

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗРОБКИ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Обґрунтовано доцільність створення інформаційної технології інтерактивної візуальної новели. Встановлено, що наявні застосунки не надають необхідний функціонал в повному обсязі для гравців і приносять недостатній прибуток розробникам. На основі проведеного аналізу виявлено, що інформаційна технологія збільшить дохід і матиме ширші функціональні можливості. Описані аналоги та їх недоліки.

Ключові слова: візуальна новела, гра, застосунок, інтерактивна взаємодія, історія.

Abstract

The expediency of creating an information technology for an interactive visual novel is substantiated. It is established that existing applications do not provide the necessary functionality in full for players and bring insufficient profit to developers. Based on the analysis, it is found that information technology will increase income and have wider functionality. Analogues and their disadvantages are described.

Keywords: visual novel, game, app, interactive interaction, story.

Вступ

Візуальні новели – це особливий вид текстових ігор, у яких гравцеві пропонується прочитати деяку історію, складену із зображень і побудовану у вигляді діалогів (або монологів) ігрових персонажів. При цьому розповідь може бути нелінійною, тобто в залежності від вибору гравця в потрібні моменти гри її сюжет буде змінюватися [1]. Такі ігри можуть стати потужним інструментом для розширення границь художнього вираження, дозволяючи сценаристам історій та художникам експериментувати з формою, структурою та способами нарративу. Інтерактивна візуальна новела має потенціал змінити спосіб, у який ми сприймаємо історії, відкриваючи нові шляхи для особистого взаємодії з контентом та створенням унікальних навчальних та розважальних досвідів. Проте більшість таких українських застосунків досі не має всього необхідного функціоналу, через що прибутки розробників залишаються незначними.

Щоб допомогти початківцям або ж уже досвідченим гейм-розробникам збільшити їхній дохід у сфері візуальних новел і подарувати користувачам застосунку незабутній ігровий досвід за рахунок розширення функціональних можливостей, пропонується розробка інформаційної технології, що задовільнить потреби обох сторін.

Отже, метою роботи є обґрунтування доцільності та перспектив розробки інформаційної технології інтерактивної візуальної новели.

Результати дослідження

Візуальна новела – це жанр ігор, який характеризується певною інтерактивністю. У процесі гри на екран виводяться зображення й текст, гравцеві ж належить переходити від одного діалогу або дії до іншого. Іноді гравцеві буде наданий вибір, від якого залежить подальший хід гри.

Часом візуальні новели ототожнюють із симуляторами побачень. Виконані вони в одному стилі, але мають різну суть. У візуальній новелі важливий сюжет, і від вибору гравця залежить подальший хід історії. У симуляторі побачень ж головною є стратегія гравця, спрямована на його спілкування з оточуючими персонажами та завоювання їхньої симпатії [2]. Найчастіше візуальні новели мають кілька кінцівок, і саме вибір гравця призведе до однієї з них. У них досить багато тексту, що допомагає глибше розкрити сюжет і персонажів. Деякі новели можуть включати в себе і міні-ігри, які необхідно пройти, щоб продовжити основну гру. Іноді візуальні новели озвучуються професійними акторами,

спеціально для них пишеться музика. Найчастіше розповідь в грі йде від першої особи. Гравцеві належить пройти своєрідний квест, перш ніж досягти основної мети або дійти до кінцівки. У процесі гри на екрані ми можемо побачити набір фонів і спрайтів персонажів (рухоме зображення). Головний герой залишається «за екраном» або також зображується як один із персонажів. У значущі моменти на екран виходять більш деталізовані арти (кат-сцени), які зображують те, як відбувається подія. Відкрити всі арти можна, тільки пройшовши гру кілька разів і приймаючи щоразу різні рішення [3].

Розглянемо та проведемо порівняльну характеристику аналогів інтерактивних візуальних новел, які є найбільш популярними в Україні.

Порівняльна характеристика, яка наведена в табл. 1, була проведена за допомогою таких критеріїв, як:

- зрозумілий дизайн;
- доступні ціни для купівлі валюти;
- наявність підписки;
- наявність центру підтримки;
- наявність альтернативного слоту історії;
- наявність івентів (заходів) для отримання валюти;
- нагорода за вхід;
- наявність міні-ігор для отримання валюти;
- наявність озвучки гри;
- відображення прогресу історії;
- налаштування;
- наявність сортування історій за тегами;
- наявність іноземних мов у застосунку.

Таблиця 1 – Порівняльна характеристика застосунків інтерактивних візуальних новел [4-6]

Критерій	Moon Chai Story	Neo Story	My First Kiss
Зрозумілий дизайн	+	+	+
Доступні ціни для купівлі валюти	-	-	+
Наявність підписки	+	-	-
Наявність центру підтримки	+	+	+
Наявність альтернативного слоту історії	-	-	-
Наявність івентів (заходів) для отримання валюти	-	-	-
Нагорода за вхід	+	-	-
Наявність міні-ігор для отримання валюти	-	+	-
Наявність озвучки гри	-	-	-
Відображення прогресу історії	-	-	-
Налаштування	+	+	+
Наявність сортування історій за тегами	-	-	-
Наявність іноземних мов у застосунку	-	-	+

У процесі дослідження аналогів до інформаційної технології інтерактивної візуальної новели, таких як: «Moon Chai Story», «Neo Story», «Depositphotos», «My First Kiss» – помітно тенденцію до таких недоліків:

- недоступні ціни для купівлі валюти;
- відсутність підписки;
- відсутність альтернативного слоту історії;

- відсутність івентів (заходів) для отримання валюти;
- відсутність нагороди за вхід;
- відсутність міні-ігор для отримання валюти;
- відсутність озвучки гри;
- відсутність відображення прогресу історії;
- відсутність сортування історій за тегами;
- відсутність іноземних мов у застосунку.

Відповідно до проведеного дослідження стає зрозуміло, на які критерії потрібно звернути увагу насамперед, а це: урегулювання цінкових категорій для купівлі валюти гри; можливість підписки та придбання альтернативного слоту для історій; заходи й міні-ігри для отримання ігрової валюти, включно з нагородою за вхід; реалізація озвучки гри та переклад гри на іноземні мови; відображення прогресу історій і сортування за тегами.

Висновки

Отже, згідно з проаналізованими дослідженнями встановлено, що розробка інформаційної технології інтерактивної візуальної новели допоможе початківцям або досвідченим гейм-розробникам збільшити їхній дохід у сфері візуальних новел і надасть користувачам застосунку бажаний ігровий досвід за рахунок розширення функціональних можливостей. Було розглянуто аналоги та виявлено їхні недоліки. За допомогою цього було зазначено критерії, на які необхідно звернути увагу при розробці інформаційної технології.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Візуальні новели – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://jak.koshachek.com/articles/vizualni-noveli.html>.
2. Як створити візуальну новелу самостійно: поради та рекомендації – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kafedra.com.ua/yak-stvoryty-vizualnu-novelu-samostijno-porady-ta-rekomendatsiyi/>
3. Інструментальні засоби розробки візуальних новел – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/720da890-7933-4f26-b0bd-0a10615186a0>
4. Moon Chai Story – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://moonchaistory.com/UA/>
5. Neo Story – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.neostory.org/uk>
6. My First Kiss – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://faifly.com/>

Колесницький Олег Костянтинович – доцент кафедри комп'ютерних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, kolesnytskiy@vntu.edu.ua.

Мусійчук Олександра Олександрівна – студентка групи ІКН-22м, факультет інтелектуальних інформаційних технологій та автоматизації, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: sashamusiiichuk@gmail.com.

Kolesnytskiy Oleh Konstantinovich – Associate Professor of Computer Science Departmet, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, kolesnytskiy@vntu.edu.ua.

Musiichuk Oleksandra Oleksandrivna – student of group 1CS-22m, Faculty of Intelligent Information Technologies and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: sashamusiiichuk@gmail.com.