МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ШКІЛЬНИЙ ДЕТЕКТИВ» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Позняк Катерина Олексіївна

Керівник: викл. кафедри дизайну,
_____ Анастасія ДИМОВА

Науковий консультант : доц. кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: ст. викладач кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Запоріжжя

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ
Позняк Катерини Олексіївни

1. Тема роботи: *Дизайн візуальної новели «Шкільний детектив» за власним авторством* науковий керівник роботи *викл. кафедри дизайну Димова А.П.* затверджені наказом ЗНУ від № 134-с від 27.01.2025

2. Строк подання студентом роботи: *27.05.2025*

3. Вихідні дані до роботи: *Відсутні*

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Візуальні новели , як формат подачі історії : від визначення до сучасності.

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, Художнє та технічне опрацювання практичної частини.*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Візуальні новели як формат подачі історії : від визначення до сучасності	*Чемерис Г. Ю.*		
Художнє та технічне опрацювання технічної частини	*Чемерис Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання: 13.09.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	**13.09.2024**	
2	***Реєстрація теми.*** *Обговорити з керівником тему проєкту. Підготувати лист завдання та інших необхідних документів.*	**20.092024**	
3	***1 етап. Аналіз теми*** *Провести дослідження теми візуальних новел. Підготувати опис до ПЗ*	*до* **30.04. 2024**	
4	***2 етап . Пошуковий етап.*** *Аналіз аналогів*	*до* **15.04.2025**	
5	***3 етап . Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції.*** *Завершити процес проєктування та описати його у відповідному розділі ПЗ. Завершення розробки (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	*до* **20.05.2025**	
6	***4 етап. Технічна реалізація проєкту.*** *Усунути зауваження і врахувати рекомендацій керівника та консультантів.*	*до* **20.05.2025**	
7	***Завершення виконання роботи*** *Подати чернетки ПЗ та проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту*	*до* **21.05.2025**	
8	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.*	**19.05.2025**	
9	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.*** *Підготовка і подання графічної статті.*	*до* **23.05.2025**	
10	***Проходження нормоконтролю*** ***Отримати довідку про антиплагіат***	*до* **29.05.2025**	
11	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано)* ***Отримати відгук керівника.***	*до* **03.06.2025**	
12	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту Передати пакет наукової роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	*до* **09.06.2025**	
13	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	**16.06.2025**	

Студент _____ *Катерина ПОЗНЯК*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Позняк К. О. Дизайн візуальної новели «шкільний детектив» за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викл. А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 69 с.

UA : Робота викладена на 69 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 42 джерела. Об’єкт дослідження: візуальні новели як жанр інтерактивного цифрового мистецтва. Предмет дослідження: художні та інтерфейсні елементи дизайну візуальної новели. Мета дослідження: теоретичний аналіз жанру візуальних новел та літератури з теми дослідження, вивчення передового досвіду.

Ключові слова: візуальна новела, інтерактивне цифрове мистецтво, сторітелінг, бабли, дизайн персонажів.

Pozniak K. O. Design of the Visual Novel "school detective" by Own Authorship: Bachelor’s thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. lecturer A. P. Dymova. Zaporizhzhia: ZNU, 2025. 69 p.

EN : The work is presented on 69 pages of printed text. The list of references includes 42 sources. Object of research: visual novels as a genre of interactive digital art. Subject of research: artistic and interface design elements of a visual novel. Purpose of the study: theoretical analysis of the visual novel genre and literature on the topic, study of best practices.

Key words: visual novel, interactive digital art, storytelling, bubbles, character design.

ЗМІСТ

ВСТУП.....6

РОЗДІЛ І ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ ЯК ФОРМАТ ПОДАЧІ ІСТОРІЇ : ВІД ВИЗНАЧЕННЯ ДО СУЧАСНОСТІ.....9

1.1. Феномен візуальної новели: жанрова специфіка та структурні особливості.....9

1.2. Історичний розвиток візуальної новели як форми оповідання.....18

1.3. Аналіз аналогів.....29

РОЗДІЛ ІІ ХУДОЖНЄ ТА ТЕХНІЧНЕ ОПРАЦЮВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ.....38

2.1. Художнє формування головних та другорядних персонажів.....38

2.1. Створення задніх планів та катсцен.....48

2.1. Розробка інтерфейсу.....52

ВИСНОВКИ.....61

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....63

ВСТУП

Актуальність. На сьогодні, у світі цифрових технологій, змінюється не тільки повсякденне життя, а й художня діяльність. Найяскравішим трендом останніх років стало зростання популярності віртуального мистецтва, яке відкриває нові можливості для творчого самовираження, експериментів із форматами подачі та більш глибокої комунікації із реципієнтом. Актуальними формами сучасного цифрового мистецтва стали візуальні новели – інтерактивні історії, що поєднують в собі одночасно літературний наратив, візуальне мистецтво, музику під час гри та ігрові елементи. Водночас, завдяки своїй доступності, емоційній насиченості та великому залученню аудиторії у розповіді читача вони отримують все більшу популярність по всьому світі.

Подібного типу новели виникли як окремий жанр на перетині літератури, відеоігор та анімації, а особливістю є глибоке занурення в сюжет та можливість вибору шляху проходження історії. Це додає користувачу ефект присутності та вплив на хід подій. На велику популярність формату вплинули такі фактори як: доступність (як у створенні, так і у споживанні продукту), високий рівень емоційного залучення та мікс декількох видів мистецтв в одному. Якісний та гармонійний дизайн має на меті поєднати емоційно читача та історію, а за допомогою вже згаданим раніше факторам збільшується споживацька аудиторія та зацікавленість.

З кожним етапом розвитку жанру зростає і потреба у якісній та привабливій візуальній складовій, тому дизайн персонажів, фони та кольори зараз не просто доповнюють історію, а й створюють потрібний настрій та глибину. Авторський стиль в цьому випадку відіграє майже не найважливішу роль, адже саме він робить проєкт унікальним та допомагає краще сформулювати та передати характер героїв та загальну атмосферу.

Актуальність теми дослідження полягає в тому, що стрімкий розвиток візуальних новел як жанру вплинув на збільшення інтересу до них серед молодої аудиторії, а доступність необхідних інструментів для їх створення тільки підсилило даний ефект. Сьогодні вже не тільки великі компанії, які

мають достатньо ресурсів та фінансову складову можуть створювати такий формат, а й незалежні митці, які мають змогу реалізувати свої ідеї. Існує безліч безкоштовних та умовно безкоштовних платформ і програм, що дозволяють митцям створювати повноцінні інтерактивні історії, не маючи при цьому глибоких технічних знань. Така можливість відкриває величезний простір для самовираження.

Візуальна новела, на відміну від класичної книги чи коміксу, створює особливий тип комунікації з читачем: вона дозволяє взаємодіяти з історією, робити вибори, що впливають на розвиток сюжету. У цьому й полягає унікальна сила жанру – формування персоналізованого досвіду сприйняття. З одного боку, вона подібна до літературної розповіді, з іншого – до інтерактивного мистецтва, яке вимагає від користувача активної участі.

Об’єкт дослідження – відеоігри.

Предмет дослідження – візуальні новели.

Метою дослідження є аналіз жанрових особливостей візуальних новел, їх художні та технічні особливості, створення авторської візуальної новели.

Для досягнення мети були поставлені наступні **завдання**:

1. Проаналізувати теоретичні матеріали щодо жанру візуальних новел та цифрового мистецтва в цілому;
2. Проаналізувати аналоги сучасних візуальних новел;
3. Розробити дизайн персонажів, створення фонових ілюстрацій, здійснити добір художнього стилю;
4. Опрацювати технічну частину: створення інтерфейсних елементів, підбір шрифтів, оформлення стартової сторінки;
5. Інтегрувати художні та технічні компоненти у цілісну концепцію майбутнього продукту.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 69 сторінок, 38 сторінок

ілюстрацій, 42 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 58 сторінки.

РОЗДІЛ І
ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ ЯК ФОРМАТ ПОДАЧІ ІСТОРІЇ : ВІД ВИЗНАЧЕННЯ ДО СУЧАСНОСТІ.

1.1. Феномен візуальної новели: жанрова специфіка та структурні особливості

На сьогодні одним із основних інструментів сучасної комунікації, особливо у сфері візуального мистецтва та медіа, є сторітелінг. Сам термін, як зазначає науковиця А. Карнаухова походить від англійських слів «story» (історія) та «telling» (розповідати). Його активне використання розпочалося завдяки Д. Армстронгу – автору методики, яку він впровадив у своїй компанії та описав у книзі «MBSA: Managing by Story Around» (1992 р.). Він звернув увагу на психологічний аспект: історії значно легше сприймаються, ніж абстрактні логічні доводи.

Сторітелінг, за словами Карнаухової, можна зустріти майже всюди: у радіоефірах, телебаченнях, фільмах, казках тощо. Важливо розуміти, що історії можуть бути не лише розважальними, а й сумними, страшними, кумедними або зворушливими, але спільне для них – спроможність викликати потрібні емоції у реципієнта.

На демку ж Н. Разумейко сторітелінг як освітній інструмент поєднує в собі елементи педагогіки, психології, дидактики та акторської майстерності. Формат і зміст історії, що обирається для сторітелінгу, зазвичай визначаються специфікою навчального контексту та особливостями цільової аудиторії.

Як показують дослідження, людина в середньому запам’ятовує тільки 10% почутої раніше інформації через 72 години, однак, якщо додати візуальний супровід цей показник підвищується до 65%. Саме ілюстрації, які ми бачимо, володіють потрібним та значущим впливом, за різними оцінками, візуальна інформація складає від 60% до 90% усіх даних які ми щоденно сприймаємо. Спираючись на ці факти, на основі сторітелінгу та цифрового мистецтва вже давно сформувалася ігрова індустрія, яка дає змогу активно розвиватися

багатьом жанрам. Інтерактивна подача історій нарощує та закріплює позиції в контексті популяризації, що поєднує в собі літературні оповіді та мультимедійні технології. Такою формою виступає візуальна новела – жанр, що поєднує елементи літератури, графічного дизайну та гейміндустрії [7, с. 79; 15, с. 117].

Дослідник Дж. Лебовіц та К. Клуг стверджують, що візуальні новели вирізняються з-поміж інших жанрів відеоігор своїм мінімальним рівнем інтерактивності. Головна активність гравця під час проходження зводиться до послідовного перегортання вмісту – текстові повідомлення, зображення та звукові ефекти, подібно до процесу читання книги. У сучасних версіях цього формату додано функціонал автоматичного відтворення чи прискореного перегляду, що додає свободи реципієнту в керуванні та робить індивідуальну зручність. Важливим аспектом жанру є характерна прозаїчна форма подачі сюжету, що надає тексту домінантну роль у наративі. Саме це зближує досвід взаємодії з візуальною новелою до традиційного літературного читання [29, с. 193].

Звернемося до думки авторів Дж. Камінкі, Е. Карстенсдотір та Е. Мелсер, які пропонують узагальнене на їх думку тлумачення візуальних новел. Вони спираються на ретельному розборі 30, раніше сформульованих, академічних дефініцій та детальний аналіз 54 візуальних новел. Підкреслюючи твердження що візуальна новела це жанр цифрових ігор, який робить акцент на оповіді та здобув значну популярність впродовж останніх десяти років, єдиний на їх думку усталений підхід до визначення, що б задавав потрібний напрямок розробки та аналізу цих ігор на жаль відсутній. Академічні тлумачення та реалізації різняться, з одного боку це «інтерактивних посібників», з іншого – «пригодницьких ігор з множинністю розв’язок».

Автори також наголошують, що візуальні новели зазвичай характеризуються використанням діалогів, представлених у текстових вікнах, які ще називають «бабли», кнопками з вибором варіантів, 2D-графікою персонажів та статичними фоновими зображеннями [20, с. 3].

Візуальні новели мають низку характерних рис, які на думку А. Гребенюка, вирізняють їх серед інших видів інтерактивного мистецтва. Насамперед це вже згадане раніше поєднання тексту та зображень. Сюжет передається через текстову частину, а саме розповідь та діалоги, тоді як ілюстрації повинні доповнювати її, візуалізуючи персонажів, локації та події історії.

Ще важливою складовою є графіка. В неї немає конкретних та усталених вимог, адже стиль та якість може варіюватися залежно від специфіки конкретного задуму. Візуальна частина часто відіграє головну роль у формуванні загальної атмосфери від поданої історії та в передачі емоцій, які відчувають герої. Але з цим дослідники наголошують на інтерактивності як на важливій рисі жанру: гравець може обирати дії або фрази персонажа, які впливають на розвиток сюжету та його завершення. Подібний механізм надає відчуття особистої участі та свободи у прийнятті рішень. Тематичне та жанрове розмаїття зазвичай може містити в собі широкий спектр жанрів – від романтики та фентезі до трилерів, детективів та наукової фантастики. Такий підхід дозволяє знайти цільову аудиторію для кожного продукту. Важливою є й взаємодія з персонажами: гравець не просто спостерігає за сюжетом, а активно впливає на розвиток стосунків між героями, що робить наратив глибшим та більш динамічним [5, с. 57].

Дослідник В. Бульба у своїй роботі наголошує, що візуальним новелам, як і безлічі іншим форматам та жанрам притаманні свої персональні характеристики, які повинні вирізняти їх серед інших для привернення уваги та для подальшого використання. Правильна експлуатація текстової складової та візуальної для нього, як і для більшості науковців та дослідників, є головним аспектом у вирішенні подальшого майбутнього мистецького продукту [3].

Т. Омельченко підтримує цю думку, що тип подачі візуальних новел є мультимодальний, тому їх візуальний компонент складається з низки взаємодоповнюючих елементів, які на фінальній стадії утворюють єдину стилістичну та композиційну структуру. Завдяки цьому фактору інформація

сприймається більш цілісно та чітко. Часто саме візуальна складова, на думку науковця, першою привертає увагу користувача, а текстовий та звуковий матеріал вже відіграє роль смислового підкріплення, але її відсутність надає не зовсім цілісне бачення оповіді в цілому. Додають свою думку і дослідники І. Селищев та Г. Пшенічкіна, стверджуючи, що зміни в елементах музичної мови в ігровому середовищі також мають наративне значення – вони слугують своєрідними сигналами, які інформують гравця про трансформації в ігровому світі. На думку Д. Вінгстедта, ці функції можна поділити на шість основних типів: емоційні, описові, керівні, часові та риторичні. У межах ігрового процесу музика зазвичай поєднує кілька таких функцій одночасно, формуючи цілісну та багатошарову наративну атмосферу.

Практичне застосування цих навичок, що формуються в процесі ознайомлення з візуальними новелами, Омельченко пояснює наступним чином: користувач тренує свою здатність до швидкого сприймання нової інформації, навчання концентруватися тільки на головному, виокремлюючи ключові сенси в тексті, а також звернути увагу на акценти в інтонації. З часом, навіть без допоміжних візуальних чи звукових підказок швидкість читання та розуміння текстів зростає.

Даний ефект має й інший аспект. Автор пояснює це тим, що під час спілкування іноземною мовою чи прослуховування аудіо, наприклад, японською, користувач інтуїтивно орієнтується в структурі висловлювання, уявляючи умовний текст із логічними акцентами, що значно спрощує розуміння [13, с. 161; 16, с. 402].

Особливу увагу на термінології зосереджує дослідниця Д. Зіноватна. На її думку, візуальна новела – це жанр комп’ютерних ігор, який належить до свого роду текстових квестів, основною особливістю яких є подання сюжету за допомогою зображень (статичних або анімованих), текстових діалогів чи описів, а також звукового чи музичного супроводу. Іноді візуальні новели можуть містити повноцінні відеофрагменти, але такі зустріти можна рідше.

Існують також освітні візуальні новели, що створені більше з метою навчання дітей основам науки, соціальним навичкам чи фінансовій грамотності.

Зіноватна погоджується, що головна особливість візуальних новел – це поєднання інтерактивності з повноцінно наповненим сюжетом, адже саме якість текстового вкладення вирішує подальше сприйняття реципієнтом інформації. Водночас основним продуктом у цьому випадку є не «геймплей», а саме наратив, тому гравець здебільшого виступає як читач, що впливає на сюжет лише епізодично (крім випадків, коли візуальна новела змішується з іншими ігровими жанрами).

Візуальні новели, на думку дослідниці, можна класифікувати також за механікою. Основні типи: новели з вибором (найпоширеніший формат, де сюжет просувається залежно від рішень користувача); кінетичні новели (повністю лінійні історії без можливості вибору); звукові новели (різновид кінетичних новел з акцентом на атмосферний звуковий супровід); симулятори побачень (орієнтовані на розвиток романтичних стосунків між головним героєм та іншими персонажами); RPG-візуальні новели (поєднують елементи рольових ігор з оповіддю у форматі візуальної новели. Сюжет складається з діалогової частини та геймплею з подорожами, квестами тощо. Перевага часто надається RPG-елементам); ADV-візуальні новели (схожі на RPG, але з акцентом на наративну частину. Навігація здійснюється через інтерфейс гри (кнопки на екрані), на відміну від повноцінного керування персонажем у RPG-форматі) [6, с. 150].

Доктор з мистецтвознавства О. Шило зазначає, що у процесі створення концепт-арту та інтегрованого візуального контексту значну роль відіграють візуальні метафори, кольорологія та притаманна символіка. Вони в сукупності дають емоційне та когнітивне сприйняття. Візуальні метафори мають на мети сприяти швидкому емоційному відгуку, тому зміцнюють зв’язок наративом. Колір в свою чергу відіграє роль інструмента вираження та здатен викликати емоції, задавати тон сюжету, полегшувати навігацію в ігровому середовищі та підвищувати впізнаваність контенту. Водночас колірна палітра враховує

культурні особливості цільової аудиторії. Символи ж передають глибинні змісти, які не завжди можна коректно зчитати, але впливають на сприйняття тем і настрою [18, с. 189].

Переходячи до візуальних елементів, зокрема персонажів та фонових сцен, можна стверджувати, що ці відіграють головну роль у формуванні наративної атмосфери у новелах. Саме вони провокують правильне сприймання першого враження про емоційний настрій, жанр та загальну естетику твору. Персонажі в свою чергу представлені у вигляді спрайтів – статичних зображень у стандартних позах, які розташовані на передньому плані екрана. Однак, навіть попри свою статичність, ці зображення не є повністю «неживими»: вони можуть змінювати вираз обличчя, положення рота, очей або навіть нахил голови – все це адаптується до поточної сцени чи діалогу.

Ці начебто незначні візуальні зміни відіграють надзвичайно важливу роль у комунікації через мистецтво із користувачем. Вони допомагають краще зрозуміти емоційний стан персонажа в конкретний момент, передають приховані підтексти реплік чи натякають на зміну настрою в оповіді. В цьому випадку користувач сприймає сюжет не лише на рівні тексту, а й через візуальні сигнали, які додають глибини та емоційного забарвлення.

Візуальний дизайн відіграє вирішальну роль у формуванні першого враження, адже саме зовнішній вигляд переважно визначає початкове сприйняття. Наукові дослідження, за словами А. Маруняк, підтверджують, що користувачі оцінюють застосунки, сайти, ігри чи навіть людей протягом перших кількох секунд контакту. Це свідчить про те, що продукти з естетично привабливим та професійним оформленням мають вищі шанси зацікавити аудиторію й утримати її увагу.

Функція фонових зображень також має певний вплив. Це не просто декорація приміщення чи певної локації, вони задають простір, у якому розгортаються події, вказують на зміну місця, де відбуваються події, часу або навіть зміну психологічного стану героїв. Наприклад, теплі кольори кімнати можуть створювати затишну атмосферу, тоді як затемнене чи навіть спотворене

тлом середовище може сигналізувати про тривожні події або внутрішній конфлікт. Зовнішній вигляд персонажа – його одяг, озброєння чи риси обличчя, є важливим аспектом у сприйнятті цілісного образу, що впливає на уявлення гравця про характер, походження та минуле героя.

Загалом, завдяки синергії статичних спрайтів та динамічних змін у їх зовнішньому вигляді, а також грамотному використанню фонових сцен, візуальні новели здатні досягти високого рівня занурення у сюжет. Саме візуальні елементи стають тією «мовою», яка допомагає гравцеві емоційно включатися в історію й краще її відчувати [11, с. 200; 42; 2, с. 107].

Дослідниця К. Котенко наголошує ще на одному важливому аспекті візуальних новел – урахування покоління. Так, у своїй роботі про них, вона акцентує, що з початком активної трудової діяльності покоління «Z», а також на тлі стрімкого розвитку цифрових технологій, зростає потреба у трансформації традиційних підходів до освіти, роботи, споживання, комунікації, конкуренції та управління бізнесом. У зв’язку з цим гейм-дизайнери все частіше створюють ігрові проєкти, що порушують важливі соціальні теми, залучаючи гравців до осмислення і навіть розв'язання глобальних проблем таких, як подолання бідності та голоду, врегулювання міжнародних конфліктів, розробка ефективної екологічної політики тощо [8, с. 89].

Водночас дослідник Дж. Денг звертає увагу на інтеграції в рольових іграх емоцій через сюжетні лінії, моральні дилеми та персоналізовані рішення, однак важливість цього заключається у складності підтримувати глибину емоцій при наданні гравцеві широку свободу вибору. В іграх з лінійною структурою наративу емоційний вплив досягається через поступовий розвиток сюжету та контрольовану драматургію, однак під час динамічного геймплею емоційна напруга може знижуватися. Все залежить від індивідуального досвіду реципієнта, адже від нього і залежить успіх правильно обраної дії. Дослідник підкреслює, що емоційне залучення в ігровому середовищі формується на перетині жанрових особливостей, наративних засобів і взаємодії гравця з ігровим світом [23, с. 77; 9, с. 50].

При оцінюванні ж доцільності створення таких новел, особливо у сфері діяльності неприбуткових організацій, важливо брати до уваги також їхню рентабельність. В такому випадку економічна ефективність проєкту безпосередньо залежить від популярності кінцевого продукту серед цільової аудиторії. Чим більше охоплення має візуальна новела, тим більшою є її потенційна ефективність у досягненні поставлених цілей, зокрема у популяризації читання, формуванні читацької культури чи залученні до певних соціальних та культурних тем.

Як слушно зазначає дослідниця Л. Мильченко, лише масовий продукт може бути рентабельним з точки зору витрат і результату. Якщо ж розглядати продукт як культурне явище, то він передусім має відповідати запитам масової аудиторії, тобто бути привабливим для широкого кола користувачів. У цьому контексті візуальні новели, які поєднують елементи популярної культури, інтерактивності та художньої оповіді, можуть слугувати ефективним інструментом комунікації між інституціями та суспільством. Особливо це стосується випадків, коли метою є вплив не лише на індивідуального читача, а й на ширші культурні практики споживання інформації [12, с. 10].

Повернемося знову до роботи К. Котенко, яка відстоює точку зору щодо потенціалу візуальних новел. За її словами важливим етапом у реалізації даного потенціалу є просування серед своєї цільової аудиторії. Завдяки доступності цифрових інструментів інтернет-маркетингу, навіть соціальні проєкти з обмеженим бюджетом мають змогу ефективно комунікувати з реципієнтом. Особливу роль, на її думку, відіграє залучення користувачів до створення та поширення вторинного контенту (фан-арти, огляди, рецензії), що одночасно слугує рекламним інструментом та джерелом зворотного зв’язку.

Візуальні новели є ефективним засобом популяризації читання серед молоді, оскільки поєднують візуальність, інтерактивність та лаконічність подачі тексту. Це певні характеристики, що відповідають особливостям сприйняття інформації сучасним поколінням в умовах оцифрування. Їх розробка не потребує значних ресурсів, оскільки саме через безкоштовні платформи, у яких

головною умовою успіху стає грамотна стратегія просування продукту в інтернет-просторі [8, с. 90].

Т. Омельченко також висловив своє бачення стосовно потужного чинника популяризації візуальних новел, де вважає, що це широке жанрове розмаїття. Поліваріантні жанри дозволяють зробити взаємодію з новелою не лише розважальною, але й пізнавальною. Так, твори, присвячені шкільному життю, демонструють типові моделі спілкування між учнями та студентами, відтворюючи поширені ситуації в освітньому середовищі. Водночас новели з історичною тематикою часто містять численні відомості про побут, звичаї, культурні особливості й навіть конкретні історичні постаті, що перетворює гру на інструмент додаткового навчання [13, с. 161].

Невисокі технічні вимоги до створення та доступність стали однією з причин популярності новел. Завдяки існуванню безкоштовних платформ, таких як Ren'Py, TyranoBuilder чи Visual Novel Maker, будь-хто – навіть без спеціальності технічної освіти – може створити власну новелу. Це дозволяє художникам, письменникам або просто ентузіастам реалізовувати творчі ідеї без значних фінансових вкладень. Саме тому жанр став легким та бажаним способом самовираження, а також платформою для порушення важливих соціальних тем.

У візуальних новелах часто розглядаються глибокі та болючі питання, такі як кохання, втрата, соціальний тиск, проблеми ментального здоров'я, інклюзія, булінг, гендерна ідентичність, травми дитинства тощо. Саме через це історії можуть мати сильне емоційне забарвлення й слугувати формою терапевтичного самовираження як для автора, так і для гравця водночас. У різних країнах жанр адаптується до локального контексту: додаються культурні особливості, мова, побутові деталі, але при цьому базові структурні елементи японського походження зберігаються, що формують впізнаваний стиль. Такий симбіоз між локальним та глобальним робить візуальні новели унікальним прикладом культурного обміну та співтворчості [26, с. 126].

Створення візуальної новели складається з декількох стадій, а саме:

1. Написання сценарію. Без ретельно продуманого сценарію навіть бездоганне виконання інших етапів не справить належного враження на аудиторію. Саме історія є основою, яка може компенсувати недоліки наступних етапів.
2. Розробка персонажів. Персонажі повинні бути індивідуальними та виразними. Важливо опрацювати як їхній візуальний вигляд, так і поведінку, особистість та динаміку розвитку (зростання або делегацію протягом сюжету).
3. Створення задніх планів. Фони створюють атмосферу та контекст сцен. Вони не повинні відвертати увагу, але мають гармонійно доповнювати загальну естетику новели.
4. Інтерфейс. Він має бути одночасно стильним та функціональним. Недбало оформлений інтерфейс може зіпсувати враження від гри, навіть якщо інші елементи виконані якісно.
5. Саунд-дизайн. Правильно підібрані звукові ефекти акцентують увагу на важливих деталях історії та підсилюють емоційне сприйняття.
6. Технічна робота. Хоча опанування цього аспекту не є надто складним, важливо відповідально підходити до реалізації технічної частини проєкту.
7. Публікація та просування.Успішність проєкту значною мірою залежить від реклами. Тому варто опанувати основи маркетингу, щоб про візуальну новелу дізналося якомога більше потенційних читачів.

Досяжність стала значною перевагою для читачів та митців, адже в більшості випадків візуальні новели поширюються безкоштовно або за символічну плату. Це дає змогу широкому колу споживачів ознайомитися з продуктом. Крім того, ринок візуальних новел активно розвивається в сегменті мобільних застосунків – популярними представниками є Choices, Episode, Romance Club [1; 14, с. 198].

На думку А. Гребенюка суттєвою перешкодою для становлення інтерактивної літератури, яка орієнтована на підлітків та дорослу аудиторію –

нестача практичного досвіду в її створенні. Українська культурна сфера, на його думку, поки що не заявила про себе у жанрі візуальних новел, як і загалом слов'янський простір. Чи зможе цей формат прижитися в нашому культурному контексті або навіть набути унікальних національних рис не зрозуміло, але побачити ефект можна лише через реальні спроби та впровадження [5, с. 57].

Натомість відкритий ринок для незалежних цифрових творців «itch.io» опублікував на сайті роботи українських митців та ентузіастів, які, попри обмежені ресурси, намагаються експериментувати з форматом візуальних новел. Серед них можна знайти як короткі наративні історії, так і більш розлогі інтерактивні сюжети, що охоплюють теми ідентичності, війни, особистого досвіду чи культурної спадщини. Важливо, що ці твори не лише створюються українською мовою, а й відображають локальні контексти, актуальні для вітчизняного користувача [40].

Сутність вищевикладеного зводиться до того, що візуальна новела – це унікальний мультимедійний формат, що поєднує в собі текст, ілюстрації та інколи звуковий супровід, створюючи цілісне, емоційно насичене оповідання. Її жанрові та структурні особливості дають змогу не лише ефективно передавати сюжет, а й залучати користувача до активної участі в розвитку подій. Також для них притаманні інтерактивність, лаконічність текстового матеріалу та виразна візуальна мова сприяють глибшому зануренню в наратив та підвищенню зацікавленості читача.

Важливою рисою цього формату є також його доступність як у створенні, так і в споживанні. Завдяки наявності безкоштовних платформ для розробки візуальні новели дедалі частіше використовуються не лише в комерційному, а й у культурному та просвітницькому контекстах. Саме тому вивчення візуальної новели як явища сучасної цифрової культури відкриває нові можливості для комунікації, навчання та популяризації читання, особливо серед молодіжної аудиторії.

1.2. Історичний розвиток візуальної новели як форми оповідання

Ідея інтерактивних історій виникла ще задовго до появи цифрового медіаарту.

Концепція множинних фіналів у художньому наративі починає свій початок ще з першої половини XX ст., як зазначає науковець В. Діно. Він зазначає, що одним із таких прикладів можна вважати твір аргентинського письменника Х. Л. Борхеса «Examen de la Obra de Herbert Quain» (1941 р.), що складався із кількох незалежних сюжетних ліній, водночас мав дев'ять альтернативних фіналів. Згодом автор розвивав цю ідею та створював додаткові тексти, що передбачали активну взаємодію читача в побудову наративу, залишаючи доступ до шляхів фіналу.

Із середини XX ст. принцип розгалуженого сюжету почали використовувати у навчальних матеріалах. Так у 1958-1972-х рр. на базі концепції американського психолога Б. Ф. Скіннера, суть якої полягала у програмованому навчанні, де учень переходив до наступної відповіді тільки за наявності правильної відповіді, розробили серію інтерактивних книг «TutorText». Вони повинні були популяризувати навчання через залучення до активного вибору [24, с. 4].

Першим репрезентованим прикладом даного формату доцільно вважати книгу «Острів цукрової тростини» (англ.Sugarcane Island, 1976), автором якої є Е. Пакард. Йде мова про перші спроби залучення читача до безпосереднього впливу на розвиток сюжету. У книзі читач міг самостійно приймати рішення, що безпосередньо впливали на подальший хід подій, обираючи варіант дії та переходячи на відповідну сторінку.

Після видання зазначеної праці жанр інтерактивного оповідання набув популярності, що мотивувало Пакарда до подальшого розвитку концепції. Так з'явилася серія книжок-ігор «Choose Your Own Adventure». Вона стала справжнім проривом у сфері дитячої та підліткової літератури. У наведених історіях читач виконував не лише роль спостерігача, а перетворювався на

активного учасника обираючи подальші дії головного героя з-поміж запропонованих варіантів, він впливав на розвиток сюжету, що зумовлювало можливість існування кількох варіантів завершення оповіді. Таким чином, під час кожного читання відкривалась можливість альтернативного завершення оповіді, що значно підвищувало залучення та інтерес до книги.

Цей формат став основою нового літературного жанру, який поєднує компоненти ігрової механіки та наративу. Важливо відзначити, що саме ця модель «розгалуженого сюжету» згодом лягла в основу цифрових інтерактивних медіа – зокрема, візуальних новел, відеоігор з елементами вибору та мультимедійних проєктів. Інтерактивність, як основна характеристика цього підходу, надала історії більш персоналізований характер і підвищила її емоційну значущість для реципієнта. Впровадження такої структури повністю змінило парадигму сприйняття літературного тексту, здійснивши так зване розширення меж традиційного наративу. Тепер читач отримав не лише змогу зануритись у вигаданий світ, а й брати участь у його формуванні, що сприяло створенню живої та динамічної наративної структури [33].

Наголошує на вагомому впливі на історію творенні візуальних новел А. Гребенюк. Він стверджує, що становлення цього жанру здебільшого припадає на 1970-1980-ті роки. Цей термін найчастіше вживається саме стосовно ранніх комп’ютерних проєктів. Програмне забезпечення виступило як гнучкий інструмент реалізації концепції гіпертексту, а отже, й інтертекстуальних зв’язків. Інтерфейс користувача дозволяв здійснювати інтерактивну взаємодію між людиною та комп’ютером у режимі реального часу..

Одним із перших і водночас найяскравіших жанрів електронної інтерактивної прози став нині майже забутий жанр MUD (Multi-User Dimension – багатокористувацький вимір). Його фундаментом були текстові пригодницькі ігри, які підтримували багатокористувацький режим, однак натхнення черпали з ідеї настільних рольових ігор, які користувалися популярністю в той час.

Ігровий світ в MUD-іграх формувався виключно через текстові описи, що коригувався згідно діями користувача. Автор наводить приклад: «…ви заходите до печери, де слабке світло магічних кристалів ледь освітлює простір. У вас немає джерела світла, тому виникає відчуття небезпеки. Почули шум – і тепер ви стоїте перед вибором: йти далі чи повернутися?». У випадку, якщо гравець мав ліхтар, опис змінювався: «…ви входите до печери, й промені ліхтаря прорізають морок, змішуючись із кристалічним сяйвом. Чути звук – але це лише кажан. Ви йдете вперед, спокійно оглядаючи простір».

Засновником MUD-жанру вважається програміст та дослідник печер В. Кроутер, який у 1975 році створив «Colossal Cave Adventure» (див. рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – В. Кроутер. «Colossal Cave Adventure». Знімок з гри. [21]

Ця гра, присвячена дослідженню печерних систем, стала першою в історії подібних проєктів попри технічні обмеження комп’ютерів того часу. Гру можна було запускати тільки на певних пристроях, але при цьому вона здобула значну популярність та породила багаточисленні наслідування.

Однак уже на початку 2000-х років MUD-ігри втратили актуальність. Їх витіснили графічні відеоігри, які впроваджували аналогічні наративні структури у більш візуально привабливому форматі. У результаті інтерактивна література у своєму початковому вигляді опинилася на периферії. Її розвитком займалася лише поодинокі ентузіасти, що вплинуло як на поширення, так і водночас на якість наданих товарів [5, с. 56].

Досліджуючи історію творення візуальних новел А. Валенс зазначила, що понад три десятиліття тому компанія Enix випустила гру «Portopia Renzoku Satsujin Jiken» (див. рис. 1.2), яка отримала значення ключового етапу в історії інтерактивного наративу. Сюжет був побудований навколо розслідування вбивства впливового банкіра К. Ямакави. Дана гра мала новаторський характер для того часу: вона використовувала текстові команди для аналізу місця злочину та взаємодії з персонажами через діалоги. Саме Portopia заклала фундамент жанру візуальних новел, вперше об'єднавши в одному творі два фундаментальні елементи японських ігор: візуальну подачу на екрані та інтерактивні діалоги з персонажами.

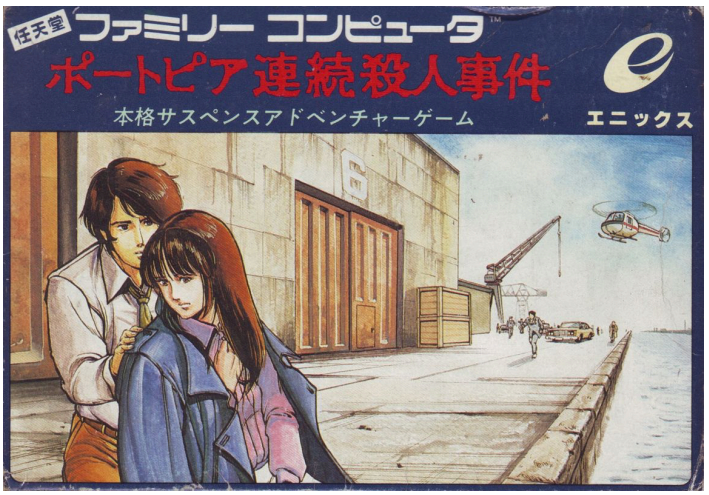


Рисунок 1.2 – Enix. «Portopia Renzoku Satsujin Jiken». Обкладинка. [34]

Т. Омельченко ж стверджує в своїй роботі, що поява візуальних новел як окремого жанру датується початком 1990-х років у Японії, коли було започатковано формат так званих звукових новел. Вони характеризувалися численними спільними рисами із сучасними візуальними новелами, однак відрізнялися відсутністю мультимедійних елементів, таких як відео чи анімація. Компанії Chunsoft та Aquaplus стали піонерами у створенні подібного типу ігор. Зокрема, розроблені ними новели: «Shizuku», «Kizuato», «To Heart», які належали до жанру шьоджьо, що на той час стрімко набивав популярності серед японської аудиторії.

Поряд із романтичними історіями, за дослідженнями Омельченко, з’явилися роботи з принципово відмінним настроєм.. Автор наводить приклад: гра «Otogirisou» (див. рис. 1.3), що вийшла у 1992 році, вважається однією з перших спроб перенесення жанру хорору у формат інтерактивної новели. Візуальні новели жахів поступово знайшли свою аудиторію, адже саме японські розробники продемонстрували глибоке володіння стилістикою напруги та психологізму, що зробило їх справжніми майстрами цього напрямку [13, с. 160].

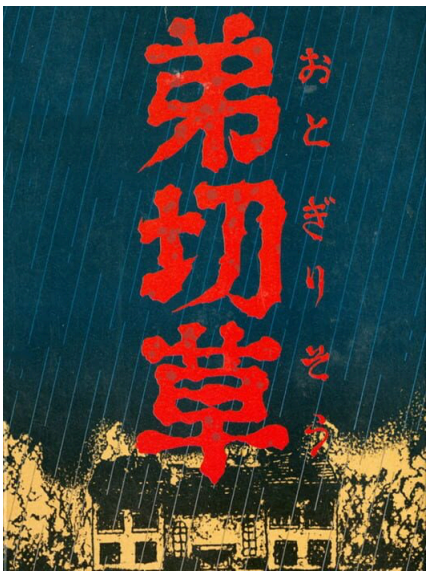


Рисунок 1.3 – Chunsoft. «Otogirisou». Обкладинка. [32]

На ранньому етапі свого розвитку жанр візуальних новел був спрямований виключно на японський ринок. Відповідно, ігри випускалися лише японською мовою та для локальних платформ, зокрема NEC PC-8801, FM-7, Sharp X1 та подібних пристроїв, поширених в Японії. Візуальні новели залишалися внутрішньокультурним продуктом, майже недоступним для західної аудиторії. Однак наприкінці 1990-х – на початку 2000-х років фіксувалося масове підвищення інтересу до японської культури по всьому світі, особливо в країнах Заходу. Цей розвиток став можливим через зростання популярності аніме, манґи, японської музики та відеоігор. Як наслідок виникла спільнота ентузіастів, яка самостійно займалася неофіційними (фанатськими) перекладами візуальних новел та поширення їх через онлайн-платформи. Такий

попит спричинив появу офіційних локалізацій японських візуальних новел англійською мовою, що відкрило жанр для міжнародної аудиторії.

Починаючи з 2000-х років, візуальні новели використовуються не тільки як окремий жанр, а й компонент існуючих ігрових франшиз. «Silent Hill: Play Novel» (див. рис. 1.4) стала однією з таких франшиз. Ця гра розширювала всесвіт першої частини серії Silent Hill та забезпечувала доступ до сюжетних відгалужень персонажів другого плану, присутність яких в основній грі була обмеженою чи мали тільки епізодичне згадування. Візуальна новела «Silent Hill: Play Novel» формувала атмосферу страху не через застосування бойових елементів, як це було притаманно оригінальній грі, а через атмосферний наратив, музику, текст та графіку. Ігровий процес містив в собі мультиперспективне подання сюжету, що дозволяло користувачу більш детально ознайомитися із внутрішньою логікою історії. Після успіху цього проєкту аналогічну модель почали використовувати й інші відомі франшизи, інтегруючи візуальні новели як доповнення до основного ігрового досвіду [36].



Рисунок 1.4 – «Silent Hill: Play Novel». Обкладинка. [36]

Із розвитком мобільних технологій у 2010-х роках масова поява адаптованих до смартфонів візуальних новел визначила новий напрям у розвитку цього типу наративних ігор. Цей формат ідеально підходить для мобільної платформи, оскільки він виділяється мінімальними вимогами до продуктивності пристрою, а завдяки покроковій організації структури

поєднується лінійність та розгалуженість сюжету, які є оптимальними для сприйняття в умовах електронного читанні.

Попит на інтерактивні історії «у кишені» сприяв тому, що на мобільних пристроях з'явилися з'явилася нова аудиторія, яка раніше не була знайома з жанром. Саме смартфони стали доступними та зручними інструментами взаємодії з візуальними новелами, дозволяючи реципієнтам долучитися до ігрового процесу у зручний для них час і незалежно від місця перебування. Цей перехід значно розширив межі жанру та сприяв його глобалізації.

Першим представником візуальних новел на мобільних пристроях вважається гра «Kanon» (див. рис. 1.5), яка спочатку була розроблена тільки для комп'ютерів у 2006 році студією VisualArt's за підтримки видавця Prototype, що відкрило шлях до нової платформи та ширшої аудиторії [27].



Рисунок 1.5 – «Kanon». Обкладинка. [27]

У 2010-х роках почали виникати збірники візуальних новел, які дали сильніший поштовх для розвитку жанру. Ці платформи поєднують велику кількість інтерактивних історій, створених у різних жанрах: романтика, драма, фантастика, фентезі, трилер, детектив тощо, що значно розширює цільову аудиторію. Дана технологія дозволяє адаптуватися до різних уподобань

користувачів, оскільки кожен має змогу обрати історію на власний розсуд, яка найбільше відповідає їх очікуванням без прив’язки до певної сюжетної лінії.

У більшості випадків ці додатки є безкоштовними для завантаження та використання, проте реалізують фріміум модель монетизації. Вона полягає у наявності реклами та внутрішньої платної валюти, за допомогою якої можна відкривати преміальні сюжетні гілки, придбати ексклюзивний одяг для персонажів або пришвидшити доступ до нових серій. Така модель забезпечує низький бар'єр входу для нових користувачів, водночас підтримуючи стабільний дохід розробників.

Одним із перших і найвідоміших прикладів подібних платформ став додаток «Episode – Choose Your Story» (див. рис. 1.6) випущений у 2014 році компанії Rocket Games. Спершу застосунок з'явився на платформі IOS, а вже за пів року – на Android, що забезпечило йому швидке зростання аудиторії. Цей додаток поєднує елементи інтерактивного сторітелінгу з гейміфікацією. Користувач має змогу створити власного персонажа, налаштовуючи його зовнішність, стиль одягу та ім'я. У процесі походження історій гравець самостійно обирає варіанти дій або реплік, які безпосередньо впливають на розвиток сюжету та взаємодію з іншими персонажами.



Рисунок 1.6 – «Episode – Choose Your Story». Ілюстрація. [25]

Крім того, «Episode – Choose Your Story» надає користувачам редактор контенту, за допомогою якого можна створювати власні візуальні новели. У редакторі доступні тисячі фонових зображень, музичних доріжок, шаблонів

персонажів та інструментів для програмування логіки діалогів. Це сприяло формуванню активної спільноти авторів, яка самостійно створює і публікує нові історії.

Станом на 2025 рік у бібліотеці додатка доступно понад 150 000 історій, серед яких – як офіційно створені командою розробників, так і твори незалежних авторів з усього світу. Такий формат поєднує інтерактивність, соціальну взаємодію та творчість, що дозволило грі залишитися однією з найпопулярніших платформ візуальних новел на мобільних пристроях [25].

«Клуб романтики» (див. рис. 1.7) – молдавський мобільний застосунок, що вирізняється серед інших збірників якісним сценарієм, графікою та технічною стабільністю. Всі історії поділено на глави (серії), які оновлюються кожні 1-2 місяці, що дозволяє підтримувати інтерес аудиторії. У додатку доступний вибір історій за жанрами, однак у кожній присутній романтичній лінії. Застосунок є безкоштовним, але використовує внутрішню валюту – «смарагди» та «філіжанки з чаєм», які відкривають додаткові сцени, вибори чи репліки. Їх можна отримати за перегляд реклами або придбати, що забезпечує дохід як від гравців, так і від рекламодавців. Проєкт орієнтований на міжнародну аудиторію, що можна підтвердити наявністю перекладів кількома мовами. Це, в свою чергу, сприяє зростанню популярності на глобальному ринку [35].



Рисунок 1.7 – «Клуб романтики». Емблема. [35]

Індивідуальні розробники становлять на ринку вагомий сегмент, оскільки великі компанії не завжди готові до ризику, який пов’язаний із розробкою контенту на суперечливі з одного боку тематики чи наданням доступу до змін ігрових файлів. За допомогою інструментів розробки, що є в загальній доступності, автори з усього світу можуть створювати власні проєкти та ділитись ними з аудиторією. Для розповсюдження подібних робіт доцільно підходить платформа «Steam», на якій часто публікують інді-ігри [38].

Одним із найвідоміших та найобговорюваніших прикладів сучасних візуальних новел, які отримали визнання як серед гравців, так і серед критиків, є проєкт «Doki Doki Literature Club!» (див. рис 1.8).



Рисунок 1.8 – «Doki Doki Literature Club!». Обкладинка. [39]

Ця гра здобула популярність завдяки контрасту між початковим виглядом та реальним змістом. На перший погляд – це симулятор шкільного життя, однак із розвитком сюжету гра перетворюється на психологічний хоррор, який змінює уявлення про жанр. Проєкт став предметом досліджень у сфері психології, культурології та наратології, завдяки чому здобув визнання не лише серед гравців, а й серед науковців [39].

Отже, саме так розвивався жанр візуальних новел. Станом на сьогодні ринок охоплює як великі комерційні компанії, так і незалежних індивідуальних розробників, що дозволяє підтримувати жанрову різноманітність. Основними платформами для просування проєктів є мобільні додатки зі збірниками історії, а також цифрові магазини, такі як Steam, Google Play та App Store.

Проєкти розглянуті в цьому розділі демонструють високі показники завантажень, що свідчить про стійкий інтерес аудиторії. Індивідуальні розробники, у свою чергу, створюють широкий спектр ідей та жанрів, які часто виходять за межі стандартного формату.

Сучасні споживачі надають перевагу проєктам з якісно візуалізованим сюжетом, або історіям, які взаємодіють із психологічними потребами читачів, такими як романтика, страх або драматична напруга. Сьогодні жанр продовжує розвиватися та глобалізується, виходячи за межі лише ігрової індустрії та набуваючи ознак культурного і мультимедійного феномену.

1.3. Аналіз аналогів

Аналізи аналогів є важливим етапом у процесі розробки, адже саме детальне опрацювання сильних та слабких сторін існуючих проєктів надає цінну інформацію щодо ефективних рішень, які підвищують привабливість продукту для користувачів, а також дозволяє уникнути типових помилок. Такий підхід не лише формує уявлення про можливий вигляд фінального результату, але й сприяє створенню дизайну, що буде актуальним, конкурентоспроможним та відповідатиме сучасним вимогам ринку.

«Moon Chai Story» (див. рис. 1.9) – це сучасний мобільний додаток зі збірником візуальних новел, який привернув увагу широкої аудиторії завдяки поєднанню якісного пророблено дизайну, казково-романтичного сюжету та культурних мотивів, натхненних українською міфологією.

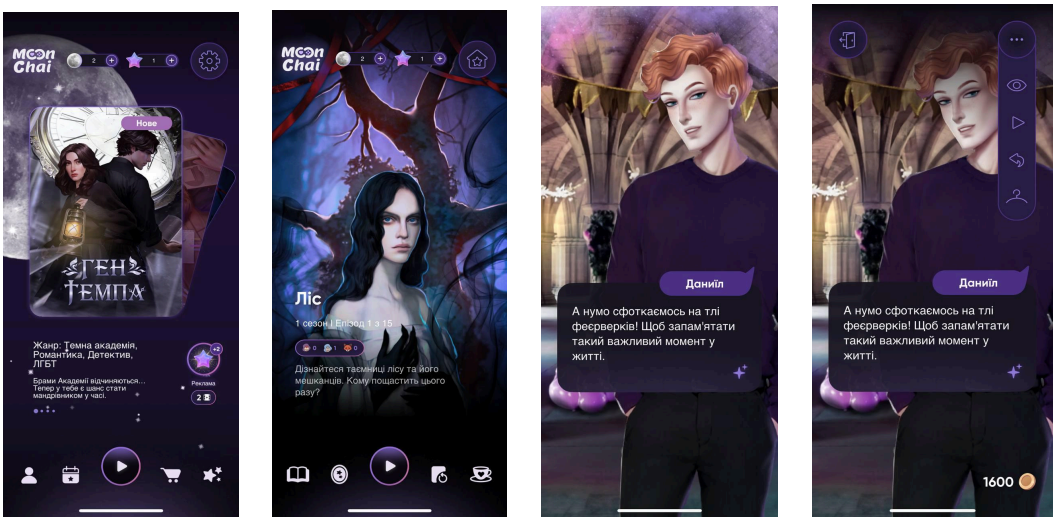


Рисунок 1.9 – «Moon Chai Story». Іконка застосунку. [31]

Гра орієнтована передусім на емоційне занурення, а її художній стиль, візуальна атмосфера та наративна частина вигідно виокремлюють її серед інших представників жанру. Основна увага зосереджена на оповіданні історій із магічним підтекстом, сильними візуальними образами та емоційною інтерактивністю, що посилює ефект залучення гравця. Це інді-проєкт української студії з однойменною назвою, доступний для завантаження в Google Play та App Store [31].

Першим елементом, що буде проаналізований, є інтерфейс додатка. Він оптимізований для мобільних пристроїв, адаптований до сенсорного управління, що робить його інтуїтивно зрозумілим для користувача. Головна сторінка оформлена у вигляді «колоди карт», де кожна карта представляє окрему історію. Користувач має змогу «перегортати» ці історії, що додає додатку відчуття тактильної взаємодії. Однак, незважаючи на загальну естетику, інтерфейс має певні недоліки. Через велику кількість кнопок з неінформативними або погано підібраними іконками, користувачі нерідко стикаються з помилковими натисканнями (див. рис. 1.10а, б). Деякі важливі елементи інтерфейсу приховані під час геймплею, а з'являються лише після дотику до верхньої частини екрана (див. рис. 1.10г), що може бути неочевидним для нових користувачів.

Текстові вікна розташовані в нижній частині екрана, що відповідає загальноприйнятим стандартам жанру. Під час сюжетних розгалужень з'являються опції вибору у вигляді текстових полів (див. рис. 1.10в), що дозволяє гравцеві впливати на розвиток подій, занурюючи його ще глибше у створений наративний світ.



а) б) в) г)

Рисунок 1.10 – «Moon Chai Story». Знімки із гри. [31]

Другим етапом аналізу є функціонал створення та редагування персонажа. У цьому додатку він реалізований частково. Користувач має змогу змінювати зачіску та одяг персонажа як на етапі створення, так і під час гри – переважно в спеціально передбачених сценах. Однак, у деяких випадках редагування зовнішності може є можливий у звичайному геймплеї, що надає гравцеві додаткову гнучкість та варіативність у персоналізації (див. рис. 1.11а).



а) б) в) г)

Рисунок 1.11 – «Moon Chai Story». Знімки із гри. [31]

Третім аспектом, що заслуговує на увагу, є дизайн персонажів. Усі персонажі виконані в індивідуальній художній стилістиці, яка вигідно вирізняє гру серед конкурентів. Особливістю є м'який живописний стиль, у якому відсутній класичний контур (лайн). Замість нього використано делікатне моделювання форми через кольори та тіні, що додає зображенням глибини емоційної виразності. Для кожного персонажа промальовано кілька варіацій поз, емоцій та змін одягу, що дозволяє адаптувати зовнішній вигляд до сюжетних обставин. У грі також присутні анімації, однак вони використані мінімально – здебільшого для акцентування уваги на ключових моментах та посилення емоційної динаміки (див. рис. 1.11б, в).

Останнім, але не менш важливим елементом, є промальовка задніх планів, які виконують важливу функцію підтримки візуального наративу. Фони не лише доповнюють персонажів, а й органічно вписуються в авторську стилістику гри. Їх виконано у м'якій пейзажній та архітектурній манері, що створює казкову, естетичну та цілісну атмосферу. Особливої уваги заслуговує скрупульозна робота з освітленням, яку провели автори. Світлові акценти не лише відтворюють настрій сцени, а й допомагають гравцеві інтуїтивно орієнтуватися в просторі гри.

Проте попри художню виразність, спостерігається серйозний недолік – низька якість зображення фонів. Через це вони місцями виглядають розмитими або непрофесійними, що знижує загальне враження від візуального оформлення (див. рис. 1.11г).

Отже, підсумовуючи проведений аналіз, можна зробити наступні висновки: гра має низку переваг, серед яких – виразна індивідуальна стилістика, що вигідно вирізняє продукт серед інших аналогів на ринку. Також заслуговує на увагу достатньо широкий функціонал, який дозволяє користувачеві персоналізувати персонажів і взаємодіяти з візуальним контентом на різних рівнях.

Проте, попри зазначені вище переваги, у грі є певні недоліки, які впливають на користувацький досвід. Найбільш відчутним є невдале дизайнерське рішення інтерфейсу: через перевантажені елементами та невдало підібрані іконки складно швидко зорієнтуватися та знайти необхідні функції. Крім того, низька роздільна здатність зображень, зокрема фонів, створює враження непрофесійності та суперечить загальній художній концепції гри.

Наступним об'єктом для аналізу стане гра «Love and Deep Space» (див. рис. 1.12). Цей проєкт був розроблений китайською компанією Papergames, яка вже відома гравцям завдяки іншій популярній грі «Mr. Love: Queen's Choice», реліз якої відбувся у 2024 році, і майже одразу після запуску гра отримала широку фан-базу, що стало свідченням її успіху на міжнародному ринку.



Рисунок 1.12 – «Love and Deep Space». Іконка гри. [35]

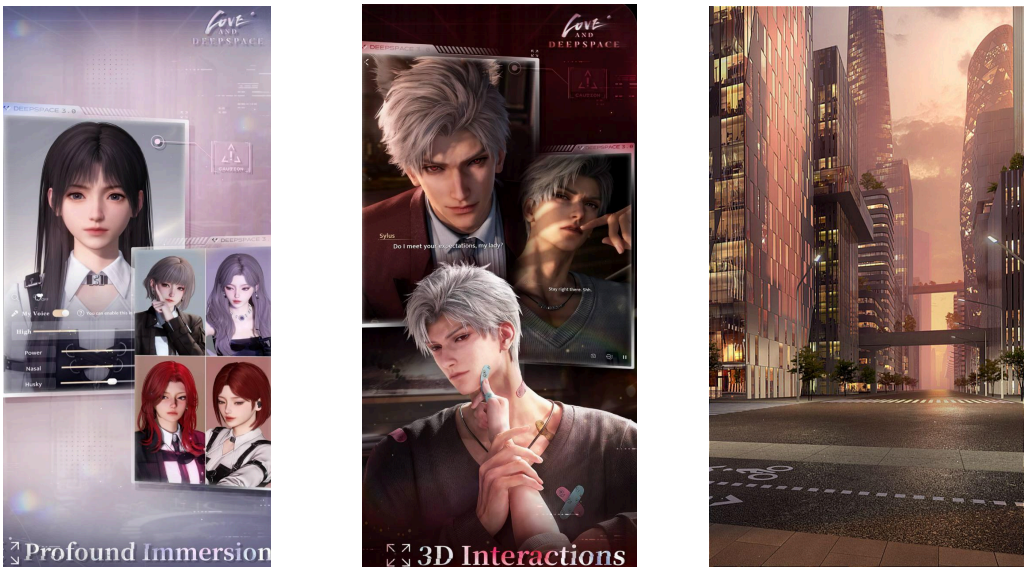
«Love and Deep Space» є значним кроком вперед у розвитку жанру, оскільки команда Papergames перейшла від традиційного 2D-візуалу до повноцінної 3D-графіки, зберігаючи при цьому стилістичну цілісність і художню витонченість у всіх сценах, анімаціях та інтерактивних вставках. Завдяки цьому гравець може глибше зануритись у віртуальний світ і переживати сюжет у ще більш емоційно насичений спосіб. Гру можна завантажити на смартфони через Google Play та App Store [35].

Першим аспектом аналізу стане інтерфейс гри. Він виконаний у сучасному футуристичному стилі, вирізняється чіткою структурою та логічним розміщенням елементів. Проте, через велику кількість функції, нові користувачі можуть відчувати труднощі з навігацією – гру бажано доповнити покроковим керівництвом або туторіалом. Під час проходження сюжету діалогові вікна розташовані в нижній частині екрана що є стандартним рішенням для збереження візуального балансу. Додатково передбачено галерею сцен, реплік та музики, що дає змогу повернутися до важливих моментів (див. рис. 1.13). Плавні переходи між сценами створюють ефект кінематографічної розповіді, підсилюючи загальне враження від гри.



Рисунок 1.13 – «Love and Deep Space». Галерея сцен. [35]

Другим елементом розгляду стане редактор персонажа. У цьому проєкті гравець має повну свободу у створенні власного героя. Можна обрати форму обличчя, його риси, зачіску, макіяж, одяг та аксесуари, що дозволяє максимально персоналізувати образ. Такий підхід сприяє глибшому психологічному залученню користувача – персонаж стає відображенням внутрішніх уявлень гравця (див. рис. 1.14а).



а) б) в)

Рисунок 1.14 – «Love and Deep Space». Знімки із гри. [35]

Третє, на що важливо звернути увагу дизайн персонажів. Гра вирізняється інноваційною 3D-стилістикою, що поєднує елементи аніме та реалістичного підходу. Завдяки грамотному балансуванню стилізації, розробникам вдалося уникнути так званого ефекту «моторошної долини» – явища, коли надмірна реалістичність персонажів викликає у гравців дискомфорт. У «Love and Deep Space» персонажі є естетично привабливими, емоційно виразними, водночас не викликаючи психологічного відторгнення (див. рис. 1.14б).

І останній пункт для розгляду – виконання задніх планів. Вони є різноманітними та тематично адаптованими до сюжетних сцен: від романтичних кафе до футуристичних лабораторій. Кожен фон промальовано окремо під конкретну сцену, що створює ефект глибокого занурення у світ гри (див. рис. 1.14в).

«Love and Deep Space» можна сміливо вважати інноваційним проєктом у сфері дизайну візуальних новел. Використання 3D-графіки та інтерактивних анімацій дозволило підняти жанр на принципово новий технологічний рівень. Завдяки цьому гра змінює підхід до сприйняття візуального роману, встановлюючи нові стандарти якості та естетики. Це яскравий приклад сучасного підходу реалізованого великого професійною командою, що має досвід та ресурси для створення продукту високого рівня.

І остання гра для повноцінного аналізу аналогів – «Doki Doki Literature Club!». Психологічний хоррор, який на початку маскується під романтичною візуальну новелу. Випущена у 2017 році незалежною студією Team Salvato, вона здобула популярність завдяки нетиповому підходу до наративу (див. рис. 1.15).



Рисунок 1.15 – «Doki Doki Literature Club!». Іконка застосунку. [39]

Інтерфейс гри стилізований під класичну романтичну новелу: просте меню, діалогові вікна внизу екрана. З розвитком сюжету інтерфейс поступово «ламається», відображаючи психологічний стан героїв (див. рис. 1.16).



Рисунок 1.16 – «Doki Doki Literature Club!». Персонажі. [39]

Кастомізація персонажів відсутня – головний герой має фіксований вигляд. Дизайн персонажів витримано в аніме-стилі: великі очі, яскраві кольори, прості тіні. Образи доповнюють характери героїв, в той час, як стилізація допомагає зробити контраст між романтичними оформленнями та жахливою суттю історію. Фони – здебільшого статичні, з м'якою пастельною гамою. Під час розвитку жахливих подій зв'язують з'являються глітчі, розмиття та деформації, що підсилює напругу (див. рис. 1.17).

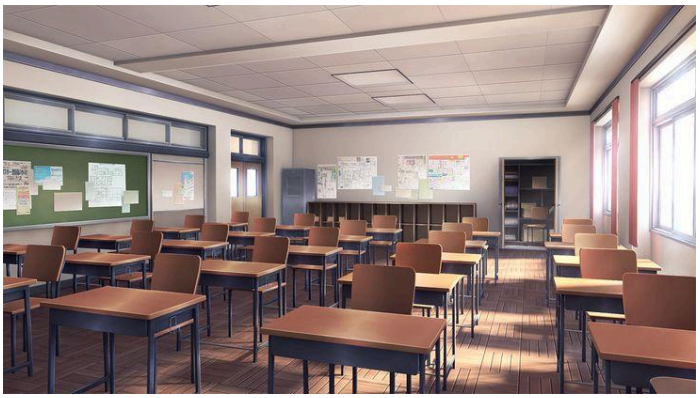


Рисунок 1.17 – «Doki Doki Literature Club!». Фонове зображення. [39]

Отже, «Doki Doki Literature Club!» – це яскравий приклад експерименту у жанрі візуальних новел, який об'єднує традиційний романтичний візуальний стиль з психологічним трилером і хорором. Гра не пропонує варіантів кастомізації персонажа чи складної системи управління історією, але саме шляхом контрасту між естетично цілісним візуальною частиною та тривожною наративною структурою вона справляє потужне емоційне враження персонально на гравця.

РОЗДІЛ ІІ
ХУДОЖНЄ ТА ТЕХНІЧНЕ ОПРАЦЮВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

2.1. Художнє формування головних та другорядних персонажів.

Важливим сегментом візуальної новели є персонажі. Візуальний стиль, їх персональні характери, взаємодія один між одним – усі елементи впливають на сприйняття цілісної історії. Розробка та вже фінальне створення персонажа вимагає ретельного дотримання балансу між естетикою, артистичністю та технічними обмеженнями проєкту. Цей розділ присвячений скрупульозному вивченню процесу створення персонажів, розробці їхніх оригінальних образів та візуальній стилізації відповідно до авторської концепції.

Дизайн персонажів було розроблено персонально для цієї історії. Оскільки герої оповіді є характерними антиподами, їхній візуальних образ має бути побудований спеціально з урахуванням принципів контрасту та персоналізованих рис. З метою покращення контрастності між персонажами було обрано протилежні за температурним критерієм кольори та відтінки: темно-синій для жіночого персонажа та помаранчевий для чоловічого, що в результаті формує візуально збалансовану та динамічну композицію. Такий підхід було використано для показу своєрідної динамічної пари.

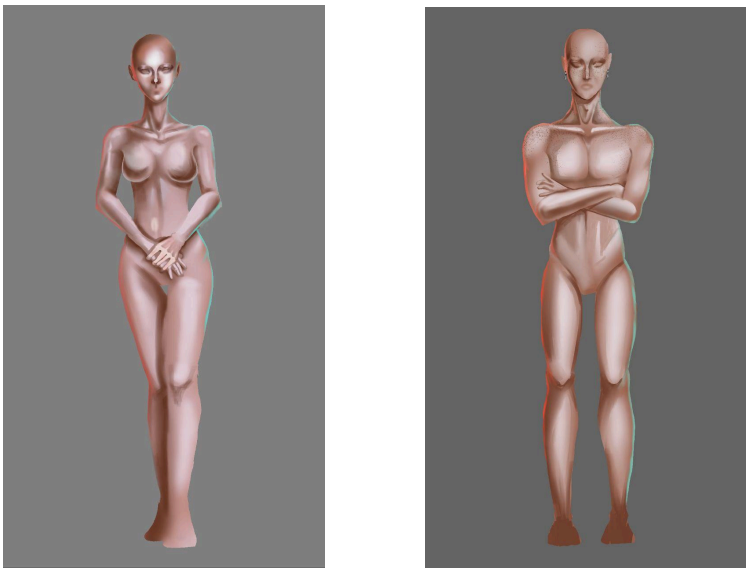
Сучасні візуальні новели зазвичай використовують три основні підходи до створення персонажів. Перший виділяється своєю відсутністю можливості кастомізації, в той час, як зовнішність головного героя є фіксованим та не підлягає зміні. Другий передбачає лише часткову кастомізацію, тому це дозволяє користувачу вносити зміни в окремі елементи зовнішнього вигляду персонажа. Третій підхід характеризується наявністю повноцінного редактора, який беззаперечно надає глибоку індивідуалізацію героя відповідно до вже затверджених вподобань користувачів.

В проєкті було реалізовано часткову кастомізацію зі зміною зачіски та одягу для головних героїв. Передумовою досягнення такого результату стало попереднє формування візуальних аспектів образу персонажів дотримуючись

стилістичних вимог проєкту, а також через раніше сформований візуальний образ для підтримання загальної атмосфери. Однак можливість внести незначні зміни, а саме зачіску та одяг, створює враження варіативності та «живості» персонажа. Для реалізації цього підходу ми розробили візуальну маріонетку – елементи, що дозволяють адаптувати зовнішність персонажа, зберігаючи авторський стиль та загальний вигляд героїв.

Початок роботи базувався на розробці дизайну головних персонажів та другорядних, адже саме вони займають найбільшу кількість екранного часу та потребують через це ретельної розробки та звернення уваги на деталі.

Першим етапом створення стало моделювання базової маріонетки, яка не мала загальних рис обличчя (очі, волосся, зачіска, одяг), тому особлива увага в нашому випадку була приділена саме позуванню, адже цей критерій один із перших акцентів привернення уваги та правильного зчитування емоцій і характеру. У межах реалізації проєкту було створено дві фігури, які репрезентують жіночий та чоловічий образи. Для жіночого персонажа була обрана закрита поза, що відображає стриманість, обережність та внутрішню напругу (див. рис. 2.1а). Чоловічий персонаж зображений зі схрещеними руками, що підкреслює його впевненість (див. рис. 2.1б).

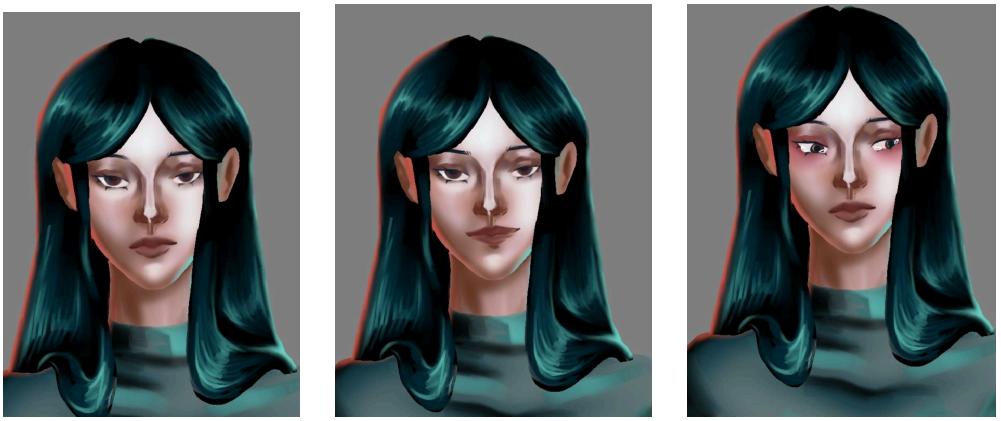


а) б)

Рисунок 2.1 – Базова маріонетка чоловічого та жіночого образів

Наступним важливим етапом стало опрацьовування емоційного вираження персонажів, адже міміка є однією з основних критеріїв візуальної новели та способом вираження емоційного стану героїв. Для цього було розроблено комплект виразів обличчя. Формування даних емоцій здійснювались через оформлення вигляду рота, очей та брів. Саме тому емоції змінюватимуться відповідно до психологічного стану персонажа в ході сюжету, що створює міцний зв'язок з читачем.

Для жіночого персонажа було розроблено три ключові емоційні стани: нейтральний (див. рис. 2.2а), позитивний (див. рис. 2.2б) та сумний (див. рис. 2.2в).

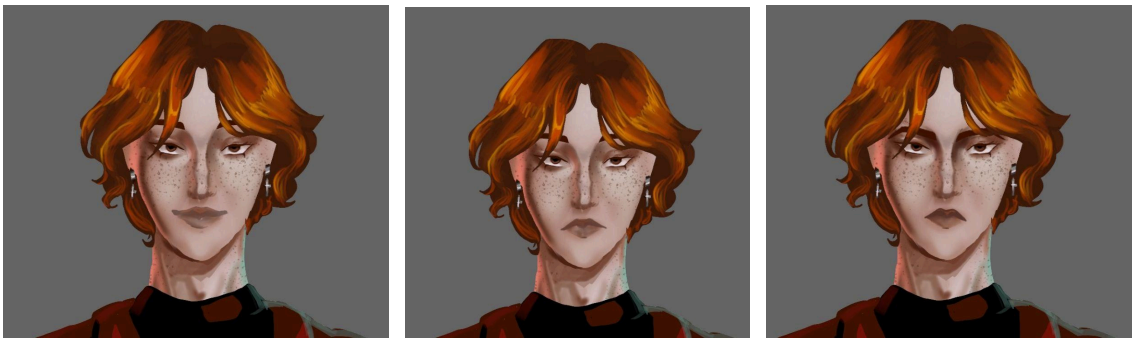


а) б) в)

Рисунок 2.2 – Емоції жіночого персонажа

Такий вибір був зумовлений сюжетом та характером героїні. Кожен із виразів було створено шляхом модифікації брів, очей та рота, що допомагає підтримати стилістику проєкту.

Аналогічно до розробки жіночого персонажа було створено візуальний образ емоційного спектру для чоловічого образу: позитивна (див. рис. 2.3а), незадоволена (див. рис. 2.3б) та зла (див. рис. 2.3в).



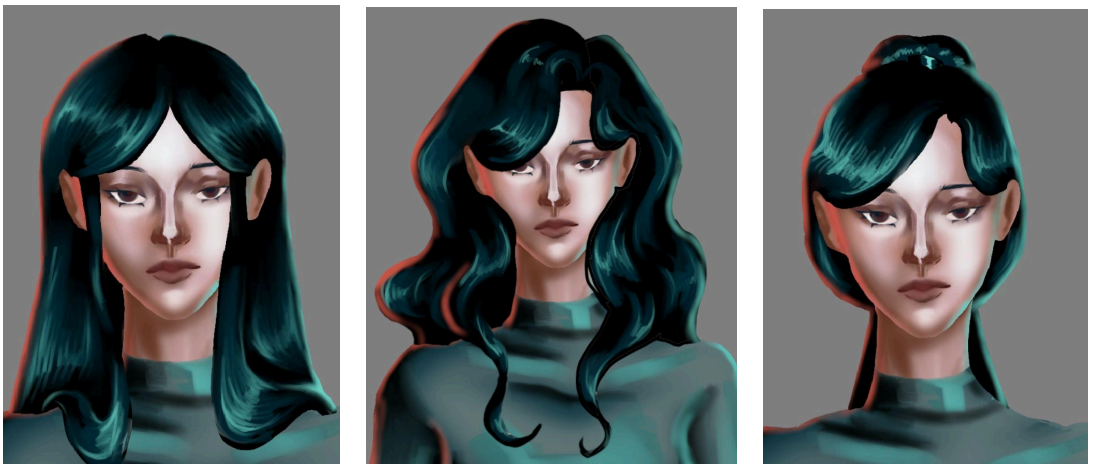
а) б) в)

Рисунок 2.3 – Емоції чоловічого персонажа

Після етапу опрацювання міміки наступним кроком у розробці персонажів стала візуалізація волосся та видів зачісок. Чоловічий образ обмежився лише одним варіантом зачіски – руде, недбало укладене волосся, що доречно підкреслює яскраву індивідуальність та невимушене ставлення до життя, чим вирізняється персонаж. Даному герою була передбачена постійна зачіска з урахуванням їх вибору серед чоловіків у повсякденному житті.

У випадку образу жіночого персонажа була розроблена серія зачісок: пряме розпущене волосся (див. рис. 2.4а), легкі кучері (див. рис. 2.4б) та зібране у хвіст (див. рис. 2.4в). Всі зачіски виконані в темно-синьому кольорі та мають охайний вигляд, що підтримує загальний стиль та характер героїні – спокійної та зібраної. Різна кількість варіацій зачісок для персонажів пояснюється прагненням до збереження реалістичності, адже у жіночої аудиторії вони користуються більшою популярністю стилістичних експериментів.

Зачіски створені на окремих графічних шарах.



а) б) в)

Рисунок 2.4 – Зачіски жіночого персонажа

Завершальним етапом стало проєктування одягу для героїв, що відіграє важливу роль для повноцінного розкриття індивідуальності та формування візуального характеру кожного з них. Процес створення образів містив в собі потребу в урахування психологічних особливостей персонажів, соціальний контекст, а також жанрову специфіку візуальної новели. Для досягнення бажаного та оптимального результату було проведено аналіз та пошук ескізів (див. рис. 2.5).

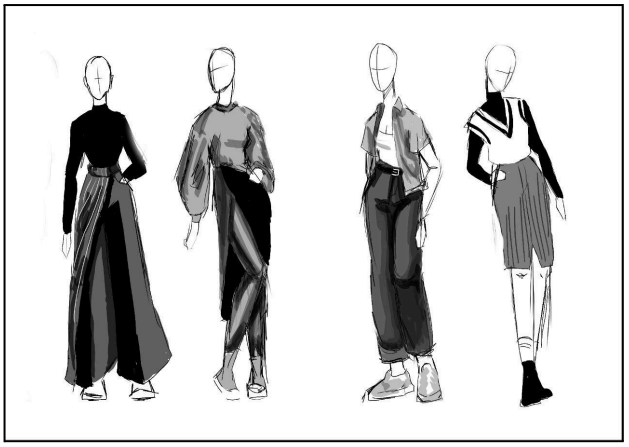


Рисунок 2.5 – Пошукові ескізи

У рамках візуального стилізування жіночого персонажа було розроблено два костюми. Перший характеризує собою інтерпретований вигляд шкільної

форми, що містить білу сорочку, светр без рукавів, спідницю та кросівки (див. рис. 2.6а). Другий варіант вже демонструє більш повсякденний варіант одягу: гольф у поєднанні з широкими штанями та чорними чоботами (див. рис. 2.6б). Обидва ці стилістичні рішення дотримуватися із урахуванням мінімалістичності, що відповідає вже зазначеній характерній рисі героїні – стриманості. Особливою функцією даного вбрання – доступ до його змін як на початку, так і в процесі проходження історії.



а) б)

Рисунок 2.6 – Дизайн одягу жіночого персонажа

Чоловічому персонажу також було підібрано два образи: повсякденний комплект із футболкою (див. рис. 2.7а) та більш класичний варіант із гольфом та сорочкою (див. рис. 2.7б). Ці два образи стилізовані відповідно до червоної палітри, що була визначена ще задовго до початку розробки дизайну. Одяг створено на окремих графічних шарах.



а) б)

Рисунок 2.7 – Дизайн одягу чоловічого персонажа

На фінальних спрайтах персонажів було додано кольорові рефлекси: з правої сторони – блакитний, з лівої – червоний. Такий метод забезпечує адаптивність персонажів до будь-якого фону, полегшуючи при цьому їх візуальну інтеграцію.

В межах проєкту було розроблено макети двох героїв, які витримані в одній стилістиці. В процесі роботи послідовно реалізовувалися всі основні етапи створення дизайну, що в сукупності формували образ кожного персонажа як цілісний. Якщо концентруватися на технічній частині розробки, герої мають гнучку структуру, саме тому їх можна легко редагувати на будь-якому етапі розробки, причина цьому – змінні ключові елементи.

Наступним важливим етапом після розробки головних героїв стало створення персонажів другого плану. Важливість цієї стадії у виконанні другорядними героями допоміжної функції, підтримання загальної атмосфери історії, розкриваючи паралельно характери головних персонажів, слугуючи елементом оповіді. Їх стилістика та технічне виконання буде зроблене на стилі головних героїв, для цілісного дизайну історії.

Першим взятим до розробки персонажем другорядного плану є юнак, зникнення якого стає каталізатором основної сюжетної лінії даного

детективного розслідування. Вважаючи його малу присутність в історії та розвитку подій, його фігура виконує ключову функцію: запускає сюжетну лінію, задає напруженості ситуації та формує майбутні конфлікти. Завдяки цьому персонажу зберігається структурна цілісність сюжету.

Персонаж отримав, як і всі інші, маріонетку з мінімальним рівнем опрацювання, що зумовлено другорядною була створена базова маріонетка, але рівень її опрацювання є не настільки детальним, як в головних персонажів , та не передбачає кастомізацію, саме тому вона одразу була створена з одягом. Він був підібраний відповідно до характеру персонажа – простий та легкий. Такий підхід дозволив ефективно оптимізувати роботу без шкоди наративу історії (див. рис. 2.8).

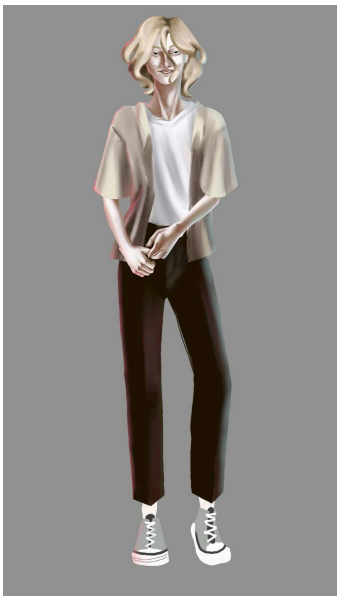
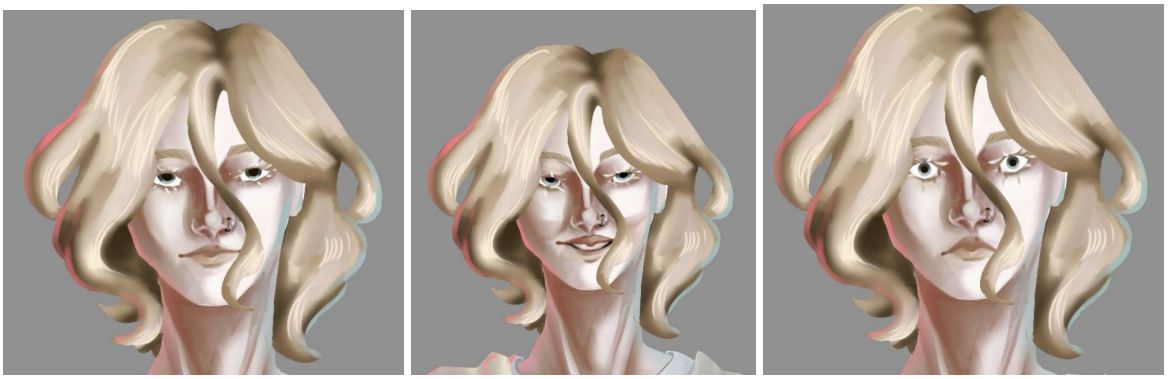


Рисунок 2.8 – Дизайн другорядного персонажа

Персонаж зображений в світлій колірній гаммі із худою тілобудовою та м'якими рисами обличчя. Вибір був спрямований на формування в читача асоціацій з вразливістю персонажа та викликання емпатії. Дизайн водночас посилює емоційне відчуття зникнення персонажу, як травматичної події. Цей варіант оформлення найбільш точно відповідає наративній структурі.

Він також має три варіації емоційного стану: нейтральний (див. рис. 2.9а), веселий (див. рис. 2.9б) та шокований (див. рис. 2.9в). Було прийнято рішення для більшої виразності додати об'єм на обличчі, яке виконане у фінальному варіанті в різних графічних шарах.



а) б) в)

Рисунок 2.9 – Емоції другорядного персонажа

Ще одним цікавим та важливим персонажем в даній історії стала подруга загиблого хлопця. На етапі створення головною метою слугувало створення агресивного дизайну, щоб навмисно ввести в оману читача. Попри зовнішню непривітність персонажа, її характер та різнобічність буде розкриватись із ходом подій.

Аналогічно іншим була створена детальна базова маріонетка. Через важливий вплив персонажу на сюжет персонаж має розширену систему кастомізації, в яку входять зачіски, одяг та емоції. Була використана темна колірна палітра, та гострі риси зовнішності та ліній. Візуальний образ героїні вирізняється зібраним волоссям, що доповнює її зібраний характер. Також обрано варіацію шкільної форми: довга спідниця у поєднанні з темною сорочкою (див. рис. 2.10). На даному етапі розробки в героїні лише один комплект одягу, та базова зачіска, але в ході наступної розробки буде можливість створити нові.

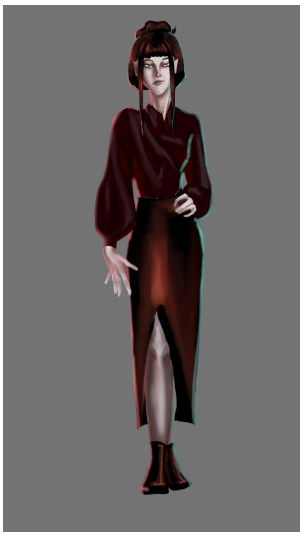
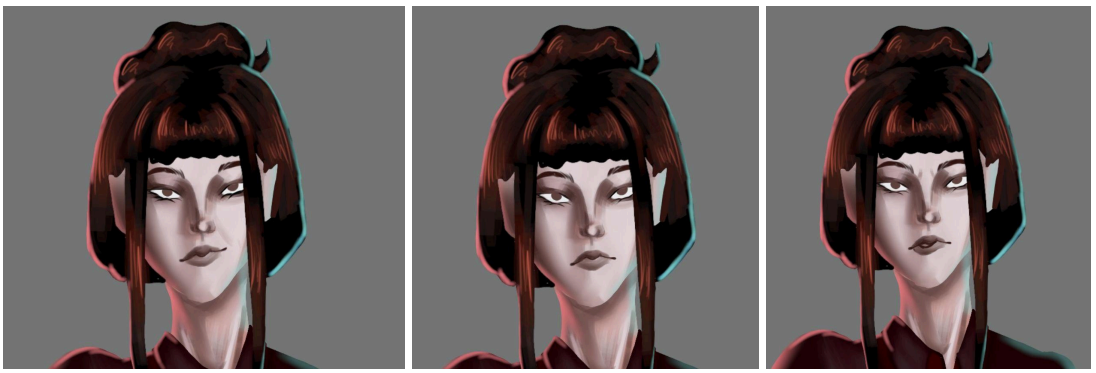


Рисунок 2.10 – Другорядний жіночий персонаж

Її міміка виразна та чітко окреслена, тому такий дизайн створює цілісний та впізнаваний образ персонажу. Така методика дозволяє краще сприймати читачем характер героїні. Вона має в асортименті три головних емоції: нейтральна (див. рис. 2.11б), огида (див. рис. 2.11в) та усмішка (див. рис. 2.11а). Для додання більш реальної картини емоцій, на обличчі передбачена зміна тіней при різних варантах емоціях. Обличчя виконано на різних графічних шарах.



а) б) в)

Рисунок 2.11 – Емоції другорядного жіночого персонажа

Останнім був розроблений персонаж, основна функція якого є виконання фонової фігури. Він не залучений до розвитку сюжету, але сприяє наповненню правдоподібного світу. Дизайн персонажа максимально спрощений без

можливості кастомізації чи варіантів образу. Також для нього не передбачено набору емоцій, тому персонаж є звичайним та без виразних рис (див. рис. 2.12).

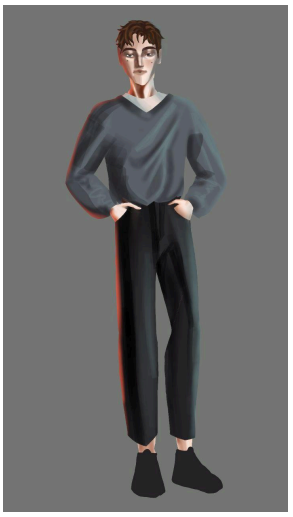


Рисунок 2.12 – Другорядний персонаж

В результаті роботи були створені дизайни головних та другорядних персонажів історії «Шкільний детектив». Під час художнього формування було враховано важливі аспекти такі, як роль у сюжеті та особливості характерів персонажів. Значна увага була приділена безпосередньо створенню головних героїв та їх деталей, кастомізації та емоцій. Другорядні ж персонажі реалізовані більш лаконічно, тому іноді деталізація не така масштабна на відміну від головних. Однак враховуючи різні підходи до створення всіх була збережена загальна стилістика.

2.1. Створення задніх планів та катсцен

Задні плани є важливим елементом створення атмосфери історії. Простір, часові рамки подій та контекст світу доповнюють контекст наративу, що впливає на сприйняття оповіді читачем. Важливим аспектом на етапі створенні є стилістична єдність як фонів, так і персонажів. Важливим етапом розробки є врахування композиції кадру, колірної палітри та загальної атмосфери.

Технічна розробка, задніх планів передбачає визначення оптимальних параметрів зображення, зокрема розміру та формату. Це забезпечує вдале відображення зображення на пристроях, без втрати якості. Не менш важливий сегментом роботи є композиція, тому важливо дотримуватись основних принципів візуального балансу.

Першим етапом розробки задніх планів для візуальної новели стало визначення оптимального розміру та формату зображення, ціль яких забезпечення максимальної якості та оптимізації при використанні. Було обрано оптимальний розмір 1080x1920px, що відповідає стандартному розширенню смартфонів 9x16. Для цього ми визначилися із форматом та обрали JPEG, як оптимальний варіант завдяки невеликому розміру файлів та достатньому збереженню якості.

Після визначення розміру та формату зображення почалася робота зі створення першого заднього плану. Підтримка шкільної атмосфери була на першому місці, тому ми прийняли рішення зробити локацію шкільного класу спираючись на перспективу з точки зору учнів. Колірна гамма при цьому спокійна та передає тихі шкільні будні (див. рис. 2.13).

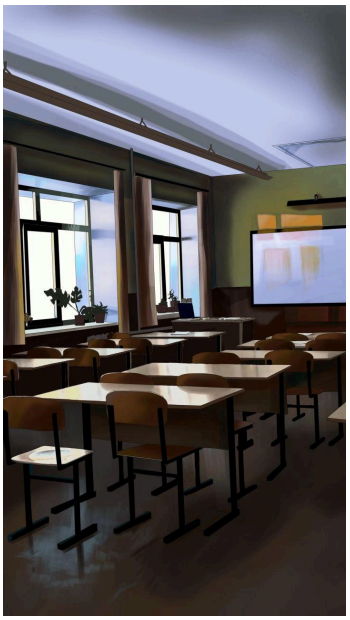


Рисунок 2.13 – Фонова локація шкільний клас

Другий за номером задній план, який було створено, був сходовий проліт звичайного житлового будинку. Ця локація створена з метою демонстрації автентичності поданої наративної частини, тому її функція – створити емоційно наближене середовище для прийняття подій сюжету (див. рис. 2.14).

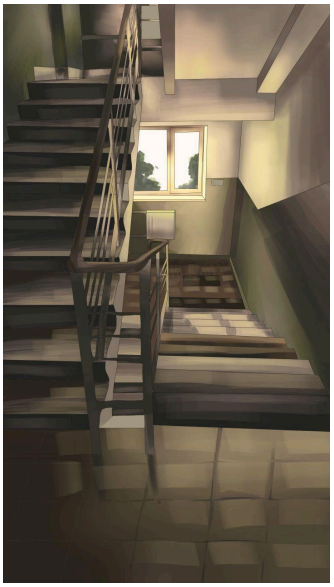


Рисунок 2.14 – Фонова локація сходів в житловому будинку

У процесі розробки було вирішено зупинитися на теплих відтінках, а також дотримано основні принципи композиційного розташування об’єктів та ліній перспективи.

Наступним етапом створення проєкту стали фінальні катсцени. Катсцена (від англ. *cutscene*) — це заздалегідь спроєктована, неінтерактивна сцена, що використовується для передачі ключових сюжетних моментів розвитку персонажів або емоційного завершення подій. В цій роботі створено дві фінальні катсцени.

В даній візуальній новелі присутня варіативність кінцівок. Розроблено два варіанти кінцівок: «хороша» – при якій головні герої проживають втрату, досягають справедливості та продовжують своє життя далі та «погана» – персонажі не проживають свої емоції та втрачають ще більше.

Отже, першу катсцену, яку ми створили, слугувала для «хорошого» фіналу. Було прийнято рішення показати її, через завершення важливого

життєвого етапу. Було прийнято рішення зобразити головних героїв в контексті завершального етапу їхнього життя, а саме закінчення школи. Для створення катсцени використовується композиція характерна для фотографій. Персонажі зображені у невимушених позах, спрямовані до читача, що додає емоційної близькості. Важливим атрибутом є стрічки випускників, які показують завершення їх шкільного періоду, а також логічне завершення історії. На задньому плані зображене блакитне небо, та кольорові кульки для додання легкості композиції, а яскраві тони роботи підкреслюють позитивність сцени (див. рис. 2.15).



Рисунок 2.51 – Катсцена із позитивним фіналом

Катсцена для «поганої» кінцівки була створена на контрасті з «хорошою». Важливою вимогою було створити не жорстоку сцену, через цензуру проєкту, тому фінальним рішенням став показ внутрішнього стану головної героїні. На катсцені вона зображена під дощем, на ній рятувальна ковдра, що контрастує на фоні вогнів машин служб екстреної допомоги. Загальна композиція кадру створює депресивну атмосферу та формує асоціативний зв'язок з позакадровими подіями. Колірна гамма тьмяна, з яскравими акцентами (див. рис. 2.16).

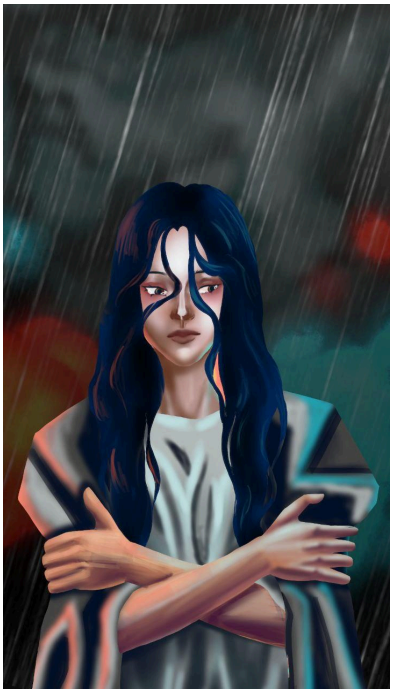


Рисунок 2.16 – Катсцена із негативним фіналом

В результаті була проведена розробка задніх планів та катсцен, що стало важливим елементом для створення повноцінного наративу. Були створені задні плани, що не тільки використовують технічні функції, але і дотримуються стилістики історії.

2.1. Розробка інтерфейсу

Інтерфейс є важливим компонентом будь-якої гри, а особливо візуальної новели, адже це перше з чим стикається користувач під час використання додатка. У першу чергу дизайн інтерфейсу має бути функціональним – забезпечувати зручність користування, навігації та сприйняття інформація. Але не менш важливою є естетика інтерфейсу, адже вона є частиною візуального наративу та доповнює атмосферу гри. Правильне поєднання цих частин надасть користувачу повне занурення в історію.

Перше, що бачить читач, є головний екран. Саме через це він є візуальною візитівкою гри та формує перше враження про візуальну новелу. Дизайн головного екрану має одразу передавати настрій історії та бути

функціональним, інтуїтивно зрозумілим та естетично збалансованим. Врахування цих критеріїв стало головною вимогою для створення початкового екрана.

Під час розробки головного екрану стало необхідним розміщення основних функціональних елементів, які надають доступ до основних важливих функцій, а саме: обкладинку, назва, анотація, кнопку запуску історії, два вікна з внутрішньою ігровою валютою «Зошити» та «Смарагди», налаштування, аватарка гравця, кнопка виходу з гри та вікно для перегляду реклами. Основна синьо-зелена колірна палітра слугувала для загальної підтримки стилю гри.

У програмі «Figma» було створено документ розміру 1080x1920px, через стандартне розширення смартфонів (9:16). На задній план необхідно було продублювати обкладинку історії, для того, щоб він не створював візуального конфлікту з елементами інтерфейсу. Дане зображення було оброблено, а саме затемнено. Інтегрована обкладинка історії після цього знаходиться трохи вище від центру, а також до неї додано обведення розміром 6px в кольорі #6eddf6. Під обкладинкою додано назву історії «Шкільний детектив», для цього напису обрано шрифт «Cy Grotesk Wide» у розмірі 33px. Анотація до історії розташована на 10px нижче від назви та включено текст «В маленькому містечку, пропав школяр, поліція лише розводить руками. Подруга зникного не може сидіти склавши руки, та починає власне розслідування. Чи зможе вона знайти свого друга». Шрифт тексту – «Circe», вирівнювання тексту зроблено по лівій стороні, а розмір тексту 17,3px.

Наступне, що було опрацьоване – верхня частина екрана (див. рис. 2.17).

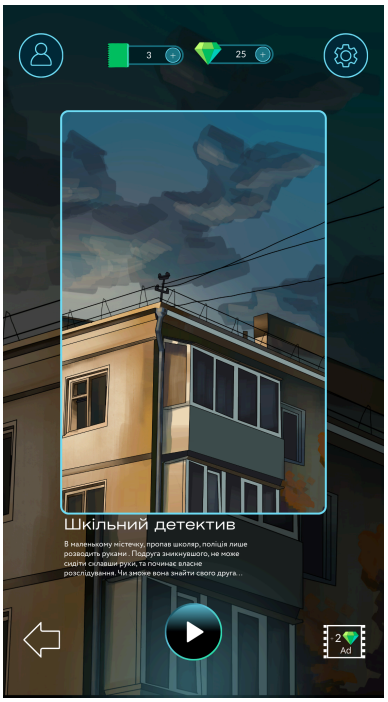


Рисунок 2.17 – Початковий екран

До лівого кута було внесено місце, куди гравець може поставити власний аватар, ця кнопка зроблена у формі круга кольору #012b37 з обведенням #6eddf6 та розміром 4px. Всередину круга адаптовано векторне зображення абстрактного бюста людини, того ж кольору, що й обведення. Правий верхній кут оснащений кнопкою налаштувань (круг з такими ж характеристиками), але всередині векторне зображення шестерні.

Оформлення валют знаходиться в центрі верхньої частини екрану. Було створено два векторних зображення: зошит та смарагд. Зошити – це валюта за яку можна відкрити серію, смарагди – за яку можна зробити додаткові вибори, що надають більше контенту та впливають на історію, частіше за все рухає історію в позитивному напрямку. Іконки створювались ідентично. Формою для них було обрано прямокутник, кути якого скруглені на максимум, колір #011e27 та обведення 4px кольору #1b7686. В центр додано текстове поле для цифр, що показують кількість наявної валюти розміру 20px, оформлений шрифтом «Lato». З правої сторони інтегровано круг кольору #1b7686, з обведенням 4px кольору #6eddf6, в центрі якого є плюс (його функція – відкривати онлайн магазин, де користувач може придбати внутрішню ігрову валюту).

Останній компонент, який було опрацьовано – нижня частина екрана. В лівому куту є стрілка вліво, що позначає собою вихід із гри. В правому боці векторне зображення плівки, в середині якого текст «+ 2 «векторне зображення смарагда» Ad» – цей елемент потрібен для того, щоб користувач міг отримати смарагди за перегляд реклами. В центрі нижньої частини екрана є кнопка, функція якої запуск гри. Вона оформлена із використанням круга та виконана лінійним градієнтом від #60c6de до #000000 з обведенням 5 px, обведення виконане радіальним градієнтом з трьох кольорів #16eb98 , #60c6de, #012b37. Для акценту на кнопці додане коло з радіальним градієнтом від #6eddf6 80% прозорості до #6eddf6 0% прозорості.

Наступне, що було розроблено, екран опису історії. Він виконує важливу роль – залучає читача ще до початку історії та демонструє короткий опис сюжету та яку атмосферу має. Він містить в собі головні елементи історії, які користувач має знати ще до початку проходження. Дизайн цього екрану виразний, з метою збільшення зацікавленості гравця на початковому етапі.

Під час розробки на візитній картці історії вирішено додати основні елементи, а саме: обкладинку, показник на якій серії користувач, анотація, кнопки: запуск гри, рестарт, повернутись назад до головного екрану, налаштування, показники валюти та гардероб (для переходу на сторінку з одягом головної героїні).

Реалізовано нову сторінку розміру такого ж розміру та додано до документа ілюстрація обкладинки. Вона була розтягнута на весь екран, щоб зробити акцент на важливих елементах. Для її оформлення було залучено лінійний градієнт від #000000 100% прозорості до #000000 0% прозорості.

Наступний етап – текстові поля, а саме: назва «Шкільний детектив», шрифт якого «Cy Grotesk Wide» та розмір 33px, секція з епізодами «Серія 1\12» – шрифт «Helios», розмір 30,4px та короткий опис історії «В маленькому містечку, пропав школяр, поліція лише розводить руками. Подруга зниклого не може сидіти склавши руки та починає власне розслідування. Чи зможе вона

знайти свого друга… »: шрифт «Circe», розмір 24px. Всі текстові поля вирівнюються по лівій стороні та створюються у білому кольорі.

Наступним важливим елементом екрана опису історії є кнопки пов'язані з історією. Було прийнято рішення розмістити їх в нижній частині екрана. Усього було розміщено три кнопки: початок гри, рестарт та гардероб (див. рис. 2.18).

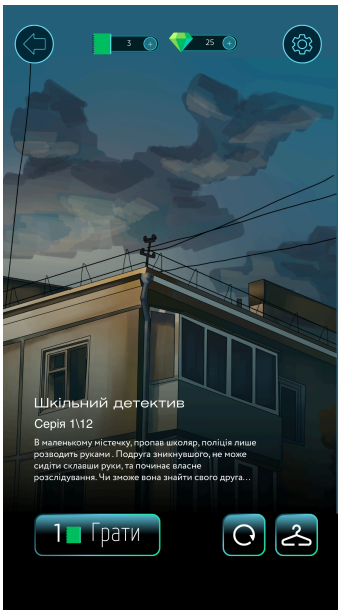


Рисунок 2.18 – Екран опису історії

Для них були створені ідентичні основи – прямокутники зі скругленням 29°, колір – лінійний градієнт від #60c6de до #000000 з обведенням 4px та радіальний градієнт #16eb98, #60c6de, #012b37. Кнопка «початок гри» є найбільшою для привернення уваги, а також в ній вказана вартість епізоду «1 «векторне зображення зошита»», шрифт якого «Lato» та надпис «Грати», відповідно шрифт «Web sorff», розмір 65,7px. Кнопка «Рестарт» має квадратну форму та містить векторне зображення рестарту. Кнопка «Гардероб» також квадратна, але має інше векторне зображення вішалки, яке асоціює читача із наповненням. Всі вони знаходяться з правої сторони від кнопки «Початок гри».

У верхній частині екрана позначки валюти розміщена по центру. З лівої сторони кнопка «Повернення до головного екрану» це коло всередині якого

зображена стрілка, яка вказує наліво. З правої сторони знаходиться кнопка налаштувань.

Наступним елементом опрацювання стало текстове вікно, яке є центральним елементом інтерфейсу. Саме через нього відбувається передача всього наративного контенту. Його дизайн має бути водночас візуально збалансованим та технологічним, текст чітким та контрастним на фоні. Але є не менш важливо щоб текстове вікно візуально доповнювало історію, виглядало лаконічно та в одній стилістиці з інтерфейсом.

Було створено поле для тексту з шириною 860px та регульованою висотою, колір поля – лінійний градієнт від #000000 до #0e3f48, а також в прямокутника є обведення 4px, колір якого лінійний колірний градієнт із трьох відтінків: #000000, #25474d та #4b7476. Вся фігура має прозорість 85%. Шрифт для тексту обрано «HK Grotesk» та розмір тексту 36px.

Декоративні елементи також створювалися із подібною увагою до деталей. Місце для імені персонажу у вигляді повідомлення в месенджер та має колір #56b6af. Шрифт тексту «Pragmatica condensed», а розмір шрифту 42px. В лівому нижньому куту внесено декоративний елемент – векторне зображення олівця, виконаного у двох кольорах #04cdbb та #e4e9ff, а також графічна лінія #04cdbb (див. рис. 2.19).

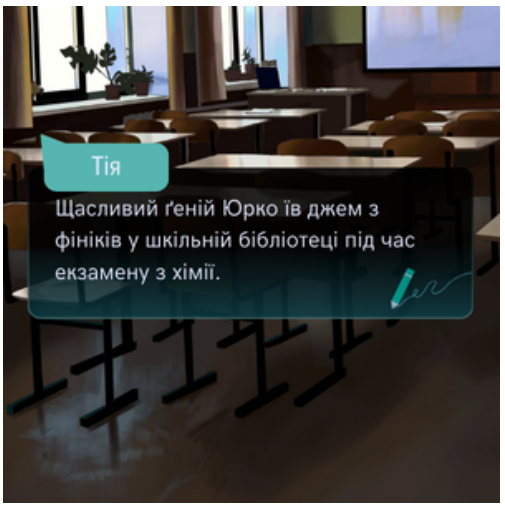


Рисунок 2.19 – Бабл із текстовим елементом та іменем персонажа

Не останнім етапом є розташування всіх технічних елементів під час геймплею, а найважливішою є заборона перекриття важливих візуальних елементів, таких як міміка та пози персонажів. Також важливо додати кнопку виходу з історії на головний екран, налаштування та магазин внутрішньої ігрової валюти. Було прийнято рішення вставити текстове поле в нижню половину екрана, водночас виконати приховування інших кнопок через те, що ті мають особливість з'являтися при натисканні верхньої частини екрана (див. рис. 2.20).

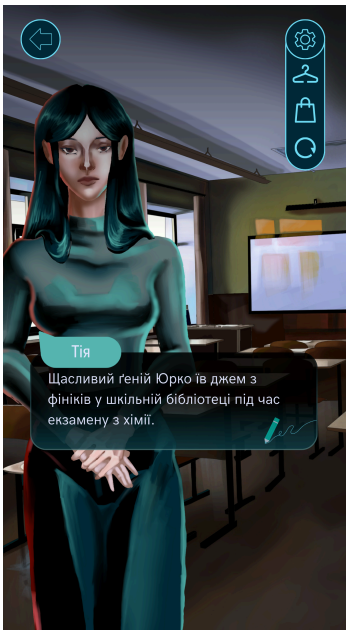


Рисунок 2.20 – Інтерфейс під час геймплею

Важливі елементи налаштувань з'являються тільки при натисканні на верхню частину екрана. В лівому куту роботи кругла кнопка кольору #012b37 та обведення #6eddf6, середина кнопки містить векторне зображення стрілки вліво, а колір ідентичний до обведення. Правий кут оснащений кнопкою налаштувань ідентично до кнопки виходу, але в центрі кола знаходиться векторне зображення шестерні.

При додатковому натисканні на налаштування буде «виїжджати» прямокутник з максимально закругленими кутами такого ж кольору як коло. Всередині є три іконки: вішалка – перехід до гардероба, пакет – перехід до онлайн магазину з внутрішньою ігровою валютою, та іконка рестарту. Для акценту на них буде з'являтись лінійний градієнт від #000000 50% прозорості до #000000 0% прозорості в висоту 200px.

Інтерфейс вікна гардероба зроблений із мінімалістичним оформленням, саме тому для заднього плану було використано чорний колір. Також додано дві кулі з радіальними градієнтами: куля справа – від #6eddf6 100% прозорості до #6eddf6 0% прозорості, куля зліва – від #862b1d 100% прозорості до #862b1d 0% прозорості (див. рис. 2.21).

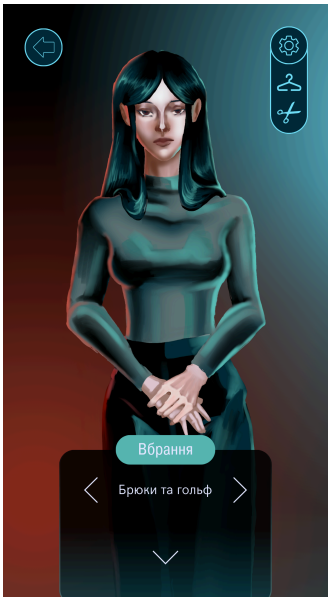


Рисунок 2.21 – Інтерфейс гардероба головної героїні

Верхня частина екрана використовує подібні кнопки до кнопок під час геймплею, але при натисканні на кнопку налаштувань, на панелі яка виїжджає, з’являються два векторних зображення: вішалка та ножиці для вибору, щоб змінити зачіску чи одяг.

В нижній частині панель, яка також має анімацію наче вона виїжджає, прямокутник для вибору зачіски зі скругленими кутами на 53°. Фігура має заливку градієнтом від #000000 до #0e3f48, прозорість фігури в цей час 85%. Для назви вікна існує прямокутник з максимально закругленими кутами кольору #56b6af, в той час, як назва розділу використовує шрифт «Pragmatica condensed» розміру 43px. Назва одягу чи зачіски виконано шрифтом «HK GROTESK» розміром 35px, а також на екрані розміщено дві стрілки вправо та вліво для зміни елементу, та стрілка вниз, що ховає нижню панель.

В межах проєкту було розроблено інтерфейс застосунку в жанрі візуальної новели, який відповідає сучасним естетичним та функціональним вимогам. Особливу увагу було приділено колірній палітрі інтерфейсу, з метою забезпечення зорового комфорту для читача. Не менш важливим етапом стала ретельна робота над пошуком та вибором шрифтів, що сприяє комфортному читанню та підтриманню концепції дизайну. Інтерфейс було розроблено за композиційними, кольоровими та функціональними правилами.

Таким чином усі елементи візуального оформлення розроблені з урахуванням вимог дизайну та взаємодії із користувачами. Завдяки послідовному підходу до розробки, було створено функціональний та візуально збалансований інтерфейс, що лише посилює наративну складову візуальної новели.

ВИСНОВКИ

Проведена робота та дослідження дозволило детально зрозуміти характерні елементи візуальних новел як жанру інтерактивного цифрового мистецтва, де найчастіше поєднується наративна складова, візуальна та аудіосупровід, які в сукупності створюють новий користувацький досвід.

В результаті опрацювання теоретичної частини, опрацювання аналогів сучасних робіт та практичного використання отриманих знань було реалізовано авторську візуальну новелу під назвою «Шкільний детектив». Проведено детальне дослідження наукових джерел та публікацій, які присвячені темі візуальних новел та їх характеристикам. Аналізувались історичні аспекти творення жанру, його еволюція, структура, особливості художньої мови, взаємодія із гравцем, технічні характеристики та поступове влиття візуальної складової в продукт. Окрема увага була приділена осмисленню новел як жанру цифрового мистецтва, зокрема способу комунікації із читачем, візуального сторітелінгу та естетичного досвіду. Отримані знання стали теоретичним підґрунтям для подальших етапів розробки, які описувалися вже у другому розділі кваліфікаційної роботи.

На підставі проведеного аналізу робіт сучасних проєктів вдалося виокремити головні художньо-композиційні прийоми та принципи функціоналу, що притаманні даному жанру. Одним з основних етапів даного дослідження стало опрацювання та вивчення елементів інтерфейсу, типографіки, колірної палітри, структуру головного меню, що дозволило цілісно сформувати уявлення про наративну частину.

Процес роботи над кваліфікаційним проєктом містив у собі етапи створення авторських персонажів, фонових ілюстрацій, а також підбір художнього стилю, який би безперечно підходив до загальної атмосфери історії. Значна увага була приділена інтерфейсу та його елементам: шрифти, текстові бабли, іконки та структура стартової сторінки. Всі його частини були

інтегровані в єдиній концепції, яка повинна забезпечувати узгодженість між візуальною, технічною та сюжетною ланкою.

У підсумку, фінальні результати кваліфікаційної роботи дозволили підтвердити актуальність створення авторської візуальної новели як форми художнього самовираження автора в цифровому просторі. Застосований підхід до створення демонструє можливості поєднання мистецьких та технологічних інструментів, що відкриває перспективи для подальших експериментів та досліджень в контексті візуальних новел, зокрема із використанням штучного інтелекту та алгоритмів генеративного дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артушевська А. Безкоштовні інструменти для створення візуальних новел і текстових RPG.
   URL: https://gamedev.dou.ua/news/free-tools-for-narrative-game-developers/ (дата звернення: 23.12.2025)
2. Базарна П. А., Солодов В. Д. Вплив візуального дизайну персонажів на їх популярність та прийняття у відеоіграх і фільмах. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті :* матеріали 29-го міжнар. молодіж. форуму, (м. Харків, 16-19 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 107-109.
3. Бульба В. Поняття візуальної новели та рушії для її створення: Наукові записки молодих учених. Ніжин, 2023. № 12.
   URL: https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/SNYS/article/view/2038 (дата звернення: 05.01.2025)
4. Візуальні новели: гайд для початківців.
   URL: https://kutok.io/ignor/vizualni_novely_haid_dlya_pochatkivciv-45p4 (дата звернення: 21.02.2025)
5. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Філософські науки*. 2014. № 18. С. 55-59.
6. Зіноватна Д. В. Огляд аспектів застосування ігрових технологій для створення візуальної новели. *AERT-2022: Автоматизація, електроніка та робототехніка. Стратегії розвитку та інноваційні технології:* матеріали IV міжн. наук.-практ. конф. (м. Харків, 24-25 листоп. 2022 р.). Харків : ХНУР, 2022. С. 150-151.
   URL: https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/525ffa97-fa09-4d60-aa16-c1cb55e00da3/content
7. Карнаухова А. Цифрова візуалізація сторітелінгу як метод формування комунікативної компетентності майбутніх вихователів. *Педагогічна освіта: теорія і практика. Психологія. Педагогіка.* 2021. № 35. С. 78-82.

8. Котенко К. Ю. Візуальні новели та промоція читання серед молоді. *Культурні та мистецькі студії XXI століття:* матеріали IV Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 9 листоп. 2023 р.). Київ : НАКККІМ, 2023. С. 89-90.
9. Лугова Т. А. Наратив та сторітелінг в знанієвій структурі навчально-ділової відео гри як чинники синергії інформаційних технологій та духовно-орієнтованої педагогіки. *Open educational e-environment of modern University*. Одеса, 2020. №8. С. 42-59. URL: https://www.openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/295/320
10. Лукашев А. С. Ефекти «моторошної долини» в 3D комп'ютерній анімації. *Мехатронні системи: інновації та інжиніринг* : тези доповідей VI міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 24 листоп. 2022 р.). Київ : КНУТД, 2022. С. 113-114.
11. Маруняк А. О., Поремський Ю. В. Важливість візуального дизайну у застосунках, вебсайтах та відеоіграх : *Прикладні інформаційні технології.* матеріали V Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів, аспірантів та молодих вчених (м. Вінниця, 24 травня 2024 р.). Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2024. С. 200-203.
12. Мильченко Л. Вторинна неграмотність — наслідок кризи читання. *Вісник Книжкової палати.* 2022. № 1. С. 7-16.
13. Омельченко Т. Візуальні новели як один із засобів вивчення японської мови. *Мовні і концептуальні картини світу*. 2013. Вип. 45. С. 159-164.
14. Остапенко Л. П., Калініченко Д. В. Інструментальні засоби розробки візуальних новел. *Наумовські читання:* матеріали XIX наук.-метод. конф. здобувачів вищої освіти та молодих учених, присвяч. року мат. освіти в Україні (м. Харків, 23-24 листоп. 2021 р.). Харків, 2022. С. 197-199.
15. Разумейко Н. С. Сторітелінг як інноваційний метод у сучасній освіті. *Науковий вісник Сіерщини: Освіта. Соціальні та поведінкові науки.* 2025. №1(14). С. 107-120.

16. Селищев І. В., Пшенічкіна Г. М. Наративні аспекти музики в ігровому дизайні : *Інформаційно-комунікаційні технології :* збірник тез доповідей міжн. наук.-практ. інтернет-конференції молодих вчених та студентів (м. Хмельницький, 22 листоп. 2023 р.). Хмельницький : ХНУ, 2023. С. 398-407.
17. Хохлова В. А. Фактори впливу на якість текстових квестів. *Технологія і техніка друкарства.* 2021. №4. С. 103-114. URL: https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/cbfe8968-659a-4c76-9c77-4b8ec6ead376/content
18. Шило О., Батуревич Д. Роль візуального сторітелінгу у відеоіграх. *Народознавчі зошити*. Харків, 2025. №1(181). С. 186-192.
19. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels. 2020. 13 p. URL: https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3402942.3403004
20. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. What is a visual novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2021. Vol. 5. No. CHI PLAY. P. 1-18.
21. Colossal Cave Adventure. URL: https://forums.macrumors.com/threads/colossal-cave-adventure-game.601935/ (дата звернення: 11.02.2025)
22. Crimmins B. A Brief History of Visual Novels. URL: https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb (дата звернення: 23.01.2025)
23. Deng J. The application of dramatic structure in digital game design and its impact on player emotions: *Proceedings of the 2nd International Conference on Global Politics and Socio-Humanities*. New York, 2025. P. 70-79. URL: https://www.ewadirect.com/proceedings/lnep/article/view/17519/pdf
24. Dino V. A. P. The Evolution of Storylines in Video Games. *International Journal for Multidisciplanary Research (IJFMR)*. 2024. V. 6. 14 p. URL: https://www.ijfmr.com/papers/2024/3/20656.pdf

25. Episode: Choose Your Story. URL: https://www.episodeinteractive.com/ (дата звернення: 27.02.2025)
26. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006. 336 p.
27. Kanon. Класика візуальних новел. URL: https://kutok.io/ternox/kanon_klasyka_vizualnyh_novel-2ikf (дата звернення: 19.02.2025)
28. Kretzschmar M., Raffel S. The History and Allure of Interactive Visual Novels. London: Bloomsbury Academic. 2023. 256 p.
29. Lebowitz J., Klug C. Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories. Burlington, MA: Focal Press. 2011. P. 192-195.
30. Love and Deepspace. URL: https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home (дата звернення: 27.02.2025)
31. Moon Chai Story. URL: https://moonchaistory.com/UA/ (дата звернення: 27.02.2025)
32. Otogirisou. URL: https://backloggd.com/games/otogirisou/ (дата звернення: 06.05.2025)
33. Packard E., Enik T. «Sugarcane Island». URL: https://www.goodreads.com/book/show/191078.Sugarcane_Island (дата звернення: 13.03.2025)
34. Portopia Renzoku Satsujin Jiken. URL: https://www.mobygames.com/game/39799/portopia-renzoku-satsujin-jiken/cover/group-110406/cover-296094/ (дата звернення: 20.03.2025)
35. Romance Club (mobile game). URL: https://romanceclub.com/en/ (дата звернення: 27.02.2025)
36. Silent Hill: Play Novel (2001). URL: https://www.mobygames.com/game/23523/silent-hill-play-novel/ (дата звернення: 27.02.2025)

37. Snatcher. URL: https://www.igdb.com/games/snatcher (дата звернення: 22.03.2025)
38. Steam. Indie Visual Novels Category. URL: https://store.steampowered.com/ (дата звернення: 01.04.2025)
39. Team Salvato. Doki Doki Literature Club! URL: https://ddlc.moe (дата звернення: 27.02.2025)
40. Ukrainian Visual Novel Jam. URL: https://itch.io/jam/ukrainian-visual-novel-jam-5/entries (дата звернення: 25.03.2025)
41. Valens A. The Rise of the Western Visual Novel. URL: https://www.denofgeek.com/games/the-rise-of-the-western-visual-novel/ (дата звернення: 03.03.2025)
42. Visual Novel. URL: https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/ (дата звернення: 21.03.2025)