

## **ОГЛЯД АСПЕКТІВ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ**

Зіноватна Д.В., к.т.н., проф. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки,

кафедра МІРЕС, м. Харків, Україна

e-mail: daryna.zinovatna@nure.ua

**Abstract.** This paper presents the classification of game genres, classification of game mechanics, detailed analysis of systems for creating graphic elements, detailed analysis of engines for creating games, review of methods for creating game scenes, description of functional requirements, developed graphical application interface, developed algorithm for dialogue.

Такий напрям комп'ютерних ігор, як «Візуальні новели» зародився ще в 1980 році, за базою даних візуальних романів [1]. На той момент цей напрям був виключно японським. Але він поступово розвивався і набрав обертів в 1993-х. Розробка візуальних новел на просторах країн СНД зародилася ще в 2011-х роках. Але особливий фурор в цьому жанрі стався після виходу «Нескінченного літа» в 2013 році. Тоді ж і стався не тільки фурор серед читачів, але і розробників, що прийшли в цей жанр комп'ютерних ігор.

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.

Візуальні новели унікальні тим, що це інтерактивна історія, в якій цікавий сюжет і здатність творчої команди створити якісне оповідання є запорукою успішності гри. Однак на відміну від розробників ігор, компанії-видавці візуальних новел продають не «інтерактивність», а історію. Читач не взаємодіє з сюжетом ВН досить активно (виключаючи суміші з візуальних новел і інших ігрових жанрів).

Візуальні новели поділяються по механіці. Існують з виборами, кінетичні, звукові та симулятори побачень. Проаналізуємо їх.

- Візуальна новела з виборами – найпопулярніший вид візуальних новел, де рушієм сюжету є вибір читача.

Приклади: Katawa Shoujo, Rewrite, Clannad.

- Кінетична новела (Kinetic Novel) - характерною рисою цього підвиду візуальних новел є повна відсутність розгалужень сюжету, вибору варіантів.

Приклади: A Requiem For Innocence, Umineko no Naku Koro ni Chiru, Planetarian ~Chiisana Hoshi no Yume~.

- Звукова новела (Sound Novel) – підвид кінетичної новели, за умовою що це новела, в якій більша увага приділяється звуковому супроводу.

Приклади: Higurashi no Naku Koro ni, Umineko no Naku Koro ni.

- Симулятор побачень – метою даного жанру є досягнення певних відношень між головним героєм та одним з персонажів.

Приклади: Шкільні дні, The Second Reproduction, Maji de Watashi ni Koishinasai.

- RPG візуальні новели – візуальні новели з елементами РПГ-ігор. Вони складаються з двох частин: 1 – розповідь сюжету виконується шляхом діалогів у жанрі «візуальних новел», 2 - рух по сюжету виконується у жанрі РПГ, де головний герой подорожує по локаціям і виконує певні дії. Перевага надається жанру РПГ.

Приклади: Undertale: Forgotten Story, Нарака, Devil of the mirror.

- ADV візуальні новели – жанр схожий на РПГ новелу, але в ньому переважають риси притаманні візуальним новелам, а подорож через локації гри здійснюється шляхом натискання кнопок на екрані, а не на клавіатурі, як у випадку з РПГ новелами.

Приклади: Clannad, Ever 17: The Out of Infinity, Planetarian.

Механіки візуальних (з вибором, кінетичних та симуляторів) та Adventure новел можна поділити за часом. Розрізняють 5 видів: менш 2 годин; від 2-х до 10-ти годин; від 10-ти до 30-ти годин; від 30-ти до 50-ти годин; більше 50-ти годин.

Для реалізації комп'ютерної гри в жанрі «Візуальна новела» було обрано механіку звичайної новели з виборами, але невеликою за часом проходження (від 2-х до 10-ти годин). Це більше підходить для цілей гри, краще сприймається користувачами і має більш розширену цільову аудиторію.

У даній роботі наведено класифікацію жанрів гри, класифікацію механік гри, детальний аналіз систем для створення графічних елементів, детальний аналіз движків для створення гри, огляд методів створення ігрових сцен, опис функціональних вимог, розроблено графічний інтерфейс додатку, розроблено алгоритм діалогу, розроблено алгоритм вибору.

### **Список використаних джерел.**

1. Офіційний сайт бази даних візуальних новел. [Електронний ресурс]  
URL: <https://vndb.org/v?f=&o=a&p=12&s=rel> (дата звернення: 17.02.2022).