

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ В ЖАНРІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

Караджаєв Д.Р., здобувач РВО бакалавр
Тимчук С.О., д.т.н., доц.
Сумський державний університет
м. Суми, Україна

Анотація: Досліджено жанр візуальних новел, специфічного різновиду комп'ютерних ігор, що поєднує в собі елементи інтерактивної художньої літератури та традиційних ігрових механік. Аналізується популярність даного жанру серед геймерів, а також його потенціал для розвитку інтерактивного сторітелінгу.

Ключові слова: візуальна новела, інтерактивна художня література, комп'ютерні ігри, ігровий наратив, ігровий дизайн

Візуальна новела – жанр відеоігор, у якому історія подається гравцю через статичні зображення, текстові блоки і звуки [1, с. 89]. Вони з'явилися наприкінці 1990-х років і швидко набули популярності завдяки своїм цікавим сюжетам та атмосферному візуальному стилю (рис. 1). Проте останнім часом спостерігається певна стагнація в жанрі через брак інновацій та одноманітність сюжетних ліній.



Рис. 1. Doki Doki Literature Club! – одна з найпопулярніших візуальних новел

Ключовою ідеєю візуальних новел є створення інтерактивного наративу, в якому гравець виступає активним оповідачем та співучасником подій, маючи можливість впливати на розвиток сюжету через свої вибори та дії. Це досягається шляхом поєднання традиційних елементів літературного твору (розгорнутий опис подій, діалоги персонажів, психологічні портрети) з інтерактивними ігровими механіками (вибір варіантів відповідей, багатоваріантність сюжетних гілок, наявність альтернативних кінцівок) [2, с. 354]. Для досягнення цієї мети потрібно виконати наступні завдання: дослідити жанр візуальних романів; проаналізувати існуючі ігри-аналоги; розробити концепцію гри та сценарій; створити дизайн персонажів та локацій; реалізувати ігровий процес; протестувати гру та виправити недоліки.

Проаналізувавши ринок існуючих продуктів можна із впевненістю сказати, що незважаючи на свою нішевість, жанр візуальних новел має стабільну аудиторію та продовжує набувати популярності як серед гравців, так

і серед розробників ігор. Нижче наведено порівняльну характеристику найпопулярніших представників жанру (табл. 1).

Таблиця 1 – Порівняльна характеристика популярних візуальних новел

Характеристика	Doki Doki Literature Club!	Steins;Gate	Clannad
Сучасний дизайн	+	+	+
Зручний інтерфейс	+	+	+
Оригінальний саундтрек	+	+	+
Оригінальний сюжет	+	+	+
Підтримка декількох мов	+	+	+
Кросплатформеність	+	+	+
Велика тривалість	-	+	+
Безпечна для всіх	-	+	+

У структурному плані візуальні новели зазвичай мають лінійний сюжет з розгалуженнями, де гравець може впливати на розвиток подій через регулярні вибори чи дії. Ігровий процес переважно зводиться до читання текстових блоків, спостереження за статичними чи анімованими візуальними зображеннями персонажів і локацій, а також вибору варіантів відповідей у діалогах [3, с. 328]. Складні ігрові завдання, як-от проходження рівнів чи вирішення головоломок, зазвичай відсутні. Засоби реалізації візуальних новел включають: розгорнутий текстовий опис подій, думок і почуттів персонажів; статичні або анімовані зображення персонажів, локацій, об'єктів; озвучення діалогів і монологів; музичний супровід для створення атмосфери; механіки вибору варіантів відповідей, що впливають на розвиток сюжету; можливість отримати різні кінцівки історії в залежності від зроблених виборів.

Такий комплексний підхід дозволяє створювати глибокі, емоційно насичені інтерактивні наративи, що занурюють гравця у віртуальний світ і пропонують йому стати співучасником розгортання подій.

Список літератури

1. Котенко К.Ю. Візуальні новели та промоція читання серед молоді. Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство: матеріали (2023): 89. URL: https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5382/Tezy_09_11_2023-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=89.
2. Andrew, J., et al. Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science* 157 (2019): 353-359. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919310956>.
3. Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333. URL: <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>.