

## АНАЛІЗ СТВОРЕННЯ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ «ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ»

Леушина А.А.

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС

м. Харків, Україна

e-mail: anastasiia.leushyna@nure.ua

This article is about a genre of computer games known as visual novels. The article discusses what it is, what it consists of, and how it affects people. This essay investigates the possibility of VN being useful in human growth. The work analyses what makes visual novels popular and why their popularity is only growing, what components of this genre of games are so attractive to people.

Багато людей полюбляє книжки – це чудові історії втілені у текст та вирощені нашою уявою. Вони бувають повчальні, розважальні, зворушливі, але так чи інакше вони надзвичайно корисні. Візуальні новели дуже схожі на книги і таку саму мають роль. Безліч ролей з яких кожен може обрати, щось близьке своєму серцю: романтичний роман, фентезійний світ, повчальну історію – будь що, варіативності немає кінця, а отже завжди буде розвиток.

Візуальні новели (ВН) музикою та візуалізацією створюють атмосферу та покращують сприйняття "сухого" тексту, не втрачаючи привабливості книги. Так само у візуальних новелах можна посправжньому відчувати себе головним героєм і відчувати відповідальність за свої вчинки та вибір, оскільки деякі ВН мають в свої структурі відгалуження сюжету в залежності від вибору гравця, що може перерости у цілі гілки з різноманітними кінцями, іноді навіть трагічними.

Візуальний роман – жанр комп'ютерних ігор, підвид текстового квесту, де глядачеві демонструється історія за допомогою графічних елементів – статичних (або анімованих) зображень персонажів та фону, виведення на екран тексту, а також звукового і (або) музичного супроводу. Нерідко використовуються і вставки повноцінних відеороликів. Візуальні романи включають в себе велику кількість жанрів - наукову фантастику, фентезі, пародійні комедії, жахи, любовні романи. Так само, деякі візуальні новели створені для навчання дітей наукам, соціальним аспектам, фінансової грамотності, тощо [1].

В літературних джерелах виділяють наступні категорії, які формують визначення «Візуальних новел»: художньо-естетична (Art and Aesthetic), структура історії (Narrative Structure), інтерактивність (Interaction), якість історії (Story Quality) – які мають в собі більш детальні описи-характеристики (рис.1.) такі як: графіка, зображення, музика, персонаж,

наявність міні-ігор, та подібні [2].

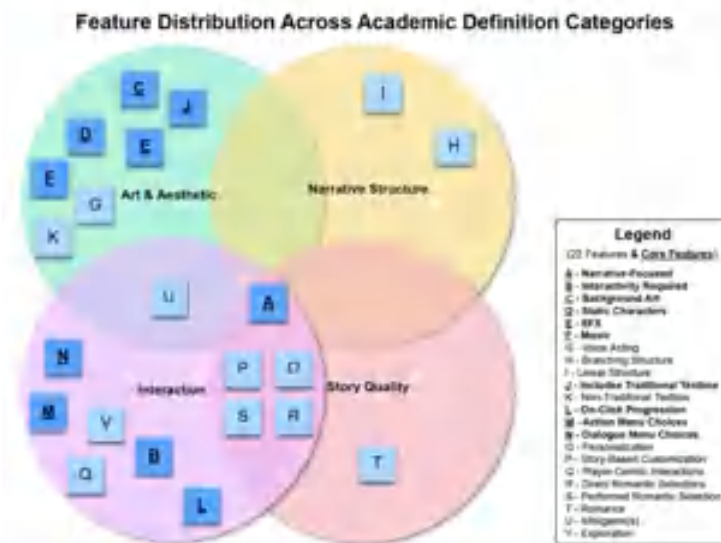


Рисунок 1 – Характеристики візуальної новели у межах 4 категорій опису

Різні візуальні новели мають різні особливості, які по різному впливають не лише на ігровий процес, а і на розвиток людини. Наприклад наявність міні-ігор урізноманітнює ігровий процес та розвиває людину, оскільки частіш за все це якісь міні-загадки на логіку чи уважність. Інтерактивність заохочує до гри, проте її відсутність (часткова, оскільки повна неможлива) допомагає зосередитися саме на розумінні матеріалу поданого текстом або візуально, не перевантажуючись вивченням нових механік та не розпиляючись на розуміння тексту та виконування дій.

Розгалуженість сюжету, можливість обрати той чи інший варіант, створити характер персонажа в залежності від вибору навчає причинно-наслідковому зв'язку: кожне рішення призводить до певного наслідку.

Таким чином в роботі буде розроблена інтерактивна гра де буде доцільна участь гравця; звуковий та візуальний ряд – це будуть яскраві приємні оку та вуху картинки, а також розгалуженість сюжету.

#### Список використаних джерел:

1. Зіноватна Д. В., Колендовська М. М. Огляд аспектів застосування ігрових технологій для створення візуальної новели // Радіоелектроніка та молодь в XXI столітті : матеріали 26-го Міжнар. молодіжного форуму, 24-25 листоп. 2022 р. Харків, 2022. Т. 3. С. 150–151.

2. Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir, Edward Melcer. What is a Visual Novel? // Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 5, CHI PLAY, Article 285 (September 2021). 18 p.