



Симулятор полицейского психолога

Как мы создавали основу игры и как на нашем примере, игру можете создать и вы:

QLEVER

Главные сценаристы



Камчыбеков Айтегин



Мырзабекова Айзирек

Миссия и цели игры

“Симулятор полицейского психолога”

М

Миссия игры заключается в развитии эмпатии и понимания психологических аспектов поведения людей, а также в улучшении навыков разгадывания загадок и тайн. Игра направлена на то, чтобы помочь игрокам глубже осознать человеческие эмоции и мотивации, что способствует более глубокому взаимодействию с персонажами и сюжетом.

Ц

Игра предназначена развитию эмпатии, понимания психологических аспектов поведения людей и способности к разгадыванию загадок и тайн.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ, ВЫ ДОЛЖНЫ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ЦЕЛЬЮ И МИССИЕЙ ВАШЕЙ ИГРЫ. А ИМЕННО ЧТО ВЫ ХОТИТЕ СКАЗАТЬ ЭТОЙ ИГРОЙ, КАКОЙ СМЫСЛОВОЙ ГРУЗ ОНА БУДЕТ НЕСТИ, ЧЕМУ ОНА НАУЧИТ И КАКУЮ ПОЛЬЗУ ПРИНИСЕТ. СВЕРХУ НАШ ПРИМЕР, МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ ЕГО КАК ОБРАЗЕЦ

ВЫБЕРИТЕ СТРУКТУРУ СЦЕНАРИЯ ВАШЕЙ ИГРЫ:

Трехактная

Трехактная структура сценария состоит из завязки, где представлены персонажи и конфликты; акта конфликта, в котором герой сталкивается с препятствиями и достигает кульминации; и развязки, где разрешаются конфликты и подводятся итоги истории.



Кишотенкцу

Кишотенкецу — японская структура сценария, состоящая из четырех элементов: Ки (завязка) вводит персонажей и конфликт; Шо (развитие) углубляет конфликт; Тен (поворот) вносит значительное изменение; Кэцу (развязка) завершает историю. Эта схема способствует созданию динамичного и понятного повествования, что делает её популярной в японской литературе и кино.



В реальном времени

Сценарная структура в реальном времени фокусируется на событиях, развивающихся без временных скачков. Это создает напряжение и вовлеченность, позволяя зрителям переживать моменты вместе с персонажами. Часто используется в триллерах и драмах.



ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРА

Введение

Первые и вторые уровни.
Главный герой Кубат теряет сестру и на фоне этого каждую ночь видит кошмары. Однажды его бывший коллега берет заложников, Кубату удается переубедить его и тот дает подсказку к разгадке смерти сестры



Развитие

Третий и четвертый уровень.
Кубат предотвращает ограбление аптеки и спасает сироту от самоубийства. Это подталкивает его пойти по подсказке и он находит важные улики.



Разрешение конфликта




Пятый и последний уровень.
Главный герой задерживает виновника смерти своей сестры в лице своего коллеги таланта. Кубат проводит допрос и раскалывает его добиваясь признания



ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРКА СОСТОИТ ИЗ ТРЕХ АКТОВ, ГДЕ В КАЖДОМ ПРОИСХОДИТ МИНИМУМ ОДНО ВАЖНОЕ СОБЫТИЕ, ПРОДВИГАЮЩЕЕ СЮЖЕТ ВПЕРЕД

Сценарные документы

Для написания сценария большинства игр нужны сценарные документы, вот их список нашими примерами:

-  КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СЮЖЕТА
-  ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ СЮЖЕТА
-  КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ
-  КАНВА СЮЖЕТА

Краткая история сюжета

Чтобы не запутаться, всегда имейте под рукой документ с общей идеей вашей игры. Это поможет выстраивать остальной сценарий. Слово документ может пугать, но им может быть заметка в телефоне, лист блокнота, все что удобно носить и легко подсмотреть

Кубат и Гулзат, рано потерявшие родителей, выросли в детдоме, где брат заботился о сестре. Взрослея, Кубат стал милиционером, а Гулзат училась на ветеринара и начала встречаться с его коллегой Талантом. Их отношения испортились, что привело к депрессии Гулзат. В день расставания, в порыве эмоций, Талант толкнул её с балкона и, заметя следы, покинул место трагедии. Проходит 3 года, и Кубат всё ещё страдает от потери, заботясь о собаке сестры. Однажды Кубата вызывают на работу из-за захвата заложников его бывшим коллегой, которому угрожает тюрьма. Кубат пытается убедить его сдаться, но тот намекает на связь с Гулзат. После успешных переговоров коллега сдаётся давая важную подсказку о смерти его сестры.

Позже в аптеке он предотвращает ограбление, а затем получает вызов в детский дом, где подросток пытается покончить с собой. Спасая девочку с кулоном, напоминающим о сестре, он идет по подсказке своего бывшего коллеги и находит важные улики, что приводит к задержанию Талгата и раскрытию правды.

Хронология событий сюжета

Еще один важный документ помогающий избежать дыр в сюжете. Распишите все важные события вашей игры по годам, месяцам, дням или даже часам, в столбик в строгой очередности. Благодаря этому документу вы будете сверять ход сюжета и реплик, на логичность

1. 1 сентября 2020 года — Гулзат поступает в университет на ветеринарный факультет и начинает встречаться с Талантом, коллегой Кубата.
2. Трагедия: 20 марта 2020 года — В день расставания Талант сталкивает Гулзат с балкона, оставляя место трагедии.
3. Страдания Кубата: 14 мая 2023 года — Проходит 3 года, Кубат всё ещё страдает от потери сестры и заботится о её собаке.
4. Захват заложников: 15 мая 2023 года — Кубата вызывают на работу из-за захвата заложников его бывшим коллегой, которому угрожает тюрьма. Кубат пытается убедить коллегу сдаться; тот намекает на связь с Гулзат. После успешных переговоров коллега сдается, давая Кубату важную подсказку о смерти Гулзат.
5. Предотвращение ограбления: Вечер 15 мая 2023 года — Кубат предотвращает ограбление в аптеке.
6. Спасение подростка: 19 мая 2023 года — Кубат получает вызов в детский дом, где подросток пытается покончить с собой; он спасает девочку с кулоном, напоминающим о Гулзат.
7. Поиск улик: 20 мая 2023 года — Кубат следует подсказке своего бывшего коллеги и находит важные улики о трагедии.
8. Задержание Талгата: 23 мая 2021 года — Улики приводят к задержанию Талгата и раскрытию правды о трагедии с Гулзат.

Карточки персонажей

Придумав персонажей, напишите предыстории и мотивации для каждого персонажа в отдельные карточки, это позволит нам поддерживать согласованность их диалогов, а игрок сможет ощущать развитие персонажа в зависимости от своих решений.



КУБАТ



ГУЛЬЗАТ



КАНЫБЕК



Кубат

ОН ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНО-АЗИАТСКОГО ТИПАЖА МУЖЧИН. ПОД ОТНОСИТЕЛЬНО СРЕДНЕЙ ВНЕШНОСТЬЮ И НЕСКОЛЬКО УГРЮМЫМ ВИДОМ, ОН СКРЫВАЕТ ГЛУБОКУЮ И ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ, ЧУТКУЮ НАТУРУ КОТОРАЯ ПОМОГАЕТ ЕМУ В ТАКОЙ ТРУДНОЙ РАБОТЕ И БУДЕТ РАСКРЫВАТЬСЯ ПО ХОДУ СЮЖЕТА.

ЦЕЛЬ И МОТИВАЦИЯ КУБАТА:
ВЫЯСНИТЬ ТАЙНУ СМЕРТИ СВОЕЙ СЕСТРЫ



Кубат

ОНА СЕСТРА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ И
ВТОРОСТЕПЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ. КАК И
КУБАТ ИМЕЕТ БОЛЬШУЮ
ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ НАТУРУ, НО СО
СВОИМИ ИНТЕРЕСНЫМИ ТАЙНАМИ,
КОТОРЫЕ РАСКРОЮТСЯ ПО ХОДУ
СЮЖЕТА. У НЕЕ ДОВОЛЬНО ТРУДНАЯ
СУДЬБА, КОТОРАЯ РАССТРОГАЕТ
КАЖДОГО.

ЦЕЛЬ И МОТИВАЦИЯ ГУЛЬЗАТ:
ЗАКОНЧИТЬ ТОКСИЧНЫЕ ОТНОШЕНИЯ



Каныбек

С НИМ ВЫ СТОЛКНЕТЕСЬ НА ОДНОМ ИЗ УРОВНЕЙ, И ОН ВХОДИТ В КАТЕГОРИЮ “СЕРЫХ” ПЕРСОНАЖЕЙ. ОН НЕОДНОЗНАЧЕН, НЕ ХОРОШИЙ И НЕ ПЛОХОЙ В ПРИВЫЧНОМ ПОНИМАНИИ. ИМЕЕТ СОБСТВЕННУЮ МОРАЛЬ И УБЕЖДЕНИЯ, ОБЛАДАЕТ ТВЕРДЫМ И НЕПОКОЛЕБИМЫМ ХАРАКТЕРОМ.

ЦЕЛЬ И МОТИВАЦИЯ КАНЫБЕКА:
ИЗБЕЖАТЬ ТЮРЬМУ И ВОСТАНОВИТЬ
СПРАВЕДЛИВОСТЬ



КАК СДЕЛАТЬ ПЕРСОНАЖА

Тут я привел несколько основных советов через которые вы можете сделать своего персонажа

Выберите архетип

Герой Злодей Антигерой Ментор

Опишите персонажей

Рост Вес Цвет волос Характер

Вдохновляйтесь и берите примеры с уже готовых персонажей



Канва сюжета

В каждой игре есть свои ключевые этапы что-бы ее пройти. Это могут быть уровни, главы, сюжетные повороты и.т.д. Игра разделена бесшовными этапами, распишите их содержание что-бы приступить к остальному

Level1: Кошмар про сестру-проснулся от звонка. Вызов на работу и прибытие. Знакомство с ГГ.

Level2 : Захват заложников. Его бывший коллега говорит гг кто виноват в смерти сестры.

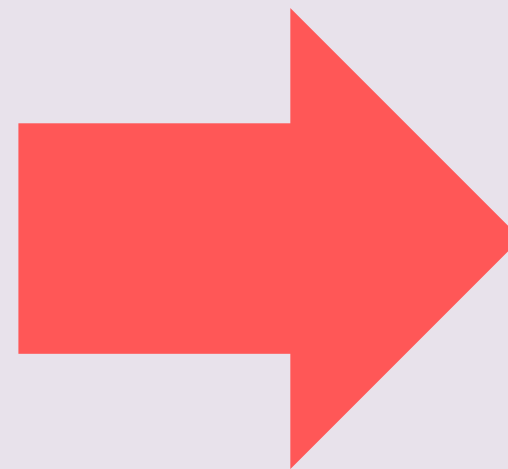
Level3: Вооруженное ограбление магазина.

Level4: Попытка суицида подростка в доме-интернате.

Level5: Допрос антагониста : ГГ находит телефон сестры с переписками

Балловая система и диалоговое окно

В большинстве графических новелл, есть балловая система оценивающая выборы игрока и продвигающая его дальше по сюжету. Ее можно сделать самому или взять уже готовые, вот пример нашей игры:



Баллы: 4



Не подходи!!! Иначе я
выстрелю!

+1

Ты же понимаешь что
просто так, ты уже не
уйдешь?

+2

Выпусти заложников и мы
спокойно поговорим!

+3

Я реально хочу тебе помочь,
скажи что ты хочешь и мы
постараемся все решить

Нужно набрать 9 баллов для
прохождения на хорошую концовку!

Сумма всех :

Жестких ответов: 4

Средних ответов : 8

Мягких ответов : 15



Вроде бы все!

В этой презентации есть все что бы начать
сценарий своей игры, удачи в ваших
начинаниях !



**А сценарий нашей игры,
вы сможете посмотреть
пройдя по QR коду выше!**