:  
РОҶНАМО БАРОИ  
НАВКОРОН**