

## **АНАЛИЗ ЖАНРА МОБИЛЬНЫХ ИГР «ГРАФИЧЕСКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ НОВЕЛЛЫ»**

Климова А.М.

Научный руководитель – д.т.н., проф. Карташов В.М.  
Харьковский национальный университет радиоэлектроники  
61166, Харьков, пр. Науки, 14, кафедра МІРЕС, тел. 702-14-84  
e-mail: anastasiia.klymova@nure.ua

Visual novel is a genre of computer games, a subspecies of a text quest, in which a story is shown to the viewer by displaying text, static or animated images, as well as sound and / or musical accompaniment. Inserts of full-fledged videos are also often used. The degree of interactivity in such games is usually low, and the viewer is only rarely required to make a certain choice, in particular, to choose an answer option in a dialogue, and even then not always.

Существует множество литературных и кино произведений, сюжеты которых в значительной степени повторяются. Поэтому, в последние годы особую популярность стали набирать графические интерактивные новеллы [1]. Пользователь может выбрать внешность персонажа, его имя и принимать различные решения, которые будут иметь свои последствия. Это даёт возможность более глубокого погружения в материал, чем при чтении художественной литературы.

Суть подобных приложений заключается в том, что пользователю предоставляется история с рисунками фонов и персонажей. Периодически в повествовании предоставляются выборы [2]. Некоторые из них влияют на отношения с другими персонажами и сюжет, а некоторые нет. В результате получается несколько разных финалов.

Для разработки графической интерактивной новеллы необходимы художники, сценаристы и программисты. Сценарная работа является самой простой, ведь сюжеты всегда берутся из различных фильмов и книг. Художники рисуют фоны и персонажей. Это часть очень важна для пользователей. Если им не нравится графическая составляющая, то такие приложения обходят стороной, даже не обращая внимания на сценарий. Программистам достаётся самая сложная задача – написать само приложение с учётом всех ветвлений в сюжете.

Исходя из существующих на данный момент приложений, можно сделать вывод, что разработчики не особенно старательны. Развилки в историях влияют скорее на финал, чем на всю игру. Прохождения всех пользователей практически идентичны, за исключением некоторых деталей. Возможно, это вызвано программными сложностями, ведь гораздо проще создать алгоритм в виде одного столба с несколькими листьями (рис. 1), чем полноценное дерево (рис. 2).

Например, перед пользователем стоит выбор - пойти в лес или домой. Если он выбирает второй вариант, то всё идёт по сюжету, а если первый – у входа в лес его что-то испугает и ему всё равно придётся идти

домой. Так делают, потому что иначе придётся создавать новую ветку алгоритма, от которой пойдут ещё ветки, дерево будет расти и, соответственно, работа будет усложняться. Поэтому разработчики предпочитают *складную структуру*. Её суть в том, что ветки выбора в итоге всё равно сходятся в одной точке.

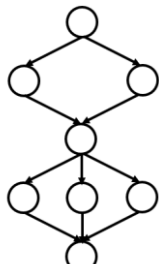


Рис. 1 Схема складной структуры

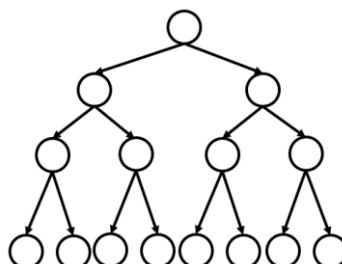


Рис. 2 Схема дерева

В качестве звукового сопровождения используются мелодии, без слов. Чтобы не иметь проблем с авторским правом, создаётся собственная музыка, которую можно зациклить в случае, если игрок слишком долго думает над ответом.

Графические новеллы, несмотря на современную популярность, переживают не лучшие времена. Используются заимствованные сюжеты и срисованные лица. Не удивительно, что каждую игру в итоге взламывают, ведь защита у них не высокого уровня. Но особо предприимчивые разработчики стараются бороться со взломщиками. С каждым обновлением они меняют программный код, из-за чего приходится заново взламывать её. Обычно на это уходит около недели.

Таким образом, жанр «графические интерактивные новеллы» нуждается в дальнейшем развитии. Прежде всего, необходимо усовершенствовать сценарий. Однотипные истории быстро наскучат пользователям, и они вернуться к чтению книг. Ведь они дешевле и полностью готовы, а, значит, нет необходимости ждать обновление. Цены в подобных приложениях слишком завышены. К тому же люди предпочитают систему подписки - оплачивать приложение один раз в месяц и пользоваться всеми его преимуществами.

Список использованных источников:

1. « Визуальная новелла - Visual novel Визуальная новелла» - режим доступа: [[https://ru.qaz.wiki/wiki/Visual\\_novel](https://ru.qaz.wiki/wiki/Visual_novel)]
2. « Визуальная новелла: почему бы и нет? » - режим доступа: [<https://dtf.ru/gamedev/13837-vizualnaya-novella-pochemu-by-i-net>]