

ІНТЕГРАЦІЯ ТРИВИМІРНОГО СЕРЕДОВИЩА У ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ ЯК ЗАСІБ РОЗШИРЕННЯ НАРАТИВНОГО ПРОСТОРУ

Базарна П.А., Сидоров Я.Г.

e-mail: polina.bazarna@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The study examines the integration of three-dimensional environments into visual novels as a way of expanding narrative space and enhancing player immersion. It focuses on the use of 3D scenes instead of traditional static backgrounds and analyzes how spatial composition, lighting, and camera perspective influence the perception of interactive storytelling. The article also considers the principles of environmental storytelling, where elements of the game environment convey additional narrative meaning. As a practical example, the author's visual novel project "*Temple of the Countdown*", created for the Ukrainian Micro Visual Novel Jam, is discussed, demonstrating how a three-dimensional environment can function as both a visual and narrative element in the structure of a visual novel.

У сучасній індустрії відеоігор важливе місце посідають наративно орієнтовані інтерактивні формати, серед яких особливо поширеним є жанр Visual Novel. Візуальні новели поєднують літературний текст, зображення персонажів, фонову графіку та звуковий супровід, формуючи специфічну форму інтерактивного оповідання. Гравець взаємодіє з історією через діалоги та систему виборів, що впливають на подальший розвиток сюжету. Водночас традиційна структура цього жанру здебільшого базується на використанні статичних двовимірних фонів, які виконують роль просторового контексту для подій історії.

Однак розвиток цифрових технологій і сучасних інструментів тривимірної графіки поступово розширює можливості візуалізації ігрового простору. У цьому контексті інтеграція тривимірних середовищ у структуру візуальних новел може розглядатися як перспективний напрям розвитку інтерактивного сторітелінгу. Використання 3D-сцен дозволяє створювати більш складний просторовий образ ігрового світу, ніж традиційні статичні фони. Завдяки глибині простору, освітленню та композиції об'єктів тривимірне середовище здатне формувати атмосферу сцени та підсилювати емоційне сприйняття подій.

Важливою особливістю тривимірних середовищ є також можливість зміни ракурсів камери та перспективи. Рух або зміна положення камери дозволяє акцентувати увагу на певних деталях сцени, підкреслювати драматичні моменти та створювати ефект присутності у віртуальному просторі. Таким чином гравець сприймає ігровий світ не лише через текст і зображення персонажів, але й через структуру самого середовища. Подібний

підхід пов'язаний із принципами *environmental storytelling*, коли елементи простору містять додаткову інформацію про світ гри, його історію та символіку.

Практичним прикладом використання тривимірного середовища у структурі візуальної новели є авторський проєкт «Храм Відліку», створений у межах творчого заходу *Ukrainian Micro Visual Novel Jam*. У межах цього проєкту було розроблено тривимірне середовище храмового простору, яке виконує важливу роль у формуванні атмосфери оповіді. Сюжет новели розгортається навколо персонажа, який під час буревію знаходить таємничий храм і вступає у своєрідну гру з його мешканцем – стажером, що представляє одну з частин божественної сутності. Простір храму виступає не лише місцем подій, але й символічним середовищем, у якому відбувається вибір і починається відлік долі персонажа.

Застосування тривимірної моделі храму дозволило створити атмосферу відокремленості та містичності через використання освітлення, тіней і композиції архітектурних елементів. Контраст між темрявою буревію за межами храму та світлом усередині підкреслює наративний конфлікт між хаотичним зовнішнім світом і внутрішнім простором вибору. Просторове рішення сцени формує композиційний центр, який привертає увагу гравця та спрямовує сприйняття подій. Водночас середовище взаємодіє з діалогами персонажів і підтримує драматургію історії.

Крім того, тривимірне середовище дозволяє інтегрувати додаткові візуальні елементи – ефекти світла, атмосферні деталі та символічні об'єкти, що підсилюють емоційне сприйняття сцени. Таким чином простір храму стає не лише фоном для діалогів, а й важливим елементом оповіді, що допомагає розкрити ідею новели та підсилює її художню виразність. Детальніше про структуру та художні особливості цього проєкту можна знайти у відповідному описі авторської візуальної новели.

Отже, інтеграція тривимірного середовища у структуру візуальних новел відкриває нові можливості для розвитку жанру. Використання 3D-простору дозволяє створювати більш атмосферні та цілісні ігрові світи, у яких середовище виступає важливим елементом наративу. Поєднання традиційної структури візуальної новели з можливостями тривимірної графіки сприяє формуванню нових підходів до інтерактивного сторітелінгу та художнього дизайну цифрових ігор.

Список використаних джерел

1. Базарна П. А. Храм Відліку : візуальна новела URL:<https://itch.io/jam/ukrainian-micro-visual-novel-jam-2/rate/4293647> (дата звернення: 12.03.2026).
2. Visual Novel URL:<https://arimiadev.com/how-to-make-visual-novels/>– (дата звернення: 12.03.2026).