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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА МАТЕРІАЛІВ СУПРОВОДУ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «НИТКИ ЖИТТЯ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Косьянчук Аліса Романівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Микола КАРДАШОВ

Рецензент: ст. викл. кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

Запоріжжя

2026

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

1. Тема роботи: *Розробка концепції та матеріалів супроводу візуальної новели «Нитки Життя»* науковий керівник роботи *викл. Кардашов М.В.* затверджені наказом ЗНУ 1779-с від 08.12.25
2. Строк подання студентом роботи: 08.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні.*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити)*:Аналіз області вивчення візуальних новел. Початкове проєктування. Практична реалізація новели.*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Призначення наукового керівника, затвердження теми.*	*01.10.2025*	
2	*Підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи.*	*12.10.2025*	
3	*Подання тез до конференції*	*01.12.2025*	
4	*Проведення передпроєктного дослідження: аналіз аналогів, цільової авдиторії.. Пошукові й ескізні роботи. Підготовка теоретичного розділу.*	*10.12.2025-28.02 2026*	
5	*Проведення проєктування: ескізування, розробка концепції графічної роботи.*	*15.03.2026*	
6	*Розробка матеріалів супроводу кваліфікаційної роботи.*	*20.05.2026*	
7	*Подання тез до збірки Молода наука-2026.*	*01.04.2026*	
8	*Оформлення результатів проєктування, підготовка презентаційної візуалізації графічної форми.*	*28.04.2026*	
9	***Попередній захист** кваліфікаційної роботи*	*14.05.2026*	
10	*Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.*	*05.06.2026*	
11	***Захист кваліфікаційної роботи** на засіданні ЕК.*	*17.06.2026-19.06.2026*	

Студент _____ *Аліса КОСЬЯНЧУК*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Микола КАРДАШОВ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Косьянчук А. Р. Розробка концепції візуальної новели «Нитки Життя»та матеріалів супроводу : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, Кардашов М. В. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 89 с.

UA : Робота викладена на 89 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 51 джерел. Об’єкт дослідження: Візуальні новели. Предмет дослідження: Розробка концепції та матеріалів супроводу візуальної новели. Мета дослідження: Створити графічну частину для візуальної новели «Нитки Життя» зокрема спрайти персонажів, фони для локацій і повноцінні стилізовані сцени та її розповсюдження через такі матеріали супроводу як обкладинки, іконки та офіційний маскот-іграшка.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальна новела, концепт-арт, аніме, комп'ютерна гра.

Kosyanchuk A. R. Development of the Concept for the Visual Novel "Threads of Life" and Supporting Materials : Bachelor’s Thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program **"**Graphic Design**"** / Sci. adv. M. V. Kardashov. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 89 p.

EN : The work consists of 89 pages of printed text. The bibliography includes 51 sources. Research object: Visual novels. Research subject: Development of the concept and supporting materials for a visual novel. Research objective: To create the graphic elements for the visual novel "Threads of Life", specifically character sprites, backgrounds for locations, and fully stylized scenes, and to promote it through accompanying materials such as covers, icons, and an official mascot toy.

Key words: graphic design, visual novel, concept art, anime, video game.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Косьянчук А. Р., Кардашов М. В. Як штучний інтелект змінює парадигму творчості у створенні та сприйнятті медіаконтенту. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції Запоріжжя: ЗНУ, 2025. Т. 2 С. 79-82.
2. Косьянчук А. Р. Вплив моди відеоігор на розвиток візуальних новел. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026»*: ЗНУ, 2026. Т. 1. С. 270-272.

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ..... 8

1.1 Становлення й особливості поняття візуальної новели як виду ігор..... 8

1.2 Аналіз критеріїв для створення візуальної новели.....13

1.3 Вимоги до дизайнера в розробці візуальних новел.....20

РОЗДІЛ ІІ ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ ЕТАП.....25

2.1 Дослідження конкуренції та авдиторії на ринку візуальних новел..... 25

2.2 Аналіз аналогів візуальних новел..... 32

2.3 Вибір графічних редакторів як інструментарію розробки..... 44

2.4 Аналіз матеріалів реклами візуальних новел.....48

2.5 Побудова структури сюжету.....53

РОЗДІЛ ІІІ ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ.....58

3.1 Розробка концепт-артів персонажів.....58

3.2 Створення фону та спрайтів..... 61

3.3 Розробка ілюстрацій.....66

3.4 Розробка матеріалів супроводу новели.....70

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 76

ДОДАТОК А.....82

ДОДАТОК В.....87

ВСТУП

Актуальність теми. Одним з цікавих та досить новітніх жанрів ігор стають візуальні новели, які просувають у собі текстовий вид подачі сюжету. Сфера відеоігор стрімко розвивається у всіх напрямках, поєднуючи різноманітні ігрові та жанрові механіки. Завдяки високій конкуренції на ринку та передовим 3д графікам дизайнери зіштовхуються з великим викликом у вмінні передавати своє бачення на екрани, щоб готовий проєкт захоплював увагу більшості. Саме таким викликом для творчості стала сфера візуальних новел, де поєднується книжкова історія, графічність коміксів та цікавий ігровий досвід. Невелика команда, засновуючись на прикладах непопулярних квест ігор або романтичних новел, об'єднують свої навички та просувають візуальні новели, як сучасний метод оповіді. Додаючи все більше інтерактивних механік в текст, візуальні новели поширюються на всі види авдиторії, чим і набирають свою відомість. Пошук нових візуальних мов, таких як поєднання 2D і 3D, колажі або використання унікальних текстур, допомагають проєктам виділятись на тлі стандартного «аніме-стилю», який вже трохи перенаситив ринок.

Через песимістичні погляди сучасного світу, велику жорстокість та наявність постійні теми, пов'язані з смертю, існує можливість показати світ з яскравої дитячої точки зору. У процесі розповід людина має можливість побачити сумні події з іншого боку, отримати позитивне бачення на неприємні ситуації і отримати надії на майбутнє. Використання примітивного коміксного стилю у поєднанні з яскравими кольорами, які нагадують дитячі розмальовки, грають на почутті тепла та ностальгії. Цим воно створює приємні спогади про візуальну новелу та популяризує її серед мас.

Актуальність теми зумовлена стрімким розвитком індустрії інтерактивних медіа та зростанням популярності жанру візуальних новел як серед розробників, так і серед глобальної аудиторії. У проєктах такого типу візуальна складова дизайн персонажів та фонів виступає головним інструментом поведінкового та емоційного залучення гравця, замінюючи класичний

динамічний геймплей. Окрім цього, розробка оригінального візуального контенту сприяє інтеграції українського графічного дизайну у світовий простір геймдеву, що підкреслює своєчасність та практичну значущість дослідження.

Згідно з сучасними тенденціями у графічному дизайні, з огляду на швидкий розвиток ринку ігор, високу конкуренцію, потреби глядача та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Розробка концепції та матеріалів супроводу візуальної новели «Нитки Життя»» є актуальною.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження - Візуальні новели.

Предмет дослідження - Розробка концепції та матеріалів супроводу візуальної новели.

Метою роботи є створення графічної частини для візуальної новели «Нитки Життя» зокрема спрайти персонажів, фони для локацій і повноцінні стилізовані сцени та її розповсюдження через такі матеріали супроводу як обкладинки, іконки та офіційний маскот-іграшка.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Провести аналіз теоретичних наукових джерел, створити критерії для створення візуальних новел, результати цих досліджень та наступних етапів оформити у пояснювальну записку;
2. Виконали аналіз ринку сфери та візуальних новел охарактеризувати цільову авдиторію, порівняти переваги та недоліки;
3. Оглянути графічні інструменти для створення візуальної та текстової частини проєкту;
4. Розробити художню концепцію персонажів візуальної новели;
5. Створити графічну складову візуальної новели, візуально оформити проєкт;

6. Створити обкладинку, ігрову іконку та маскот-іграшку для просування візуальної новели;

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тез доповіді на тему «Як штучний інтелект змінює парадигму творчості у створенні та сприйнятті медіаконтенту» у збірнику матеріалів конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість» № 2 (2025), та тез доповіді на тему «Вплив моди відеоігор на розвиток візуальних новел» у збірнику матеріалів наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026».

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 89 сторінок, 47 ілюстрацій, 51 — літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 67 сторінок. За темою роботи написано 2 тези доповіді на конференціях.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ

1.1 Становлення й особливості поняття візуальної новели як виду ігор

Щоб досконало виконати роботу над розробкою концепцій необхідно розглянути, що собою являють візуальні новели (скорочення – ВЗ), як жанр ігор та проаналізувати сферу ігор на конкурентному ринку. Візуальні новели займають досить широку нішу в категорії інтерактивних ігор. Завдяки своїй незвичній подачі сюжету, новели представляють з себе ілюстровану книгу, в якій сам герой може обирати варіанти дій і таким чином просувати сюжет далі. Через свою нелінійність та візуальну простоту вони надовго захоплюють увагу глядача, а завдяки тексту у вигляді інструменту оповіді новели долучають людей, далеких від читання до нового та цікавого виду розваг.

Відеоігри, як культурний феномен зародились разом з культурним технологічним розвитком покоління. Так само, як і будь яка мода на речі, стилі та жанри, відеоігри йшли в ногу з часом та кардинально змінювали себе під новітні смаки людей. Завдяки швидким та раптовим скачкам прогресу розробники ігор змогли не лише зацікавити потенційного покупця в продукті, а і розширити свої навички.

На початку розвитку відеоігор візуальні новели не сильно відрізнялись від своїх конкурентів. У 80-ті роки, епоху розвитку електроніки, коли почалась культура аркадних автоматів та приставок, відеоігри тільки набували свого зовнішнього вигляду так само, як і візуальні новели. Низька графічна складова була обумовлена слабкою системою обробки, проте, адаптуючись до машин, розробки виявили композиційні прийоми, які дали поштовх до формування піксель-арт естетики [1, с. 259–263]. Навіть у той час новели вже почали відходити ідейно від інших жанрів ігор своєю нелінійністю та варіативністю, однак їх візуальний стиль все одно набував стандартного виду аркадних ігор. Саме таким чином у 1982 році зародилась гра - засновник жанру візуальних новел - Mystery House, яка була пригодою, де голвний герой міг пересуватись по

світу, розмовляти з іншими героями та вирішувати загадки задля просування по сюжету *(див. рис. 1.1)*. Сама гра на той час складалась з простих взаємодій із предметами, а візуал подавався примітивними однотонними зображеннями, проте саме ця гра стала одним з перших засновників такого жанру і показала молодим авторам, як можна просто показати історію не лише через захопливу та активну гру. Не дивлячись на те, що основну частину історії складає саме текст, його поєднання з інтерактивним зображеннями мало змогу втримати увагу гравця, а цікаві пазли змушували не тільки пропускати все повз, а й вчитуватись в історію для пошуків підказок.

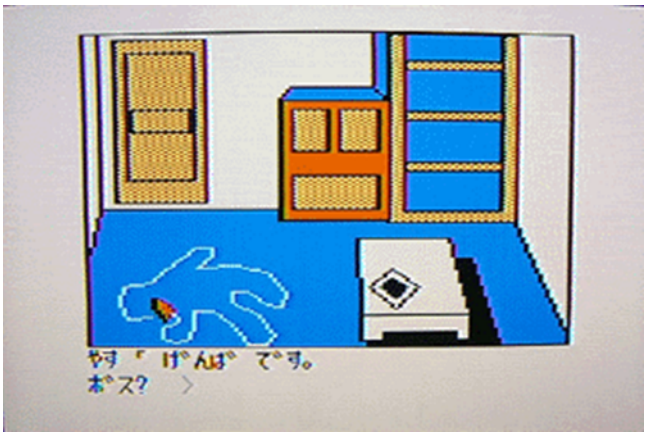


Рисунок 1.1 – Сцена вбивства з гри. Ресурс: сайт Medium.com

Набагато легше сприймати книжки, коли їх розповідають самі герої історії. Таким чином людина не просто читає існуючу історію, а й долучається до неї як до частини сюжету. Щоб повноцінно втягнути гравця в історію автори створюють персонажа, в якого немає конкретних виразних рис особистості, щоб ми краще асоціювали себе з ним і додумували ті риси, які маємо самі. Проте, через те що люди мають досить різноманітні характери і можуть в багатьох ситуаціях вчинити по-різному, в новелу додають частини інтерактиву тої самої гри. В концепції візуальної новели інтерактивом стають частини діалогу, які може обрати головний герой, або вчинки, які він може здійснити і які впливатимуть подалі на сюжет. Так автори вводять альтернативні варіанти сюжету і змушують гравців проходити історію по декілька разів, щоб дізнатись всі варіації подій та побачити всі діалоги, які створюються тими чи іншими вчинками головного героя.

Хоча автомати вже і відходили на дальній план, віддаючи перевагу новітнім комп’ютерам, примітивний геометричний та яскраво неоновий зовнішній вигляд стабільно перекочував з пристрою на пристрій, збільшуючи тільки кількість пікселів у зображеннях для покращення якості. Завдяки тому що розробка повноцінних ігор і новел почалася приблизно одночасно, їх візуальний стиль вже тоді почав будуватись на основі схожих графічних та технічних можливостей комп’ютерів та ігрових автоматів.

Впродовж довгого часу розвитку комп’ютерів у 90-х роках популяризувались ігри, розроблені на основі настільних рольових пригод, таких як Dangeons&Dragons. Бажання людей поринути у фантастичні пригоди настільки захопило покоління свободи та творчості, що поширилось по всьому світу з неймовірною швидкістю. Любов людей до піксель арту та його простота допомагала розробникам новел не сильно змінювати графічну складову зображень, а зосередитись на розширенні самих ігор та їх сюжетних складових [2]. Саме тому у візуальних новелах того часу переважають високоякісні піксельні зображення, у той час ще не сильно глобалізованій в усьому світі «аніме стилістиці» та набувають типові для візуальних новел дизайнерські рішення, такі як «діалогове вікно» - квадрат знизу гри з текстом у ньому. Хоча в часи розвитку рольових ігор це було стандартним рішенням, пізніше інші ігрові розробники відійшли від нього до прямих озвучених діалогів, коли новела залишила і зробила це однією з головних візуальних акцентів жанру. Таким чином можна було просто показувати текст на екрані і не міняти концепцію новели, де гравець має читати історію самостійно.

В подальшому розвитку діджиталізації на початку 90-х років ігрова індустрія почала вносити кардинальні зміни у бачення ігрового процесу. Повна відмова від аркадних автоматів на користь комп’ютерів та приставок дала поштовх розробникам відійти від примітивної 2д графіки на користь об’ємним та реалістичним 3д моделям [3, с. 35]. Хоча це і було сильно різкою зміною перспективи, більшість візуальних новел залишались вірними своєму візуальному стилю малюнків, лише покращуючи та розвиваючи графічну

складову 2д рисунків, відходячи від піксель-арту до звичайних графічних малюнків. Саме в цей період разом з популяризацією японської культури аніме на початку двохтисячних візуальні новели стали набувати свого стандартного для нашого періоду стилю. Хоча в цей період і були періодичні експерименти зі стилем подачі новел, таким як розробка об’ємного персонажу на пласкому фоні, більшість новел вже тоді змогли прийти до свого оригінального стилю. Квест-новели відійшли на дальній план, даючи простір простим історіям з декількома варіантами виборів. Разом з примітивізацією ігрового процесу більшість новел стали поширюватись в жанрах «симулятор побачень» завдяки популярності романтики в японських сферах аніме.

Досить довго завдяки одному шаблону японського візуального стилю розробники боялись від нього відходити, завжди основуючись на якісь вже існуючі та популярні проєкти. І лише нещодавно на початку 2020-х років, завдяки моді на «кіношні» ігри, з детальною 3д графікою та великими анімованими сценами, візуальні новели знайшли себе абсолютно в інших жанрах. Нещодавно випущена гра Dispatch наглядний тому приклад: поєднання діалогових вікон разом з анімованими персонажами, які рухаються, виконують якісь дії створює неймовірний контраст, яким зацікавлює як нових, так і старих гравців та любителів конкретних жанрів. Більшість новел залишають варіанти вибору діалогу як ігрову опцію, завдяки чому можна одразу відрізнити новелу від інших подібних ігор. Завдячуючи такому стрімкому технологічному розвитку, багато ігор, в яких є інші ігрові механіки, можуть долучити візуальну новелу як «частину ігрового процесу». Наприклад, щоб відділити саму гру від розповіді історії та розкриттю персонажів, не сильно заглиблюючись у розробку сцен. Так, візуальні новели стали самостійним та відмінним від інших ігор жанрів та частиною сучасної моди відеоігор, попри бажання залишитись в одному шаблонному концепті.

Такий жанр ігор не потребує потужних процесорів для розробки та навичок програмування, тож основна робота полягає не в балансуванні механік гри, а в написанні сюжету та залучення до історії різноманітними графічними

зображеннями. Таким чином основна роль автора в створенні новели - це мати багато знань з сценарної побудови, подачі історії з різних поглядів та вміння зацікавити глядача. За цими критеріями розробник може рухатись в усіх напрямках та створювати ігри в різних категоріях, таких як пригодницькі, навчальні, серйозні ігри, або ж ігри для людей з обмеженими можливостями [4]. Так, автор має можливість розповісти свою історію, дати важливий урок читачам, навчити їх дивитись на ситуації з різних боків та критично оцінювати те, що вони бачать і чують. У такій перспективі жанру гравець міг впливати на гру, мати можливість «спілкуватись» з автором через наративні елементи або персонажів, зрозуміти його точку зору, та мати змогу «звернутись» до автора у відповідь.

Також можна сказати, що візуальні новели борються з лінню, змушуючи людину розгадувати загадки та читати поміж рядків, зіштовхують з моральними дилемами, відкриваючи нові сторони етичних поглядів. Різноманітність цього жанру ігор розв’язує руки сценаристам як для самих милих, так і найбільш аморальних сюжетів, таким чином не обмежуючи їх у конкретних рамках. Наприклад, персонаж Моніка з гри Doki Doki Literature Club може напряму впливати на файли на пристрої гравця, читати їх та змінювати. А якщо видалити файл з самим персонажем в налаштуваннях гри, то сюжет змінить свій напрямок і передасть роль глядача іншому персонажу, який «усвідомить» себе у грі. *(див. рис. 1.2)*



Рисунок 1.2 – Вікно гри з файлами на всіх персонажів. Ресурс: сайт reddit.com

Можливість впливати на файли гри та контраст рожевої та милої картинки з жанром горору спричинив фурор у сфері візуальних новел. Таким чином він поширився всюди завдяки цій грі і дав натхнення іншим авторам, став культовою грою 2017 році. Візуальні новели продемонстрували усім, що історії можуть бути неоднозначними, а персонажам не обов'язково бути винятково хорошими і позитивними, щоб стати улюбленцями публіки.

Одночасно, візуальні новели є досить «проблематичним» жанром ігор в очах багатьох завдяки цій відвертості з гравцем. В Японії, де набагато більше відвертості у творчості, основну частину новел посідають інтерактивні ігри у жанрі еротика, а більш відкриті з своєю аудиторією автори використовують свої навички художників для малювання кривавих та досить сумнівних сцен, тим самим популяризуючи такий вид подачі сюжету. Це призвело до того, що візуальні новели стали досить вузькою категорією ігор, яку не всі сприймають позитивно, а справжні поціновувачі - це невелика кількість глядачів, залежачи від любительської категорії сеттінгу [5].

Таким чином, разом з розвитком технологій комп'ютерних ігор візуальні новели розвинулись від примітивних піксель історій без варіативності до повноцінно деталізованих та прописаних проєктів. При активних стрибках прогресу візуальні новели змогли як зберегти свої унікальні особливості, так і покращити їх, зробивши акцентом жанру.

1.2 Аналіз критеріїв для створення візуальної новели

Для коректного розуміння того, як правильно створити і поширити свою візуальну новелу саме серед її фанатів, необхідно дотримуватись певних критеріїв, які відрізняють візуальну новелу від звичайних новел, книг, артбуків та інших ігор [6].

Перша ознака візуальної новели – це історія. Жодна книга або гра не обійдеться без захоплюючого дух сюжету. Саме тому коли автор хоче почати розробку візуальної новели, йому треба провести багато часу над письмом цікавого та правильного сюжету. Жодні зображення та анімації ніколи не

матимуть сенсу, якщо в них немає змісту. Тому для того, щоб пов’язати ідею докупи необхідний сценарій історії та його варіації. Візуальні новели часто мають сюжет, який може змінюватись по волі гравця, і на це впливає чимало аспектів. Наприклад, в одних новелах вибір може змінюватись не лише залежно від варіантів вибору гравця в діалогах [7]. Це можуть бути неправильно обраний маршрут, за яким піде герой, діалог, який вплине на настрій персонажа або вибір ситуації, які пропонує герою сама гра. Також можлива варіація через віртуальний рахунок, який змінюється внаслідок програних загадок, інтерактивних ігор або інших персонажів. Система набору очків не часто використовується серед розробників візуальної новели, проте теж є цікавим та надійним варіантом просування сюжету. Нелінійність історії, де хороша та погана кінцівка історії залежить тільки від гравця, змушує людину детальніше вчитуватись в історію, щоб не пропустити важливий для сюжету момент. Також вибір дає зацікавленість у масштабі, завдяки чому у гравця виникає бажання переграти новелу на альтернативну кінцівку та побачити всі версії подій, які могли б статися та які детальніше розкривають сюжет. Наприклад, у візуальній новелі Katawa Shoujo варіанти вибору також можуть призвести до альтернативних гілок історії. Так на зображенні ми бачимо варіанти, де герой може сказати два варіанти відповіді, які далі вплинуть на ставлення до головного героя. *(див. рис. 1.3)*



Рис. 1.3 –Приклад вибору у візуальній новелі. Ресурс: сайт samanthalienhard.com

Таким чином гравці можуть впливати не тільки на місця, в яких може опинитись герой, а і на те, як це вплине на подальшу оповідь. При тому, і сам текст по своїй складовій має бути вивіреним і не містити у собі забагато зайвої інформації. Багато творців, які вирішують створювати візуальну новелу забувають про основний наратив, та додають багато зайвих та не пов'язаних з основною історією описів місцевості та емоцій головного героя. Хоча це і може допомогти краще розкрити головного героя, частіше подібні обтяження шкодять грі та відволікають читача від сюжету, де він губить основний мотив та втрачає зацікавленість від сенсового навантаження тексту. Візуальна новела являє собою повість, однак необхідно не забувати що це також і візуал, яким теж треба вміти розповісти історію. Ми погоджуємось з твердженням Мильченко Л., що в Україні стає гострою проблемою криза читання та неграмотності населення [8]. Саме тому, завдяки активному поширенню візуальних новел, як виду розваг можна заново долучити молодше покоління до читання, та впроваджувати ідею освіти під приємною оболонкою.

Друга важлива частина візуальної новели є сам візуал, якою б цікавою не була текстова історія, її обов'язково треба прикрасити зображеннями, які гарно розкриють сюжет деталями, покажуть персонажів, їх емоції та можуть додати фарб до звичайної оповіді. Таким чином графічна частина є другою за важливістю складовою у візуальних новелах, і також має чіткі стандарти, які вибудувались за роки різноманітних проєктів. Перші візуальні новели виступали в аніме стилістиці завдяки тому, що сам жанр пішов саме з Японії, саме тому більшість візуальних новел, які можна зустріти зараз, мають аніме стилістику [9, с. 7]. Хоча в останні десятиріччя від цього стали відходити та привносити різноманіття, 2д зображення досі залишаються основою в зображенні новел.

Проте, треба розрізняти візуальну новелу від артбуків або коміксів, це можна робити по деяким візуальним рішенням. У ВЗ опис та діалоги знаходяться в «діалоговому вікні», стилізованому окремому квадраті, де можна прочитати текст, який не закриває зображення, що дозволяє розділити читання

тексту від перегляду зображення. Для цього у багатьох візуальних новелах також присутні кнопки приховування тексту для того, щоб краще роздивитись рисунки. Також у всіх новелах присутні спрайти персонажів - зображення, яке змінюється у процесі гри або діалогу [10, с. 9]. У візуальних новелах - це емоції героя, з яким ведеться бесіда. Часто спрайти не сильно відрізняються одне від одного, лише емоціями або зміною пози персонажа, проте періодично у важливих сюжетних моментах їх повністю перемальовують для загострення події. Спрайти та діалогове вікно часто зустрічались у різних іграх ще з ранніх часів для того, щоб вести діалог з героями, яких ми зустрічаємо. Проте завдяки розвитку технологій основні ігри жанру RPG (roleplay games) відійшли від цієї системи та стали використовувати озвучені діалоги. Саме тоді візуальні новели зробили це своєю особливістю та залишили цей елемент розповіді крізь час.

Для того, щоб жанр не зазнав стагнації, у сучасних ВЗ спрайти часто мають озвучений голосами текст і анімації зміни позицій. При цьому, діалогове вікно нікуди не прибирається, а зображення при всій анімації залишаються плоскими та статичними картинками. Таким чином, у звичайні зображення можна привнести цікавості, не відходячи від жанру. Повноцінні ілюстрації з включенням персонажів також присутні у візуальних новелах, але залишаються рідким елементом для того, щоб надати йому емоційної прив’язки. Наприклад, для показу динамічних та важливих за сюжетом сцен, в яких не вистачає звичайної зміни емоцій героя. Ще однією рисою, якою наділені деякі візуальні новели, це система «винагород» у вигляді катсцен – анімований відеоряд, в якому сюжетні моменти зібрані в невелике занімоване відео, яке відображається лише в моментах, коли герой набере певний рахунок, прихований грою. *(див. рис. 1.4)*



Рисунок 1.4 – Приклад набору симпатії героя. Ресурс: сайт reddit.com

Це може бути як показник симпатії в романтичних симуляторах, так і набивання очок в завданнях, як в інтерактивних новелах. Завдяки цьому можна надати конкретним подіям більше емоційне забарвлення і змусити читача пережити подію не тільки уявивши в голові, а і побачивши в реальності.

Наступна категорія, яка часто присутня в візуальних новелах, при тому не завжди є обов'язковою її частиною – це інтерактив. Мініігри, загадки, або повноцінна система завдань та прохань персонажів, за які можна отримати предмети, частину сюжету або будь яку ігрову валюту, яка може знадобитись в подальшому. В іграх, які частково базуються на ВЗ, інтерактив є одною з важливих складових повноцінної та пропрацьованої гри та може бути в усіх стилях і рівнях складності. Завдяки цьому розробники також вносять нелінійність гри та розбавляють постійне читання діалогів цікавими загадками. Наприклад, в таких іграх, як Phoenix Wright та Danganronpa в жанрі детективу необхідно збирати докази для того, щоб виправдати або навпаки, звинуватити персонажа у злочині. *(див. рис. 1.5)*



Рисунок 1.5 – Використання речового доказу. Ресурс: сайт steamcommunity.com

Окрім пошуку предметів в іграх також ведуться діалоги з підозрюваними щоб спіймати їх на слові. В результаті, коли настає час суду, ці речові докази мають вагомий вплив на те, як буде проходити справа, і може навіть закінчитись провалом головного героя. Хоча старі ігри намагались швидко відокремити діалоги візуальної новели від гри, в останні роки нові інді-розробники заново стали відкривати цей метод ведення діалогу. Хоча сама гра може бути пригодницькою 3д новизною, персонаж, до якого звертатиметься герой, все одно матиме плоске зображення та діалогове вікно. Такий варіант набагато спрощує роботу над всією подальшою грою, при тому і змінює жанр в змішану категорію з елементами візуальної новели [11].

Методи ведення історії також грають цікаву роль в розповіді гри, тим, як цей сюжет доносить розробник. Основний та найефективніший спосіб змусити читача поринути в сюжет з головою - це вести історію від першої особи. Гравцю набагато легше співпереживати оточенню, коли він взаємодіє зі світом напряму. Персонажі питають саме гравця, і саме він обирає найбільш комфортні варіанти. Головного героя, від чиєї особи ведеться історія, зазвичай роблять з досить нейтральним характером, настільки непомітним, що він може підпадати під будь які, надані йому гравцем характеристики, і змінювати їх по ходу історії. Цей метод в основі використовують розробники такого жанру ВЗ, як Симулятор Побачень. Це досить стандартний маркетинговий хід тому що авдиторія таких ігор має сильне бажання попасти в «романтичні» стосунки з персонажами

новели. І коли гравець у зможі налагодити з ними взаємовідносини самостійно, це стає агресивним психологічним прийомом прив’язки до гри на емоційному рівні. Хоча це і простий метод, проте існує проблема, де розробники історії пишуть історію не від нейтральної істоти, а від першої особи. Завдяки цьому вони можуть приписувати головному герою досить конфліктні риси характеру, з якими не буде згоден гравець, тому псується враження як і про гру, так і про автора. Є варіант зробити героя, який буде активно брати участь в історії і говорити сам за себе, а варіанти, які обирає гравець вже залежить від рис, які притаманні саме головному герою. У такому випадку необхідно досить детально прописати характер персонажа щоб читачу не набридало за ним спостерігати, і було бажання брати участь в його пригодах. Для цього герой мусить поєднувати в собі риси характеру, які можуть одночасно вести за собою сюжет, задавати конкретні питання, як до оточуючого світу, так і до себе та мати змогу рости і розвиватись як окрема особистість. При тому герой не повинен бути повністю ідеальним, або навпаки, поганим, тільки якщо до цього не веде сама історія. Балансування між позитивними та негативними рисами робить комплексного героя настільки, що гравець може відчувати, що історія почалася не в той момент, коли він запустив гру, а і до того, як він в ній опинився і що головний герой не щезне, як тільки програма закривається, а може існувати як цікава одиниця всесвіту і без зайвого втручання.

Останнім елементом візуальної новели виступає музика. Гарний підбір мелодії є хорошим помічником у виборі настрою картини та стає приємним елементом подачі самої гри. В основі візуальних новел фоновою музикою виступають циклічні мелодії, які доповнюють картину та створюють атмосферу для кращого заглиблення в історію. Мелодії мають бути спокійними, та приємними для слуху, щоб не набриднути і розповісти сюжет не тільки візуально та текстом, а і музикою.

З вищесказаного випливає, що візуальні новели є досить відмінним від інших ігор жанром, і для правильного створення новели необхідно брати до уваги багато факторів, таких як детальна історія, стилізований візуал, наявність

інтерактиву та музики. За допомогою поєднанню всіх аспектів можна легко розробити та випустити самостійний проєкт, що обов'язково підкорить увагу любителів візуальних новел.

1.3 Вимоги до дизайнера в розробці візуальних новел

Щоб мати змогу правильно та чітко розробити концепції для візуальної новели, необхідно правильно розуміти роль дизайнера в ігровій діяльності та вміти розділити роботу на аспекти і системазувати проєкт. Завдання дизайнера, в роботі з замовниками потребує навичок вивчення, аналізу, комунікації та на основі всього сказаного створення унікальних проєктів, що поєднують в собі ідеї розробника та дизайнера в найкращому виді. Для кращого розуміння задач в роботі з новими проєктами, ми проаналізували діяльність художників в ігрових сферах, і відокремили конкретні вимоги, яких має дотримуватись дизайнер та грають важливу роль у розробці таких ігор як візуальні новели:

- дизайнер повинен вміти виявляти та вирішувати будь-які проблеми та завдання у сфері дизайну, а також виявляти та вибудовувати взаємодії на основі художньо-проєктного підходу [12];
- дизайнеру має володіти навичками використання графічних програм та вміти створювати проєкти на основі професійної діяльності;
- завжди знаходити нові та унікальні ідеї, або мати змогу генерувати нові на основі вже побаченої та обробленої інформації;
- навички в комунікації з замовниками, пошуку зв’язку ідей та прохань та своєчасного внесення правок залежачи від прохання розробника.

Завдяки цим правилам дизайнер може вільно існувати в ігровому середовищі та бути практичною і корисною одиницею команди, в проєкті якої бере участь. Одним з основних, та не менш важливих у роботі дизайнера є вміння побудови композиції та правильного підбору кольору. Щоб коректно зрозуміти те, наскільки важливим аспектом в дизайні є побудова та колір необхідно розібрати, що з себе представляє ця сфера діяльності для художника.

Перше, що ми розглянемо – це вміння дизайнера створювати вивірену композицію. Цей аспект є основною навичкою, якою має володіти дизайнер. Поєднання різних елементів та побудова на їх основі нових форм з’явилась у нас зі спостереження за природою. Жива картина, яка може містити у собі деталі різних форм та кольорів, складаючи одну цільну картину, в якій кожна частина грає важливу роль в великому масштабі, дає натхнення дизайнерам експериментувати з образами, які спадають на думку. Як заявляла у своєму досліджені Вергунова Н. «Найбільш характерними для природи композиційними закономірностями є цілісність, симетрія і ритм» [13, с. 356]. І саме завдяки цим трьом компонентам хороший дизайнер може виявити рівновагу, цілісність об’єкта, знайти правильну симетрію та порядок предметів.

Завдяки навичці навчатись на основі побаченого, людина легко може подивитись на навколишнє середовище та переосмислити існуючі мотиви. Мистецтво, натхнення з якого беруть сучасні дизайнери, так само бере свої початки зі спостереження за навколишнім світом, симетрією рослинних та тваринних об’єктів, різноманіття натуральних та штучних кольорів. І саме можливість імпровізації не дає дизайнерам застрягти в одних мотивах, а розкриває можливість покращити, та зробити вже приємні для ока речі ще більш привабливими і нести красу далі через покоління. Тяга людини до естетичного допомагає художникам впливати на композицію як з духовної сторони, надаючи статичним об’єктам емоції та почуття, так і з фізичної, де звичайні предмети, які здавались абсолютно різними за формою та текстурою можуть об'єднуватися у чудовий візуальний елемент. *(див. рис. 1.6)*

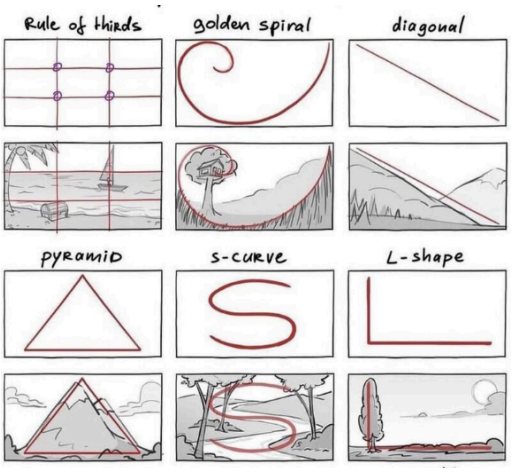


Рисунок 1.6 – Варіанти композиції на основі фігур. Ресурс: сайт pinterest.com

Саме так вивірені композиційні рішення стають невід'ємною складовою у розробці дизайну для візуальних новел. Беручи реальні місця та події, художник переосмислює їх, привносить творче бачення і розробляє гармонійно побудовані локації, дизайн персонажів та предметів. Все це у поєднанні складає цільну картину візуальної новели, яка привабить читача яскравим візуалом, і тільки потім захоплюючою історією. Не дивно, що при схожій аніме стилістиці, яка притаманна більшості візуальних новел, художники знаходять різні варіанти подачі героїв та місць, у яких трапляються певні події. І саме завдяки правильним композиційним рішенням, візуальні новели не набридають глядачам, а все більше розвиваються як окремий жанр, спонукаючи людину поринати в все більшу кількість історій, намальованих та написаних авторами початківцями .

Наступний аспект якісного проєкту – це обізнаність дизайнера в кольорознавстві. Кольори, які являють собою забарвлення об'єкту, грають роль настрою у цілісній картині. Колір несе у собі значення не тільки стандартного забарвлення зображень, а і психологічний та емоційний сенс, впливає на бажання та почуття людей, є символом [14]. Вміння кольору змінювати настрій картини і того, хто на нього дивиться, є впливовим маркетинговим ходом у привертанні уваги читача. Правильно підібраними комбінаціями дизайнер може одразу задати настрій сцені, наділити персонажа характеристиками до того, як він вступить в прямий діалог із головним героєм.

Існує три основних кольори – жовтий, червоний та синій. Змішування цих трьох кольорів створює вторинні відтінки: зелений, фіолетовий та помаранчевий. Третинні відтінки утворюються шляхом додавання меншої кількості цих основних тонів, таким чином утворюється кольорове коло, яке йде основою колористики. *(див. рис. 1.7)* Людське око може розрізняти тисячі відтінків, що дозволяє створювати найдивовижніші поєднання на полотні. Як і з композицією, перше розуміння кольорів пішло від спостереження за природою, де вся флора та фауна насичена всіма відтінками, які тільки може уявити людина. Завдяки бажанню насичувати предмети побуду кольорами, почала створюватись кольорова психологія, де кожен відтінок мав своє значення та настрій. Асоціації кольорів зі стихіями, порами року та годинами дню стала невід'ємною частиною людської культури, та з'явились такі поняття, як «теплі» та «холодні» відтінки.



Рисунок 1.7 – Колірне коло. Ресурс: сайт wikipedia.com

У подальшому, дизайнери навчились використовувати кольорову психологію для того, щоб привабити, або навпаки, відштовхнути глядача від конкретного зображення. Використання у сценах темних відтінків одразу дає почуття холоду та напруги, та гравець одразу відчуває підсвідомий дискомфорт і готується лякатись. Так само використання теплих та яскравих кольорів дає відчуття спокою та довіри до конкретного персонажа або сприятливої ситуації. Тож художники візуальних новел стали "обманювати" цю систему асоціацій щоб ввести глядача в оману та шок. Використання приємних рожевих кольорів на контрасті з жахами стає елементом несподіванки та інтригує глядача на

подальші події. Саме тому більшість лякаючих та неприємних персонажів в візуальних новелах мають світлий дизайн, з використанням м’яких форм та тонів.

Послуговуючись вивченим матеріалом, дизайнер матиме змогу використовувати базу навичок на практиці та легко знаходити та застосовувати ті елементи, які будуть необхідні в його роботі з замовником. [15] Саме тоді, щоб правильно проявити себе у розробці такого жанру, як візуальні новели на основі проаналізованого матеріалу ми розробили власні вимоги, які стають помічником у побудові системи якісного проєкту, а саме:

- набуті дизайнером знань завжди мають бути актуальними та оновлюватись разом із розвитком новітніх технологій;
- доцільність матеріалу, який використовує дизайнер з урахуванням обставин та побажань замовника;
- доступність матеріалу, яким володіє дизайнер та його співвідношення з реальними навичками та знаннями;
- вміння користуватись як практичними, так і теоретичними знаннями не тільки в вузькій сфері, а і в усіх процесах, які стосується дизайнера.

Таким чином, у процесі вивчення роботи з графічними редакторами, побудування композицій та використання кольорів, дизайнер виходить до останнього етапу, де активно використовує набуті знання та навички, після чого може активно та професійно працювати над заданою йому темою та проєктом. Вміння поєднувати вимоги з особистим баченням цільного зображення і складає з себе впевненого та практичного дизайнера, який готовий працювати над самостійними проєктами [16].

РОЗДІЛ ІІ
ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ ЕТАП

2.1 Дослідження конкуренції та авдиторії на ринку візуальних новел

Дослідження ринку ігор та сучасних тенденцій потрібне для визначення типу візуальних новел, здатних зацікавити авдиторію. Ігри стали популярним та досить впливовим видом розваг у нинішньому світі медіаконтенту. Всі соціальні мережі заполонили проєкти молодих та амбітних розробників, а у 2025 році мережа Steam побила рекорди за випущеними іграми на своїй платформі, чим наглядно продемонструвала наскільки конкурентним стає ринок у подібній сфері *(див рис. 2.1)*.

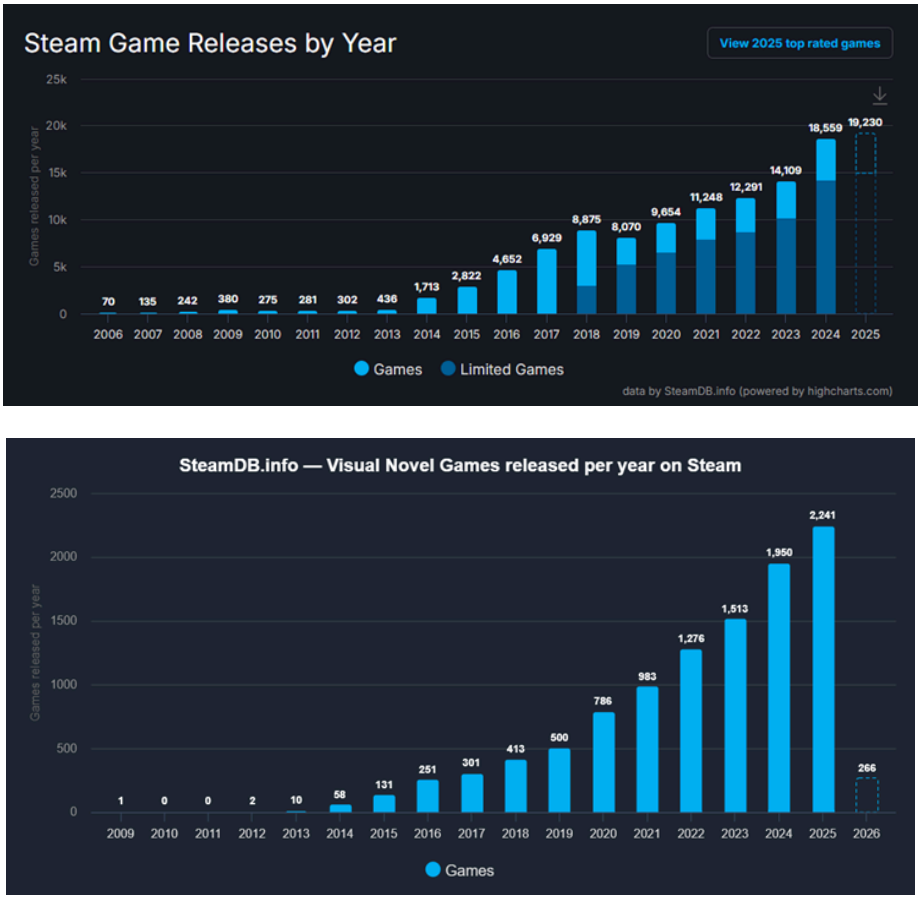


Рисунок 2.1 – Графік випущених ігор в Steam. Ресурс: сайт Steam.DB.info

Як можна побачити на графіку, з кожним роком кількість випущених на платформі ігор росте в геометричній прогресії [17]. Все більше людей маючи доступ до програм з розробки, створюють прості та легкі новели, щоб

представити себе, як молодого автора і заробити на цьому фінанси на подальші проєкти.

Створення візуальних новел здебільшого приваблює розробників своєю простотою створення та написання історії. Більшість візуальних новел за тривалістю займають від трьох до п’яти годин на повне проходження. Більші новели можуть розтягнутись на всі десять, а то і тридцять годин, проте на їх створення треба набагато більше часу та зусиль. Для цього авторам потрібно проаналізувати авдиторію, зацікавленою в їх проєкті, та витратити час на полірування проєкту під конкретну категорію глядачів. При тому, що більшість гравців можуть ділитись на прості вікові або жанрові класи, де основний акцент йде на досить широкі кола медіа, існують і набагато вибагливі та обмежені категорії, під які теж мають підлаштовуватись автори при розробці.

Ми погоджуємося з Ніколаєнко Л. [18 с. 5-7], яка у своєму дослідженні авдиторії візуальних новел поділила ці вузькі категорії гравців на певні риси, які передбачають в різних новелах та іграх.

Першою категорією Ніколаєнко Л. зазначає молодь, яка любить пізнавати світ через дорослі теми. У книжній сфері їх класифікують як Young Adult (Молодий Дорослий). Ця категорія надає перевагу драматичним та захоплюючим сюжетам, в яких переважає пошук себе у головному герої, драма та фантастика, змішана з романтичними та пригодницькими сюжетами. Це найпоширеніша авдиторія, яка зацікавлена в нових та провокаційних сюжетах. В візуальних новелах ця авдиторія полюбляє історії, в яких присутні божевільні герої, велика кількість сумнівних сцен та філософських думок. Саме на цю авдиторію часто акцентують увагу розробники завдяки великій активності молоді в мережі інтернет, чим популяризує новелу у всіх видах медіа.

Другою категорією виступає ЛГБТ спільнота, яка в сучасному світі зайняла досить широку та велику нішу в розробці ігор [19]. Завдяки можливості показати репрезентацію без стереотипних поглядів та залучитись підтримкою спільноти в новелах набагато частіше стали з’являтись персонажі ЛГБТ поглядів, чим просунули квір ідеї в маси. Найбільш популярна у 2026 році

візуальна новела в 3д стилістиці Dispatch також вдалась до використання нетрадиційних орієнтацій, як методу подачі сюжету, чим викликала бурхливе обговорення в Інтернеті та зацікавило різну авдиторію *(див. рис. 2.2)*.



Рис. 2.2 – фрагмент з гри Dispatch. Ресурс: сайт gameinformer.com

Третіми в списку виступає українська авдиторія. На нашу думку, завдяки сильному просуванню українського медіа в соціальні мережі в останні роки, наразі це є невід'ємною та активною частиною глядачів, які не тільки можуть підтримати проєкт на початковому рівні завдяки мовному розвитку, а і популяризувати новелу для подальшого спонукання використання української мови у всіх сферах життя. Хоча актуальною та чутливою темою для цієї категорії є війна, ми вважаємо, що не обов'язково акцентувати увагу тільки на подібних історіях. Якщо розвиватись у різних жанрах та не зациклюватись на одній темі, українські медіа зможуть розвиватись набагато швидше.

І четвертою категорією у дослідженні зазначаються саме фанати візуальних новел. Зазвичай це американсько-японська авдиторія, яка захоплюється візуальною стилістикою аніме, і фанатіє по романтичним та інтерактивним візуальним новелам. Зі статистики новел видно, що найпопулярнішими жанрами є симулятори побачень та інтерактивна проза, а у візуальному стилі переважають миловидні двовимірні зображення *(див. рис. 2.3)*.

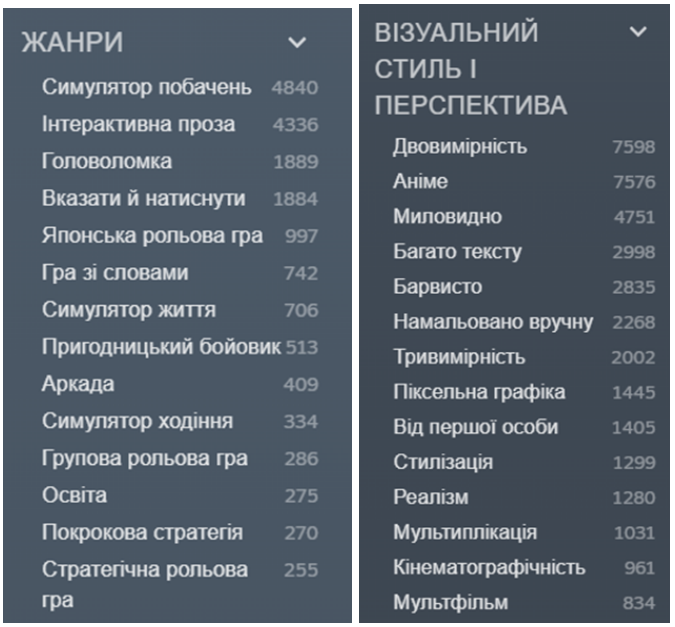


Рисунок 2.3 – статистика жанрових та стильових візуальних новел. Ресурс: сайт Steam.com

Одним з важливих аспектів у конкуренції ринку візуальних новел є інтерактивність. З напливом великої кількості візуальних новел зменшилася і їх якість. Саме тому нові розробники стали докладати набагато більше зусиль для подачі своєї історії в новій та цікавій перспективі. У вище зазначеному Dispatch автори використали повноцінну 3д анімацію, що зробило з гри не просто інтерактивну картинку, а повноцінне кіно, де головний герой може напряму взаємодіяти зі світом на очах у глядача. Окрім візуального стилю, гра також використала сюжет у супергеройскому жанрі, що стало новим у стандарті новел. Такий вид візуальної новели став справжнім викликом для інших, зайнявши перше місце за продажем, привернувши увагу і поціновувачів візуальних новел і звичайних сторонніх гравців.

Подібний розвиток новел неодмінно стане великим кроком для розробки та подачі сюжету, і приверне до такого простого жанру досить суперечливу авдиторію: розробників, які використовуватимуть для написання сценарію або створення зображень штучний інтелект. Хоча ШІ є досить активною сферою розвитку сьогодення, надмірне його застосування у сфері візуальних новел

забруднить та перемішає любительські творчі проєкти зі згенерованим та неякісним матеріалом.

В сучасному світі йде дуже стрімкий розвиток штучного інтелекту як інструменту у створенні медіаконтенту, зокрема у сфері дизайну. Завдяки тому, що систему можна використовувати у всіх творчих напрямках, це стало досить помітною проблемою для митців. Генеративний контент розповсюджується у великих масштабах та не займає багато часу в його вивченні, чим заважає художникам як просувати себе, так і заробляти у своїх творчих галузях.

Для початку необхідно зрозуміти, що собою являє штучний інтелект. Наразі це – найпопулярніша галузь наук, яка обробляє, створює і виконує задачі, для яких зазвичай необхідний людський інтелект. Програма вчиться за допомогою всієї інформації, до якої має доступ, а потім, завдяки обробців вже відомих фактів видає нові результати. Як заявляли у своїх дослідженнях Рассел С. та Норвіг П. [20, с. 3], штучний інтелект ділиться на категорії, в яких просуваються ці системи, а саме ті, які думають та діють людяно, або навпаки, думають та діють раціонально. Такі системи можуть одночасно виконувати багато задач, пов’язаних з емоційним і розумовим спектрами. На даний час комп’ютер вміє не лише виконувати поставлені задачі, а й спілкуватись на рівних з людиною, малювати зображення в різних стилістиках, навіть виконувати пісні голосами відомих співаків. Крім цього, він має необмежений доступ до бази даних з усім, що знаходиться в мережі Інтернет, та набагато швидше та ефективніше знаходить необхідні джерела інформації.

Штучний інтелект як інструмент працює в більшості сфер, де його можна використовувати для спрощення задач, поставлених керівниками. Завдяки тому, що система працює швидко і продуктивно, її просувають як в галузях мовного перекладу (Google translate), так і в створенні відеороликів з реалістичною графікою та звуковою доріжкою (Sora). Через масове розповсюдження всіх засобів штучного інтелекту, останніми роками стали з’являтись комплексні програми, які збирають в собі всі функції, які до цього окремо пропонували всі види генеративних інструментів. Наприклад, такий бот як Chat GPT є зручною

програмою, яка обробляє більшість запитів користувачів та не пов'язані між собою теми, та за допомогою відкритих джерел знаходить і виконує задачі у набагато більшому обсязі та на всіх доступних пристроях [21].

Одна з сфер, в якій штучний інтелект став найбільш впровадженим - це дизайн. Завдяки тому, що система може швидше обробляти зображення та вносити актуальні зміни, його стали використовувати як один з головних інструментів даної професії. Програма може досить ефективно аналізувати коментарі замовника та виправляти будь-які помилки, ігноруючи такі людські фактори як час, ресурси та емоційний спектр. Як зазначала С. Герненко [22 с. 83] завдяки тому, що ШІ в дизайні перетинається одразу в трьох аспектах: аматорських шаблонних дизайнах, професійно-комерційних програмах та експериментально наукових, це вносить занепокоєння серед дизайнерів початківців. Адже складні програми, для яких потрібен час на освоєння, вводять нові системи штучного інтелекту, які можуть використовувати всі функції програм одразу, без потреби його глибокого вивчення. Завдяки автоматизації важких процесів, дизайнерам доводиться більше зосереджуватись на творчих напрямках, завдяки чому зростає конкуренція. Хоча таким чином йде усунення непрофесійних дизайнерів, це стає значною проблемою для початку кар'єри недосвідчених художників та їх можливостях, які втрачають свою актуальність завдяки машинній роботі.

При тому, що постійне використання шаблонів ШІ дало змогу художникам розвиватись саме в творчих сторонах проєктів, наразі система заповнює і цю сферу діяльності. Постійне перебування у генеративному контенті стерло рамки ручного та згенерованого медіаконтенту. Завдяки тому, що програмам надали доступ до вивчення та повторення візуальних робіт, люди стали масово використовувати штучний інтелект (ШІ) в художніх напрямках. На даний час, для того, щоб створити зображення у стилі, який більше імпонує людині, необхідно лише ввести необхідний запит в систему, а вона, проаналізувавши роботи інших художників, досконало відтворює стиль, дотримуючись початкового запиту. Таким чином, програми не тільки

порушують авторські права, використовуючи роботи, на які не давали дозволи оригінальні автори, так і знецінюють час і матеріали, які митці використовують під час створення своїх зображень. Так само, завдяки інструментам системи можна генерувати пісні, які озвучені голосами співаків, або звичайних користувачів Інтернету [23]. Навіть при тому, що система не вміє імпровізувати, запозичений медіаконтент набирає популярності завдяки його низької вартості, порівняно з справжніми художниками. Через те, що подібний контент не має жодних обмежень на використання, на сьогоднішній день генеративний матеріал заполонив Інтернет у такій кількості, що розрізнити його від людської творчості стає важкою задачею. Можливість заробити на системі підвищує зацікавленість до неї, чим дозволяє фінансувати подальшу розробку більш реалістичних та ширших за функціоналом машин. *(див.рис 2.4)*



Рис. 2.4 – Неякісна ШІ генерація. Ресурс: сайт Steam.com

Наразі єдиний метод виявлення контенту, створеного за допомогою машинного інтелекту, це знаходження артефактів, які система створює та не має можливості виправити. Самими стандартними дефектами, за якими розрізняють медіа є дрібні деталі. Пальці, прикраси, очі або волосся, все, що потребує детальної та окремої обробки, може викликати збій в системи, та видавати помилки. Завдяки таким засобам в Інтернет просторі почалась активна боротьба з генеративними медіа та утвореною дезінформацією (2024), які вже заполонили всі соціальні мережі. Авторські права стали обмежувати багато штучного контенту, чим наклало рамки на самих засновників цих систем.

Таким чином, коли швидкість та ефективність розвитку комп'ютерних програм все більше зростає, з нею і гучнішою стає проблема людської сторони використання машин в творчих галузях, в тому числі в дизайні. Для того, щоб в подальшому розвитку програм не було конфлікту з етичною стороною його використання, авторам необхідно накласти правові обмеження на масовий доступ до програм. Завдяки цьому впровадженню, комерційні компанії могли б мати доступ до новітніх технологій, а художня та дизайнерська сфера не страждали б від дезінформації, утвореного звичайними користувачами з безкоштовним доступом. Штучний інтелект має бути зручним інструментом для полегшення роботи над важкими задачами, а не повністю замінити людські процеси машиною. Таким чином можливе значне покращення роботи в усіх галузях, залишаючи змогу для імпровізації та створення унікальних та творчих напрямків.

2.2 Аналіз аналогів візуальних новел

У концепції візуальних новел для створення якісного проєкту, та привернення уваги авдиторії, одним з важливих процесів розробки є перегляд новел, здібних до конкуренції на ринку діяльності. Правильний аналіз побажань авдиторії на основі вже існуючих робіт допоможе дизайнеру направити роботу та створити візуал, який буде до вподоби більшості гравців.

Розглянемо п'ять візуальних новел у різних жанрах та категоріях. Виявимо їх переваги та недоліки, аспекти, які використовували дизайнери при створенні персонажів та розробці основного наративу. Проаналізуємо успіх конкретних новел та завдяки чому вони отримали свою масову любов серед різних верств населення.

Першою у списку грою, та першою за популярністю останнє десятиріччя є візуальна новела Doki Doki Literature Club, створена в 2017 році американською студією Team Salvato [24]. Сюжет гри починається з того, як безіменний головний герой потрапляє у літературний клуб, та знайомиться з його учасницями, які всі є жінками. Гра отримала свою популярність через

деконструкцію жанру та естетики візуальних новел - симуляторів побачень. Завдяки приємній картині та примітивному сюжету глядач втрачає уважність та не очікує, як швидко змінюється гра на вид психологічного горору. *(див.рис. 2.5)*



Рисунок 2.5 – Обкладинка гри Doki Doki. Ресурс: сайт reddit.com

Перевагою гри в першу чергу є персонажі. Прописані характери кожного героя, особливі емоції, пози та кольорові схеми – все це візуально розкриває героїв до того, як гравець починає з ними діалог та дізнається про них більше. Можливість зрозуміти характери лише за позамм, в яких їх зобразили є важливою побудовою історії та взаємодії. Наступним плюсом гри є деконструкція звичайних симуляторів побачень. Американська студія, яка тільки почала представляти себе, змога досить добре повторити класичні японські симулятори, правильно їх переосмислити та внести своє бачення сюжету у жанр візуальних новел. Поєднання аналогових горорів з рожевою естетикою стало ключом до світової любові та схвалення. До деконструкції також відноситься і долучення гравця до основної гри, використання нових та цікавих мініігор, можливість змінювати ігрові файли, що обов’язково впливало на історію та діалоги персонажів які знали, що файли було видалено або змінено. Так само як і герої можуть звертатись до гравця його іменем в Стім, так і герой може змінювати час на комп’ютері, щоб впливати на подальший розвиток гри.

До недоліків гри можна віднести її тривалість. Розробники не розраховували на велику популярність, тому зробили саму історію порівняно з

іншими візуальними новелами короткою: на проходження всієї історії разом з альтернативними кінцівками у гравця може піти 10-15 годин, в той час коли інші ВЗ можуть доходити до всіх 40 годин. Також в недоліком є зміна жанру, яка може вводити в оману потенційного гравця, і не завжди є приємною для емоційно чутливих гравців. Прихований горор може налякати та відштовхнути людину від поглибленого вивчення новели, та втратить свою цікавість для гравця.

Гра набрала свою популярність завдяки правильному поєднанню часу виходу та самого жанру візуальної новели. В роки, коли психологічні жахи стали популярною темою в мережі інтернет, Докі Докі з'явилась з давно забутим та непопулярним жанром візуальних новел, а тому отримала до себе шалену увагу та любов.

Наступною на розгляд йде випущена в 2009 році японською студією 5pb візуальна новела Steins Gate [25]. Сюжет гри розповідає про групу студентів, які знаходять можливість впливати на минуле та змінювати його за допомогою телефону. Мотив головного героя запобігти смерті друзів в минулому, без сильного впливу на майбутнє, і знайти ті самі Ворота Штейна, де в кінці всі залишаються живими.*(див. рис. 2.6)* Популярність гри спонукала авторів створити і мангу – комікс японській стилістиці, і повноцінну аніме-адаптацію за сюжетом гри.



Рисунок 2.6 – Момент з гри Steins Gate. Ресурс: сайт wikipedia.com

Першою перевагою гри можна зазначити її візуальне оформлення. Деталізована аніме стилістика дає перевагу над іншими проєктами завдяки її кінематографічності. Сучасний вигляд персонажів не здається нудним завдяки цікавій стилістиці, а глибина фонових зображень дає повноцінне занурення у локацію, в якій знаходиться головний герой. Наступною перевагою є система варіантів розвитку сюжету. При досить лінійній історії автори створили цікаву систему «телефону» на який наш персонаж може відповідати або ігнорувати, таким чином змінюючи хід історії та діалогів і надсилати повідомлення у відповідь. Останньою сильною стороною можна зазначити сюжет: тематика впливу на минуле та майбутнє зацікавила багатьох людей, та спонукала адаптувати візуальну новелу, щоб поширити історію серед нечитаючого покоління.

До мінусів гри відноситься інтерактивна частина. При тому, що в новелі є система взаємодії через телефон, вплив на історію він несе мінімальний, а сам сюжет доволі коридорний і веде до одного фіналу, якого намагається досягти головний герой. Через це, велика кількість тексту без особливого впливу може швидко набриднути, та не зацікавити людей, які не люблять перевантаження текстовим змістом.

Проте, саме сюжетна складова новели надала проєкту масову любов та популярність. Спостереження за розвитком персонажів, їх взаємодією один з одним є емоційним елементом подачі історії, і деталізовані характери героїв спонукають історію рухатись та змінюватись впродовж часу. Герої стали візитною карткою гри, і поєднання наукової тематики з чутливою тематикою життя та смерті допомогло грі просунутись на інші платформи адаптації, до прикладу манга та аніме.

Третім аналогом ми розглянемо раніше згадану серію візуальних новел Danganronpa, створену японською студією Spike. Сюжет гри починається зі студента, що отримав запрошення в елітну академію, яка виявилась пасткою з іграми на життя і смерть *(див. рис. 2.7)*. Задача героя знаходити докази вбивства

серед інших студентів та назначати «страту» обвинуваченому, після чого знайти винуватця в іграх смерті та вибратись з цієї пастки [26].

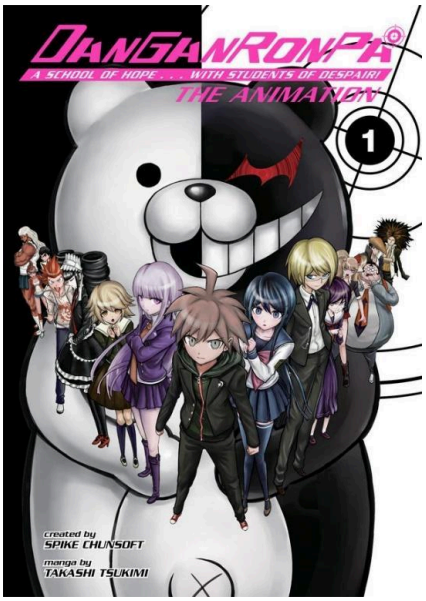


Рисунок 2.7 – Обкладинка гри Danganronpa. Ресурс: сайт danganronpa.fandom.com

Переваг у зазначеної візуальної новели набереться набагато більше завдяки серійності гри, та її масштабу. Гра починається з сюжетної історії, яка швидко зі стандартної візуальної новели, де основа це діалоги з персонажами перемикається на цікаву детективну історію. Читач знаходиться у закритій екосистемі з персонажів та локацій і вважає, що мова йде лише про ігри на смерть всередині академії, коли насправді історія за стінами розвивається масштабніше. І коли читач закінчує сюжет всередині та виходить назовні в наступні ігри, виявляється що з кожною частиною всесвіту гри в процесі відбуваються кардинальні зміни. Хоча Данганронпа класифікується як візуальна новела, де основа гри - діалоги з героями, розробники доклали багато зусиль у розробку ігрового процесу. Відкриті локації, зроблені у змішаній між 2д і 3д стилістиці, дивують своїми розмірами, а можливість пересуватись по ним та окремо шукати докази і розмовляти з героями стає важливим елементом розповіді. Наступним елементом ігор є сам суд, де необхідно обирати зібрані докази та вступати в суперечки іншими персонажами, щоб довести свою думку іншим. Ще однією сильною стороною є персонажі: при великій кількості героїв, у кожного прописана особиста історія, унікальний дизайн та характер, з

ними можна окремо заводити дружні стосунки та дізнатись більше про їх життя.

До недоліків гри ми віднесемо розміри сюжету: через заплутаність і перевантаженість історії, захованої поміж серії ігор, при завершенні однієї гри є нерозуміння та неповна картина того, що трапилось. Історія не розкривається повністю в одній грі, та змушує рухатись між іграми та аніме адаптаціями, щоб скласти повну картину сюжету. Також велика кількість героїв, за якими необхідно спостерігати, може навести безлад в їх розумінні, тому що збільшуючи число персонажів, розробники стали повторюватись у їх характерах та особливостях. Завдяки цьому популярність набирали лише ті персонажі, які кардинально відрізняються від інших та мали особисту гру або роль в історії.

Популярність гри була забезпечена розробникам завдяки часу, в який вона вийшла та характеристикам героїв, стереотипний типаж яких приваблював молоду та активну авдиторію. Цікавість ігрового процесу розширювала поріг входження та мала змогу приваблювати любителів читати візуальні новели і тих, хто цікавиться системою речових доказів та суду.

Наступною візуальною новелою в аналізі йде Higurashi: When They Cry (Коли Плачуть Цикади) серія візуальних новел, створена командою 07th Expansion в період з 2002 по 2006 роки [27]. Історія була натхненна кримінальними історіями, які у той період часу траплялись на території Японії. Сюжет розповідає про головного героя, який опиняється в маленькому селищі, де заводить знайомства з однокласницями та живе звичайне життя. З часом читач бачить, як головного героя нескінченно та жорстоко вбивають його нові знайомі, а сам герой переміщується між альтернативними всесвітами, щоб врятуватись від неминучої смерті. *(див. рис. 2.8)*



Рисунок 2.8 – Обкладинка Higurashi: When They Cry. Ресурс: сайт anime.reactor.com

Перевагами новели ми зазначимо сюжетну складову, яка повторює одну і ту саму сюжетну лінію знайомства героя з жителями селища, щоразу розкриваючи нові деталі історії, за яким йде новела. З кожним альтернативним початком герой обирає нові варіанти, краще дізнається історію персонажа та розуміє мотиви та цілі всіх вбивць. При великій кількості жорстокості, розвиток персонажів йде як емоційно, так і фізично, герой може впливати на те, яким чином стануться нові події, і змушує читача щиро переживати за головного героя, намагаючись йому допомогти. Хибне враження, що милі та спокійні дівчата не можуть завдати шкоди контрастує зі справжньою кривавістю, якою вони наділені.

Недоліки гри набагато більше виражені завдяки застарілості гри та концепту, за яким вона розроблялась. Інтерактив, як метод розвитку сюжету повністю відсутній, через що гра стає виключно читанням новели без можливості взяти участь в грі. Найвиразнішим мінусом є і сама ідея кривавості та жорстокості, яка, безумовно, є шок контентом для багатьох гравців. Постійні вбивства серед школярів є неприємним для перегляду та читання контентом, хоча і приваблює певну цільову авдиторію. Не дивлячись на відштовхуючий

сюжет, Коли Плачуть Цикади отримала свою аніме-адаптацію та схвалення серед любителів аніме в 2006 році.

Популярність яку отримала візуальна новела, пов'язана з любов'ю авдиторії візуальних новел до детективних історій та кривавості сюжету. Психологічний горор як жанр набув великої популярності з початку 2000-х років та став прикладом для розробників привертати увагу шокуючим наративом з заплутаністю історії, таким як альтернативні всесвіти.

Не менш цікавим аналогом йде детективна гра Phoenix Wright: Ace Attorney, яку ми наводили як приклад у концепції інтерактивних візуальних новел. Створена у співпраці двох популярних ігрових компаній Capcom та Nintendo в 2001 році, вона наразі є найпопулярнішою з усіх візуальних новел по всьому світу завдяки великий піар-компанії, проведеній розробниками. Сюжетом гри є ланцюг розслідувань вбивств з детективним пошуком доказів, де головний герой виступає в ролі адвоката, якому необхідно захистити своїх підлеглих від звинувачень та вирішити судову справу *(див. рис. 2.9)*.



Рис. 2.9 – Обкладинка гри Phoenix Wright: Ace Attorney. Ресурс: сайт hot.game/uk-ua

Найголовнішим плюсом гри є детективна та судова система гри. Складні судові терміни та обширні діалоги не тільки розвивають логіку в читача, а і завдяки важким англомовним термінам, дають змогу досить добре вивчити англійську. Як заявляють в своєму дослідженні Фірман Ф. та Ізаак Л.

«Юридична тематика гри містить спеціалізовану лексику, що варіюється від офіційних виразів до ідіоматичних фраз, вплетених у складні діалоги » [28, с. 5]. Гра зацікавлює глядача одночасно як і навчальне середовище, а пропрацьованість сюжету дає змогу проводити в ній багато часу та не набридає своїми механіками. Велика кількість героїв та їх взаємодія під час судових справ поступово розвиває сюжет, не відходячи від основного геймплею.

З мінусів можна зазначити вартість гри на всіх платформах та досить високий поріг входження. Складні терміни та система може бути важкою для іноземних гравців, а повільний вступ гри справляє хибне враження про нецікавість гри та не дає можливості розкрити повний потенціал гри.

Яскраві персонажі, їх креативні цитати та пози поширили гру по всьому світу. Існує багато відео в різних соціальних мережах, де автори використовують систему суду та обговорення справи для того, щоб показати свої прості конфлікти, такі як вибір страви або гри. Можливість вносити модифікації в текст разом з анімаціями персонажами дало грі поштовх як серед дорослої, так і молодшої авдиторії.

Останньою грою на розгляді буде створена командою NEKO WORKs в 2014 році візуальна новела Nekopara. На відміну від попередніх проєктів, які ми розглядали, сюжет гри складається з самого стандартного симулятора побачень, де головний герой знаходиться в компанії дівчат-кішок, розв’язує особисті проблеми з сім’єю та живе своє спокійне життя [29]. Ця новела не несе в собі жорстокості або важких сюжетних ліній, проте посідає чільне місце у серцях багатьох та має свою аніме-адаптацію *(див. рис. 2.10)*.



Рисунок 2.10 – Обкладинка гри Nekopara. Ресурс: сайт wikipedia.com

Перевагою гри можна зазначити простоту самої історії та подачі. Легкість, з якою історія плине, її лінійність та мила атмосфера розслабляє глядача, дає відчуття спокою і схожості проблем з головним героєм. У героя немає особливих здібностей, йому не потрібно рятуватись від смерті або вирішувати важкі загадки. Все що турбує персонажів, це прості речі, які можуть трапитись із будь-ким, тому, коли проблеми вирішуються, це дає читачу відчуття завершеності та розслаблення. Образи персонажів з унікальними дизайнами, які легко запам’ятовуються, поширюють новелу навіть серед тих, хто не знайомі з грою, але обов’язково бачив хоча б одну з кішко-дівчат.

До мінусів гри можна віднести лінійність сюжету, де не існує альтернативних кінцівок, а читач не має можливості обирати варіанти діалогів, завдяки чому візуальна новела виглядає більше як книга з яскравими зображеннями. Також крім стандартної версії гри розробники створили і альтернативну новелу, яка включає в себе еротичний контент, через що має вторинну негативну репутацію. Залежно від області заглиблення читач може шукати наступні версії гри, та наткнуться на негативний для молодшої авдиторії контент, який погано фільтрується.

Не дивлячись на це, гра також має декілька серій з розвитком сюжету та аніме, яке показує знайомство героя з усіма персонажами. Стереотипні образи

кішок дівчат, які на пряму асоціюються в неознайомленої з японською культурою естетикою, є прямою рекламою проєкту, та працюють як елемент «фансервісу» - заохочення глядача провокативними образами героїнь [30].

Інші проєкти, які варті згадки, проте недостатньо великі для повноцінного аналізу - це зовсім нові ігри Dispatch та Ena: Dream BBQ. Розробники обох візуальних новел пішли в нове бачення жанру, та стали використовувати зовсім незвичні та унікальні стилі та дизайни персонажів.

Діспатч повністю заглибився в 3д стиль великих проєктів, та став інтерактивним кіно, де кожна сцена та діалог є режисованою кіно постановою. У героя є обмежений час на вибір варіанту діалогу, так само, як в реальному житті людина обирає, що сказати співбесіднику. Завдяки цьому гравець відчуває важливість відповідати коректно, та більше переймаєтя героями, втягуючи свої емоції та враження в історію. Фільм, в якому герой може обирати, що сказати та зробити для просуванню сюжету є досить свіжою та цікавою задумкою, тому гра швидко набирає популярність з часу свого випуску в мережі Стім *(див. рис. 2.11)*.



Рисунок 2.11 – Вибір на час в грі Діспатч. Ресурс: сайт reddit.com

У свою чергу Ена, набравши популярність завдяки інді-серіалу в соціальній мережі YouTube є досить перспективним проєктом, який знаходиться в розробці. На даний момент вийшов перший епізод, де вже можна побачити наскільки багато часу витратив автор на розробку сюжету та всесвіту. Архаїчний всесвіт в стилістиці пост-модернізму поєднав у собі 3д пересування та пошук предметів разом з 2д анімованими сценами розмов з героями [31].

Яскраві дизайни та особливість кожного персонажа розмовляти своєю мовою вносить контраст та спонукає ігрове суспільство далі спостерігати за ростом проєкту. Автор не лише привносить деконструкцію жанру візуальних новел, а і покращує його, піднімаючи очікування авдиторії від інших розробників, чим створює корисну конкуренцію для сталої сфери візуальних новел *(див. рис. 2.12)*.



Рисунок 2.12 – Фрагмент з гри ENA. Ресурс: сайт reddit.com

Розглянувши всі аналогові візуальні новели, проаналізувавши недоліки та переваги кожної, ми дізнались причини популярності кожного проєкту, та на основі отриманої інформації можемо скласти головні риси, які необхідні для просування візуальної новели на ринок:

- Суперечливі тематики як метод привабити увагу. У більшості візуальних новел, які ми розглянули, основною тематикою є історія, пов’язана зі смертю напряму або вторинно. Ми погоджуємось з твердженням Татаринцевої Л, що тільки сильні враження впливають на бажання глядача зацікавитись та придбати запропоновану продукцію [32]. Ставлення до проєкту, пов’язаного на враженнях дає можливість розробникам менше стримуватись в просуванні свого проєкту, та популяризувати його через сумнівні та жорстокі тематики, які притаманні японським жанрам.

- Створення маскот-персонажу для асоціативного впливу. В кожній візуальній новелі яскравою рисою виділялись різноманітні дизайни героїв, де кожна деталь дизайну мала своє значення, та мотиви [33]. При тому, що

візуальні новели переважно мають аніме стилістику, завдяки яскравим героям, з якими взаємодіє читач кожен герой запам’ятовується, а його унікальний дизайн стає предметом обговорення та популяризації в спільноті гри. Персонажам створюють фанатські роботи та пишуться альтернативні історії.

- Варіативність історії для можливості аналізувати проєкти та створювати альтернативне бачення сюжету. Розробники візуальних новел створюють декілька альтернативних кінцівок, та часто не розкривають всі деталі історії для того, щоб гра довше залишалась в обговореннях. Створення теорій та пошуку прихованих деталей змушує читача довше залишатись з проєктом, та горіти бажанням продовження історії для закриття всіх питань.

- Впевненість в експериментальних механіках. Візуальні новели завдяки простоті створення дає можливість авторам заглибитись в вторинні елементи гри, які можуть зацікавити нового гравця. Поєднання жанрів та стилістик, загадки та мініігри – все може постійно змінюватись та розвиватись в нових направленнях, які не виходитимуть з жанру напряму, але змінюватимуть його на цікаву для проходження історію.

Отже, завдяки правильному поєднанню всіх аспектів, особливостей та можливостей візуальних новел можна ефективно почати роботу над самостійним проєктом. Обережне використання набутих навичок в створенні візуальних новел дасть можливість створити прописану сюжетну складову, візуально оформити незабутні образи героїв та привести своє бачення в жанр візуальних новел.

2.3 Вибір графічних редакторів як інструментарію розробки

Професія графічного дизайнера, як сфера діяльності вимагає великий обсяг навичок роботи з різними комп'ютерними редакторами. Завдяки різноманіттю програм, у яких дизайнер може використати свої знання, необхідно провести аналіз графічних редакторів, порівняти їх можливості, переваги та недоліки. Завдяки якісні характеристиці ми матимемо змогу обрати

найзручнішу та найефективнішу програму, в якій буде проводитись подальша робота над візуальною новелою [34].

Першою на розгляді програмою для малювання виступить Procreate. Редактор, створений для пристроїв фірми Apple він достатньо добре справляється з своїм функціоналом малювання. В програмі є чимало пензлів, можливість створювати свої, функції побудови референсів та створення гладких зображень. В мережі інтернет існує багато пензлів, які можна завантажити та розширити вже існуючий асортимент. Реакція на силу дотику допомагає додати об'єму лініям, та запобігає однотипного повторення. Також в програмі присутня анімація, що розширює асортимент користування *(див. рис. 2.13)*.

З мінусів програми можна зазначити її обмеженість на пристроях та вартість. Через схильність пристроїв Еппл до постійного оновлення, програма може давати збої в системі. Не дивлячись на це, будь який процес роботи при збої зберігається автоматично, і при помилках зображення можна відновити.

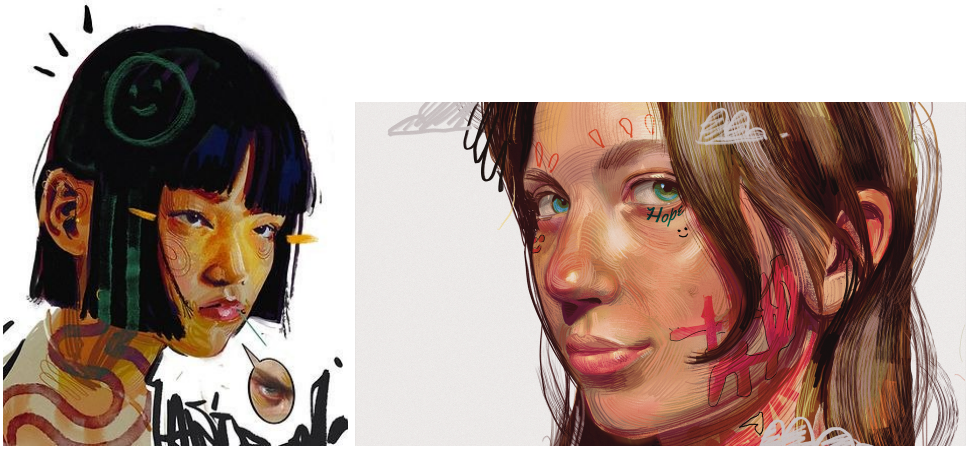


Рисунок 2.13 – Зображення створене в Прокріейт за авторством Alvaro Escobar

Наступною, не менш корисною програмою, виступить Ibis Paint X. Безкоштовна програма, яка доступна на всіх пристроях та має функціонал стандартного додатку з малювання. Вона має зручне користування тп багато можливостей змінення форми та текстур. Нещодавно додана система анімації ще більше розширила популярність додатку *(див. рис. 2.14)*.

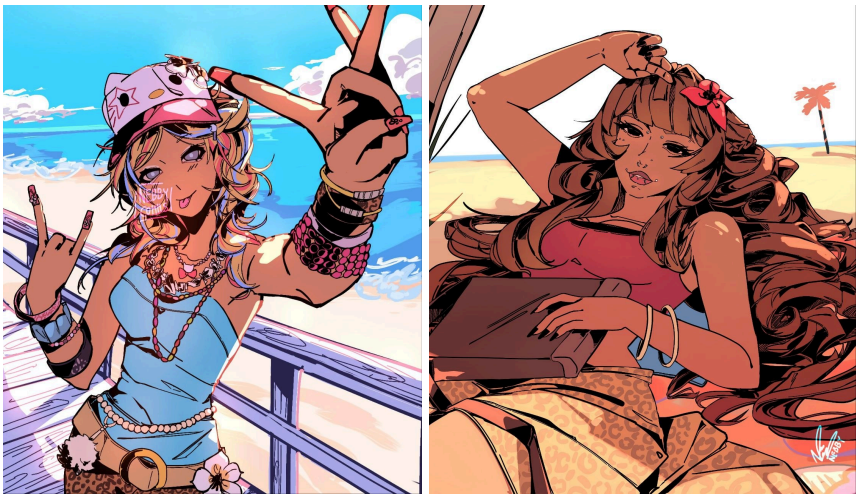


Рисунок 2.14 – Зображення створені в Ібіс Пеінт за авторством Nebby

Програма має обмежений функціонал, потребує місячної підписки для відкриття всіх засобів та дає частковий доступ до пензлів лише після перегляду реклами, проте з самого початку має дуже великий вибір пензлів та невелику можливість редагування та створення своїх пензлів. Це дуже корисний додаток для художників-початківців, проте недостатньо просунутий для професійного використання в дизайнерській сфері. Завдяки легкому доступу розглядається як початковий варіант, після чого дизайнер може перейти на більш якісні редактори [35].

Наступним редактором, на який варто звернути увагу при аналізі, це Photopshop. Високоякісна програма для редагування, зміни та обробки фотографій, також має деякий функціонал для малювання. Велика кількість допоміжних редакторів. вбудованих у сам додаток, якісне обслуговування розробниками, все більше підвищує якість та розширює доступ до можливостей.

З недоліків програми можна зазначити доступність: дорога підписка для користування та важкість завантаження на слабкий пристрій. Підходить професійним дизайнерам для роботи, проте потребує дорогої техніки та оплати [36]. Також погано підходить для художників, яким необхідний широкий функціонал малювання, а не обробки *(див.рис. 2.15)*.

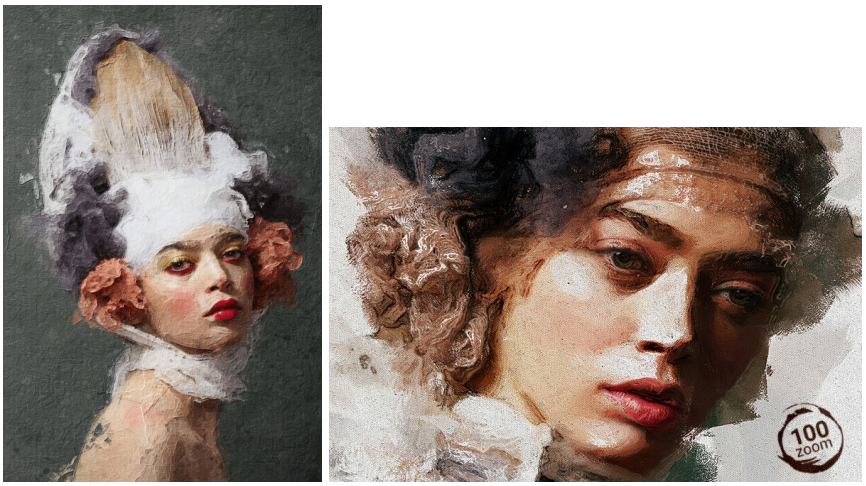


Рисунок 2.15 – Зображення створені в Фотошоп на основі фотографій

Четвертою програмою, яку варто розглянути це Paint Tool Sai. Широкий функціонал для малювання, велика кількість пензлів та методів обробки малюнка, деформації та накладення фільтрів. Завдяки стабільності програми та незмінності забезпечення додатку, ним можна користуватися навіть на слабких ПК. Можливість редагувати та додавати пензлі як і в інших програмах є важливою можливістю, а завдяки індивідуальним м'яким пензлям дозволяє зображати набагато плавніші на повноцінні роботи *(див. рис. 2.16)*.

З недоліків відзначаємо необхідність графічного планшета, який буде підключений до ноутбуку для повноцінного користування. Через постійну потребу підключення не завжди є можливість користуватись програмою, при відключенні або поломці хоча б одного компоненту програма стає незручною.



Рисунок 2.16 – Картини створені в Пеінт Тул Саі. Ресурс: сайт artstation.com

У кожної з вище представлених програм є багато переваг та недоліків. Кожен з додатків має певну обмеженість на деяких пристроях, завдяки чому

вибір більше схиляється на програму, доступ до пристрою якого є в художника. Завдяки широкому вибору пензлів та методів редагування кожна програма досить впевнено представляє себе в дизайнерській сфері .

Для розробки візуальної новели “Нитки Життя” необхідний додаток, доступ до якого буде на постійній основі, з можливістю додавати унікальні для роботи пензлі та використовувати всі можливості програми для створення концепції гри. Саме тому, проаналізувавши всі за та проти, було вирішено виконувати основну графічну роботу в програмі Прокріейт. Можливість взяти планшет з собою для продовження роботи в додатку є великою перевагою через обмеженого доступу до ПК. Нові варіації пензлів, які можна допрацьовувати та видозмінювати,стає гарним помічником в розробці проєкту в авторському стилі.

Завдяки чому, найефективнішою та найзручнішою програмою виявився додаток з одноразовою транзакцією та розширеним функціоналом для художника та дизайнера.

2.4 Аналіз матеріалів реклами візуальних новел

Повноцінна розробка концепцій візуальної новели включає в себе створення матеріалів, які напряму просуватимуть новелу серед потенційної авдиторії. Знання правильного композиційного та кольорового рішення у створенні рекламних матеріалів може допомогти дизайнеру правильно подати свій проєкт, не розповідаючи заздалегідь сюжетну історію глядачу. Щоб детальніше зрозуміти принципи створення матеріалів супроводу візуальної новели, ми розглянемо та проаналізуємо плакати, ігрові іконки та брендовану продукцію для відеоігор.

Одним з найважливіших рекламних продуктів для просування ігор є плакат. Якісний плакат може рекламувати гру серед любителів візуальної новели, підвищити зацікавленість в передзамовленнях і продажу проєкту, та стати елементом декору, який прикрашатиме стіну [37]. У ньому можна вмістити основний мотив гри, продемонструвати можливості розробників та привернути увагу композиційними рішеннями дизайнера. Тому, щоб плакат

містив у собі всі аспекти, не перевантажуючи наповнення, необхідно знати основні критерії, які в сукупності дають хороше просування візуальної новели.

Першим критерієм є впізнаваність теми, на яку розробляється плакат. Використання графічних елементів, прямо вказуючих на візуальну новелу складе в голові глядача асоціативний ряд, до якого повертатиметься потенційний покупець згадуючи про гру. Найкращим для цього варіантом є використання головного героя-маскота гри, з виразними рисами в дизайні, що легко запам'ятовуються *(див. рис. 2.17)*.



Рисунок 2.17 - Плакати до ігор. Ресурс: сайт wikipedia.com

На всіх плакатах присутній основний персонаж, в індивідуальній стилістиці та з унікальним дизайном, який допомагає відрізнити головного героя від інших проєктів, завдяки чому є гарним рекламним акцентом гри. Глядач бачить героя і хоче дізнатись більше про його характер, історію та саму гру.

Наступним критерієм є кольорова гама та шрифт, використаний в ілюстрації. Так само як і в розробці гри, правильне поєднання кольорів та написів може задавати настрій, з яким розробник хоче презентувати свою роботу. Теплі кольори разом з м'яким шрифтом створюють візуальне відчуття безпеки, а холодний тон разом з різким шрифтом, навпаки - занепокоєність та сум. Цей аспект важливо враховувати, якщо цільовою авдиторією є конкретна

категорія любителів ігор, яку можуть відштовхнути однотонні та депресивні мотиви, коли сама історія несе в собі позитив. Візуальні новели часто використовують контрастуючі від основного сюжету постери, щоб грати на очікуваннях гравця, які відрізнятимуться від дійсного наративу гри. Оманлива реклама є ризикованим, проте дієвим методом просування новели, якщо застосувати всі композиційні методи правильно, акцентуючи увагу на категорії гравців, яка з найбільшим шансом зацікавиться у купівлі продукту.

Хоча в ігрових плакатах зазвичай шрифт виконує роль лише назви, деякі розробники створюють провокативні слогани, граючи на емоціях глядача і спонукаючи дізнатись про новелу більше інформації, на основі побаченого рекламного матеріалу [38]. Саме тоді розмір тексту, його форма та поєднання з основною ілюстрацією стає головною задачею дизайнера, яка презентує проєкт загалом на конкуруючому ринку візуальних новел.

Останнім критерієм для завершення цілісного виду плакату є фонове наповнення ілюстрації. Це може бути як локація з самої гри, так і абстрактний дизайн, що демонструє естетику гри, її сюжетне наповнення, а головне - створює загадковість сцени, на якій присутній персонаж-маскот. У фоновій композиції гармонує сюжетна, візуальна та емоційна складова візуальної новели, що виділяє гру на фоні інших статичних зображень. Чим глибше передана сцена, чим живішою в ній відчувається герой, тим з більшою вірогідністю ілюстрація утворить з глядачем емоційний зв'язок, а за ним і сама гра, яку цей плакат відображає [39].

Логотип, або ж іконка гри, є першим, що при встановленні гри побачить гравець. Невелике зображення, яке в одному графічному елементі містить всю сутність візуальної новели, її мотив та наповнення. На зображенні може бути головний герой, назва візуальної новели, або поєднання маскоту з назвою. Головна різниця іконок від плакату - це можливість вмістити у невелику ілюстрацію, видиму лише при натисканні миші, весь контекст гри, та створення асоціацій з її наповненням. Зворотній зв'язок при створенні іконки є важливим

рекламним аспектом, що спонукатиме читача при перегляді іконки знову проходити візуальну новелу, а затим переглядати контент, пов'язаний з нею [40].

Композиційне рішення при створенні іконок має містити в собі два головних критерії: простота та акцент. Важкі та переповнені графічними елементами логотипи збивають увагу глядача, а в зменшеному форматі створюють візуальний безлад, через що неможливо зрозуміти що на іконці зображено. Хоча сучасні інтерфейси додатків полюбляють мінімалізм, де зображена одна літера або символ, автори візуальних новел насичують іконки кольоровим і візуальним змістом. *(див. рис. 2.18).*



Рисунок 2.18 - Приклади іконок візуальних новел. Ресурс: сайт reddit.com

Багато авторів візуальних новел створюють інтерактивні іконки, що при натисканні перемикаються на основний логотип гри, в якому ця іконка присутня. Також є можливість додати іконку як частину візуальної новели, при завантаженні сцени, або частини інтерфейсу. Можливість бачити іконку не лише при запуску програми, а і як графічний елемент гри, зміцнює емоційний зв'язок глядача з ілюстрацією і спонукає бачити її у візуальній новелі частіше. Щоб відрізнити одну іконку від іншої при яскравому графічному зображенні автори використовують кольоровий акцент. У кожній ілюстрації присутній свій основний колір: зелений, жовтий, рожевий та червоний. Заливка фону певним

кольором створює контраст ілюстрації на фоні інших, а яскравий маскот або логотип допомагає створити асоціативний ряд іконки з грою [41]. Завдяки вдалому поєднанню мінімалістичних зображень, презентуючих візуальну новелу з кольоровим акцентом, ми можемо створити композиційно врівноважену іконку, що демонструватиме проєкт у всіх його барвах.

Впродовж усього процесу реклами візуальної новели, кожен розробник доходить до утворення мерчу за своїм проєктом. Мерч - це одяг, речі або аксесуари, напряму пов'язані з грою. Мерч допомагає фанатам демонструвати свою прив'язаність до новели купівлею брендового одягу, спонсоруючи авторів та рекламуючи новелу серед незацікавленої авдиторії. Завдяки яскравим аксесуарам прихильники можуть знаходити одне одного серед натовпу, знайомитись і створювати спільноти за інтересами. Будь-яка людина, не знаючи нічого про ігри, може подивитись на аксесуар та зацікавитись, звідки з'явився цей персонаж на зображенні [42]. У візуальних новелах з аніме стилістисткою найкращим мерчем є фігурки, іграшки та значки з маскотом. Деталізовані образи героїв, які можна брати з собою, приваблюють тих, хто хоче відчувати себе ближче до головного героя на фізичному рівні. Популярність фігурок у колекціонерів набирає все більші масштаби, продукція з різних видань, де герої носять різні костюми, все частіше піднімаються в ціні, через що набувають лімітованість серед бажаючих *(див.рис. 2.19)*.



Рисунок 2.19 - Види мерчу по візуальній новелі. Ресурс: сайт Murasaki.store

У цьому плані виграють брендовані іграшки: легкість у їх створенні, можливість придбати за невелику та різноманіття героїв є значною перевагою у просуванні візуальних новел. Фінансова підтримка через купівлю та рекламу брендованого одягу - це прямий показник популярності того чи іншого проєкту. Чим більше продається аксесуарів, тим ширше гра розповсюджує свою відомість. Таким чином фінансування гри спонукає авторів продовжувати розробку нових візуальних новел, або покращувати вже існуючу, додаючи нові сюжетні лінії та ілюстрації.

В результаті аналізу ми дізнались, що рекламувати візуальну новелу можливо багатьма методами, від простих плакатних зображень до лімітованих іграшок. Головною задачею розробників є підтримка активної творчості у створенні матеріалів супроводу та залучення нової авдиторії до вже існуючої спільноти фанатів. Маскот-персонаж з яскравим дизайном створює емоційний зв'язок з грою як у фанатів, так і у самого автора візуальної новели, а гра поширюється на різноманітні платформи, утворюючи все більше нових спільнот.

2.5 Побудова структури сюжету

Одним з етапів перед практичним виконанням проєкту є створення сюжетної структури історії. Сюжет - це збудований ланцюжок подій твору, в якому присутні причинно-наслідкові зв'язки. Історія, як початок всієї візуальної новели має нести в собі складну структуру, де докупи зєднаються діалоги, варіанти та всі кінцівки. Кожен сюжет організаційно ділиться на початок, Ісередину і кінець. Артіщева А. стверджує, що «Можна виділити п’ять сюжетних елементів у такому порядку: експозиція, зав’язка, розвиток дії (перипетії), кульмінація та розв’язка» [43]. Експозиція розкриває головного героя, ситуацію, в якій він знаходиться, дає йому мотивацію на подальший розвиток і ціль пригоди. Зав’язка утворює конфлікт, моральну або фізичну боротьбу, ворог, якому герой повинен протистояти. Розвиток дії продовжує створювати сюжетну лінію, у візуальних новелах у розвитку з'являються

варіанти вибору, які вестимуть до розгалуження історії на різні кінцівки. Кульмінацією є фінальний вибір, який призведе героя до розв’язки та стане найважливішим емоційним моментом для персонажу. У розв'язці ми побачимо кульмінацію історії, де з’являються всі наслідки попередніх виборів гравця.

Щоб герой почувався повноцінною особистістю у своїй же історії, необхідно наділити його багатьма характеристиками. У першу чергу це - характер, який має завжди дотримуватись героєм, якому він властивий. Яка б ситуація не сталась з героєм, як би події не впливали на ріст та зміну героя, його основні вчинки не мають кардинально відрізнятись від наданого характеру. Далі йде мотивація, яка має бути присутня у кожного головного героя незалежно від характеру. Правильно вказана мотивація допомагає не історії тягнути героя за собою, а герою своїми вчинками та діалогами впливати на цілісність сюжету [44]. Завдяки вивченню теми побудови сюжету ми створили повноцінну історію з різними кінцівками для візуальної новели «Нитки Життя».

Історія починається з головної героїні на ім'я Емілі, яка прокинулась у тілі своєї улюбленої ляльки, подарованої їй мамою на день народження. Героїня не пам’ятає, як вона опинилась у такій ситуації, та вмотивована дізнатись, що з нею трапилось та що робити в цій ситуації. Героїня має можливість оглянути комірчину, у якій вона з'явилася, де вона знаходить свою стару ляльку. Та нерухомо лежить в кутку серед покинутих іграшок, зовсім потерта часом, на що Емілі сумно помічає, що могла б краще доглядати за старою іграшкою. Героїня проходить у свою спальню, в якій з'являється перший вибір: відпочити від пошуків або подивитись інші місця. Обираючи відпочинок, героїня востаннє заглядає у кутки будинку, поки не виснажується. Настає ніч, проте Емілі так і не знаходить нічого корисного, окрім своєї фотографії у вигляді людини. Роздумуючи над своїм становищем героїня лягає спати. Проходять дні, Емілі дізнається що батьки не бачать її, а помічають лише ляльку, яка періодично кудись зникає. Звикаючи до своєї ситуації, Емілі починає спокійне життя, іноді крадучи їжу з кухні та не розуміючи, що призвело її до такого стану. Таким

чином, читач виходить на першу кінцівку «Забуття», де героїня так і не дізнається таємниці та залишається жити в невідомості.

Якщо обрати варіант подивитись інші місця, Емілі помітить відчинене вікно, з якого вона може спуститись вниз на вулицю, та пошукати допомогу. Як тільки героїня забирається на підвіконня, її неочікувано хапає пролітаючий повз птах. Відбившись від нападника, героїня падає у кущі, неподалік від майданчику, на якому вона любила проводити час з друзями. Героїня біжить на майданчик, де знаходить свою стару подругу Шарлотту. Почавши з нею діалог, Емілі мусить переконати подругу що це вона, і попросити поміч у розплутуванні загадки, що з нею трапилось. Шарлотта задаватиме питання, відповіді на які ми могли дізнатись оглянувши кімнату Емілі. Відповівши на них неправильно, або грубо відповідаючи в діалозі, подруга не буде допомагати та піде з майданчика. Блукаючи вулицями, Емілі загубиться, а навколо розпочнеться злива. У такому результаті ми виходимо на кінцівку «Загублена».

Коли Емілі відповість на більшість запитань правильно, та ввічливо відповідатиме дівчинці, то вона залюбки надасть згоду допомогти і дасть підказку, куди йти далі. Саме у цій локації, коли дорослі запитають, з ким розмовляє Шарлотта, дівчата дізнаються, що дорослі не бачили живу ляльку. Шоковані дівчата розуміють - з віком люди припиняють вірити в чудеса, тому і не бачать, як лялька розмовляє і ходить. Шарлотта згадає, як мама Емілі розповідала, що її подруга зараз лежить з хворобою у місцевій лікарні. Саме туди дівчата і направляються у пошуках справжнього тіла героїні. Блукаючи по лікарні, Шарлотта розпитає медсестер, де лежала Емілі, і нарешті приходять в потрібну їм палату. У ній вони знаходять одне порожнє ліжко, а в іншому хвору сусідку по палаті на ім'я Лізі. Героїні заводять бесіду з дівчинкою, яка сумно розповідає, що Емілі, скоріш за все, загинула від хвороби, та її саму чекає схожа участь. Емілі шокована та відмовляється вірити, проте з кожним словом Лізі все більше пересвідчується у їх правдивості. Шарлотта підбадьорує Емілі і пропонує повернутись додому до темряви. Тут настає останній варіант, залишитись у лікарні шукати далі, або піти з Шарлоттою. Якщо ми обираємо

піти з подругою, вони ведуть сумну бесіду на тему того, як важко відпускати старе життя і вчитись заново дивитись на речі навколо. Емілі співчуває Лізі, яку теж скоро чекатиме схожа участь, коли несподівано їй спадає на думку ідея. Головна героїня просить Шарлотту допомогти Лізі, зробивши їй подарунок перед кінцем. Дівчата посеред ночі вдираються в кімнату Емілі через відчинене вікно, та забирають стару іграшку, яку раніше знайшла в комірчині героїня. Всю ніч дівчата зашивають та прикрашають потерту ляльку, через що солодко засинають разом. На ранок обидві хутко біжуть в лікарню до Лізі. Хвора дівчинка дивується поверненню подруг, на що Шарлотта соромязливо протягує обережно перешиту ляльку. Міцно обійнявши подарунок, Лізі щиро дякує дівчатам, зізнається що вони її перші подруги за довгий час, та знесилена розмовою, засинає. Сидячі в коридорі палати, героїні обговорюють свої майбутні плани через нове становище Емілі. Лялька досі сумує за своїм попереднім життям, проте збирається прожити нове на повну. Час від часу дівчата приходять до Лізі, де весело спілкуються і розповідають про своє життя. В один день, прийшовши в лікарню, подруги не знаходять хвору дівчинку. Знову блукаючи коридорами, Шарлотта і Емілі знаходять подаровану Лізі іграшку, яка неочікувано їм відповідає. Іграшка вдячна дічатам за те, що ті були з нею до останнього дня у вигляді людини і ділиться секретом, про який мовчала довгий час. Лізі розповідає про інших іграшок, які ховались по всій лікарні весь час її перебування тут. З учорашнього дня дівчинка намагалась знайти їх сховище та поговорити з іграшками, та нарешті в неї все вийшло. Лізі кличе подруг за собою, в таємну кімнату заховану під сходами. Відчинивши комірчину, Емілі з Шарлотою бачать ціле місто іграшок, що раніше були дітьми з цієї лікарні. Вони знайомляться з героїнями і пропонують залишитись Емілі разом з ними. Таким чином читач виходить на кінцівку «Таємне місто».

Повертаючись до варіанту вибору, якщо Емілі залишиться у лікарні сама, дівчинка вирішить ще раз пройтись палатами, спостерігаючи за хворими. У темних коридорах вона знаходить відокремлену від усіх кімнатку. Зазизрнувши всередину, Емілі бачить саму себе, що лежить без свідомості, оточена

крапельницями. Не стримуючи печалі від своєї долі, Емілі у сльозах обіймає саму себе, благаючи повернутись до свого попереднього життя, а потім міцно засинає. Прокидається героїня з відчуттям важкості, а озирнувшись навколо, бачить свою ляльку. До неї приходять батьки, що радіють пробудженню Емілі після довготривалої хвороби. Емілі спробувала розповісти про свої пригоди в виді ляльки, проте ті завіряють її, що всі події були лише невдалим сном. Замислюючись над їх словами, читач виходить на останню кінцівку «Сон?».

Таким чином, героїня, вмотивована дізнатись, як вона опинилась в тілі ляльки, проходить повноцінну пригоду, знаходить нові знайомства і залежно від вибору гравця, робить нові відкриття. Сюжет вчить приймати вибори, за якими завжди йдуть серйозні для життя наслідки: героїня може як навчитись жити далі у своєму новому вигляді, так і боротись за свою ідею до останнього.

РОЗДІЛ ІІІ
ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

3.1 Розробка концепт-артів персонажів

Початковим етапом у створенні концепції візуальної новели є створення концепт артів - ілюстрацій персонажів та кольорової палітри для розуміння його виду. Концепт-арт є важливою складовою кожного проєкту, завдяки ньому художник може розуміти як та чи інша деталь дизайну виглядатиме у різних ракурсах, та за різного освітлення. Концепт-арт використовується як референс для подальшої роботи над візуальною новелою, чим значно прискорює процес розробки [45].

Першим етапом розробки за затвердженою ідеєю при створенні концепт-артів було обрано 4 головних героїні, чиї моделі будуть часто використовуватись при подальшій роботі: Емілі та Шарлотта у вигляді, Емілі у формі ляльки та лялька Лізі, до та після відновлення. Кожна героїня має свої акцентні кольори: Емілі помаранчевий (#D67C61) і рожевий (#DA81BB), Шарлотта чорний (#1D1C1A) і синій (#41438A), Лізі помаранчевий (#D98932) та жовтий (#FFEDB6). У процесі вибору кольорової гами персонажів були створені перші наброски концепт-артів *(див.рис.3.1), (див.рис.А.1)*.

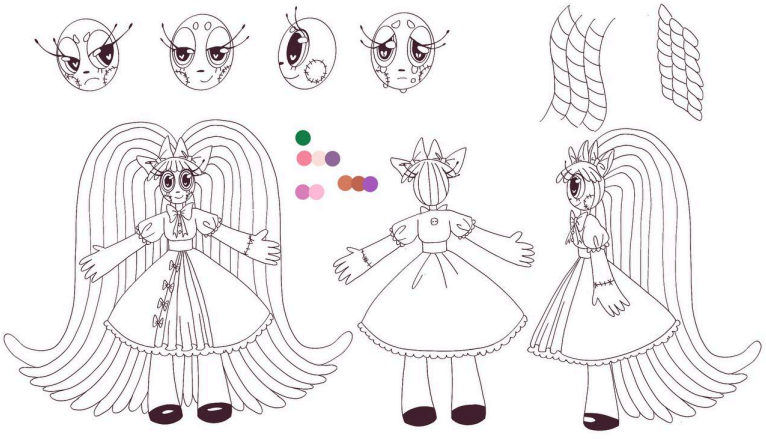


Рисунок 3.1 - Наброски концепт-артів персонажів

1) На створених набросках було розроблено емоційну палітру героїв,

їх дизайнерські особливості та силуети. Завершені наброски розмальовані згідно з кольоровою палітрою, наданою кожному персонажу *(див. рис. 3.2) (див. рис А.6)*.



Рисунок 3.2 - Завершені концепт-арти у кольорі

2) Після затвердження концепт-артів, наброски використовуються для подальшої роботи над ілюстраціями, спрайтами та обкладинками.

3.2 Створення фону та спрайтів

Наступний етап у розробці візуальної концепції - це розробка фону. Фонове зображення грає важливу роль для відчуття персонажу у просторі та подальшої взаємодії з оточенням. Завдяки фоновим зображенням ми можемо повноцінно відчути себе у локації разом з персонажем, а деталізоване наповнення дає можливість розробникам внести інтерактивні елементи в однотипний геймплей. [46]

Основним фоновим зображенням вирішено розробити кімнату головної героїні з деталізованим оточенням та аксесуарами. Головними кольорами для кімнати взято бежевий (#EEE8E8), відтінки рожевого (#E59B9C), та відтінки коричневого (#6C4A3F). Кімната має виглядати дитячою, під смаки дівчинки, наповненою книжками та декількома іграшками. Після узгодження дизайну було розроблено набросок кімнати без кольору *(див.рис.3.3)*.



Рисунок 3.3 - Набросок кімнати

1) У процесі затвердження дизайну, ілюстрації надаються кольори, щоб краще зрозуміти їх гармонійність на полотні *(див.рис.3.4)*.



Рисунок 3.4 - Кольорова заливка кімнати

2) Після затвердження кольорів настав процес обробки зображення за допомогою освітлення та тіней. Також розроблена нічна версія локації з використанням темних відтінків синього та звершення фонової ілюстрації *(див.рис. 3.5)*.



Рисунок 3.5 - Фонове зображення з двома видами освітлення

3) Обов'язковою частиною візуальної новели виступають спрайти, що у поєднанні з фоновою ілюстрацією складають основний геймплей гри. Спрайти - змінні зображення героя активно використовуються впродовж всієї візуальної новели, а тому необхідна достатня кількість емоцій, щоб герой вправно змінював їх на кожен діалог [47]. Для роботи над спрайтами було створено примітивні зарисовки персонажів, на основі яких будуть змінюватись всі емоції *(див.рис.3.6)*. Головна перевага спрайтів від повноцінної анімації полягає у простоті зміни положення рук, очей та рота героїні. Окремі ілюстрації використовуються лише в емоційно забарвлених ситуаціях історії.



Рисунок 3.6 - Скетчова візуалізація спрайтів

4) При опрацюванні скетчів зроблено зарисовки різних емоцій персонажів, змінились пози та розроблені окремо ілюстровані спрайти. Головний герой має найбільшу кількість змінних зображень через кількість перебування у кадрі, у той час коли другорядним персонажам розроблено по 5 спрайтів *(див.рис. 3.7), (див. рис. А.3)*.

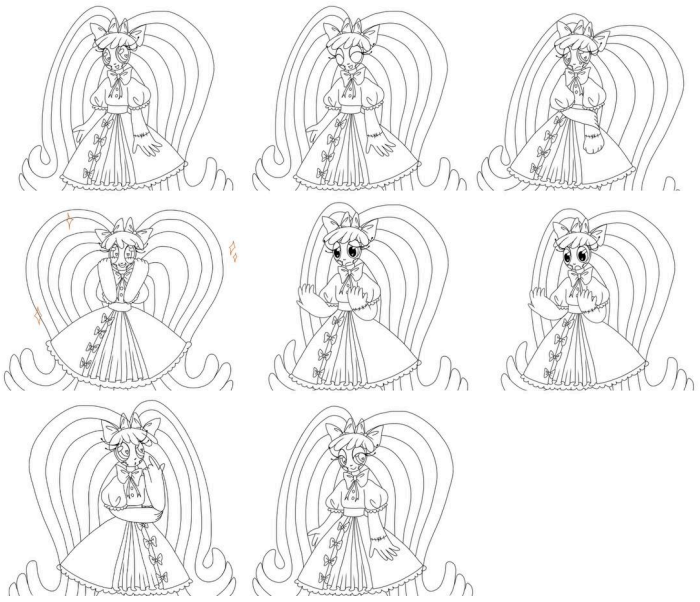


Рисунок 3.7 - Лайн-арт спрайтів

5) Після затвердження всіх спрайтів, почалась заливка кольором та стандарта обковка ілюстрації з накладанням тіней та текстур. Для ляльок

використовувалась окрема текстура тканини та ниток замість волосся *(див. рис.3.8), (див.рис. А.8).*



Рисунок 3.8 - Готові спрайти персонажів

6) У фінальному процесі розробки спрайти було об'єднано з фоновою ілюстрацією, та створено концепції ігрового процесу візуальної новели. Візуалізація геймплею необхідний етап демонстрації розробникам, як всі окремі графічні елементи виглядатимуть при програмуванні самого рушія візуальної новели [48]. У демонстративних ілюстраціях поєднані діалогові вікна рожевого кольору (#FFCADD), шрифт True Typewriter, спрайти всіх персонажів та варіації інтерактиву для використання напрацювань програмістами *(див.рис.3.9), (див.рис.В.1).*



Рисунок 3.9 - Референс ігрового процесу

3.3 Розробка ілюстрацій

Третім етапом роботи над візуальною новелою є створення графічних сплеш-артів. Це динамічна ілюстрація, що демонструє подію у візуальній новелі без використання спрайтів та фонів. Подібні зображення важкі у створенні, тому більшість сплеш-артів використовується лише у кінцівках візуальної новели, яка візуалізує всю подію яскравою ілюстрацією, або ж при динамічних та емоційних моментах [49].

Робота над повноцінними ілюстраціями почалась з простих скетчових зарисовок, що відображають кожну з кінцівок. Остання ілюстрація зображатиме сцену в сюжеті, що не є завершенням історії, а передає динамічність ситуації, в якій опинилась головна героїня в процесі гри *(див. рис. 3.10), (див. рис. А.4)*.

Рисунок 3.10 - Скетчі до ілюстрацій

1) Після затвердження скетчу почалась активна робота над створенням лайнарту зображення без кольору. Кожна сцена передає різну емоцію героїні, не повторюючи, одна за одною *(див. рис. 3.11) (див. рис. А.5)*.



Рисунок 3.3.2 - Готовий лайнарт сцени

2) Наступним процесом розробки сцен візуальної новели є заливка кольором. Головний герой має гармонійно існувати з фоновим зображенням для відчуття живості ілюстрації. Використання динамічних поз та дальніх планів фону стає зручним інструментом в передачі настрою сцени *(див. рис. 3.12), (див.рис. А.9).*



Рисунок 3.12 - Ілюстрації в кольорі

3) На завершення процесу на ілюстрації було накладено тіні, світло та текстури фонових елементів. В кожному рендері було задіяно різні елементи обробки та кольрової гами, щоб перегляд ілюстрації впливав на емоціне враження глядача [50]. До основних кінцівок додан інтерфейс, що вказує на завершення сюжетного процесу *(див. рис. 3.13). (див.рис. А.10).*



Рисунок 3.13 - Фінальна обробка ілюстрації

3.4 Розробка матеріалів супроводу новели

Для рекламування візуальної новели одним з завершальних етапів роботи почалось створення двох варіацій обкладинки. Стиль зображення персонажу виконується у м’яких та округлих формах, щоб показати його іграшковість. Одним з графічних акцентів обкладинки виступають нитки [51].

Було виконано три зарисовки, які б просто показували персонажа, та мотив самої обкладинки *(див. рис. 3.14)*. Також на всіх скетчах присутня назва, для кращого розуміння композиції. Зарисовки створені та оброблені у програмі Procreate.



Рисунок 3.14 - Початкові зарисовки обкладинок

1) Після затвердження двох зарисовок почалась первинна обробка скетчів до чіткого лайну *(див. рис. 3.15)*. Фонове наповнення обрано у мінімалістичному стилі, де весь акцент зосереджений на центральному персонажі.



Рисунок 3.15 - Готовий лайнарт платаів

2) У процесі заливки кольором відтінки персонажа та фону були затемнені в користь пастельного тону плакату. Зображення має створювати візуальну загадковість, щоб зацікавити потенційного глядача у проєкті *(див. рис. 3.16)*.

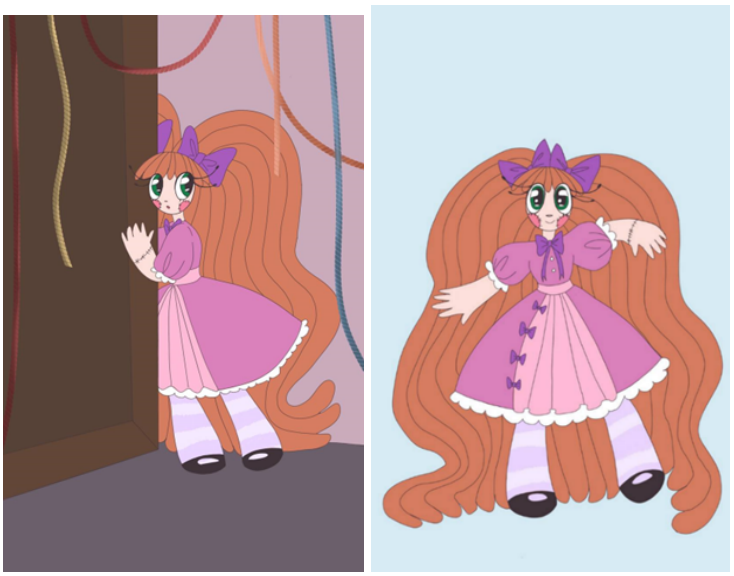


Рисунок 3.16 - Кольорова заливка плакату

3) Фіналізує створення плакату процес рендеру зображення, додавання назви візуальної новели та використання графічних ефектів поверх основних тіней *(див. рис. 3.17)*.



Рисунок 3.17 - Закінчений плакат візуальної новели

4) Наступним матеріалом реклами візуальної новели виступає іконка додатку. Створюється набросок з головним персонажем у примітивній стилістиці *(див. рис. 3.18)*. Формат іконки квадратний.



Рисунок 3.18 - Набросок іконки

5) Для привернення більшої уваги глядачів окрім основних кольорів персонажу, створений фон насичено рожевого (#FFD2FD) кольору *(див. рис. 3.19)*.



Рисунок 3.19 – заливка кольором іконки

6) На завершення процесу виконана фінішна обробка, а до фону додано яскравий фіолетово-білий перелив *(див. рис. 3.20)*.



Рисунок 3.20 – завершена іконка

7) Кінцевим завданням при розробці рекламної атрибутики було вирішено створити маскот-іграшку головної героїні гри. Матеріалами для шиття ляльки взято плюшеву тканину, гудзики, фетр, фіолетові стрічки та помаранчеву пряжу для волосся. Елементи одягу героїні знімні, та є можливість перевдягати ляльку в інші костюми *(див. рис. 3.21)*.



Рисунок 3.21 - Готові іграшка тат варіації костюмів

8) Для завершення роботи пишеться звіт, в якому зазначається актуальність, об'єкт та предмет дослідження, мета кваліфікаційної роботи. Розробляється висновок, в якому коротко пояснюється результат проведеного аналітичного та практичного процесу. Створюється список джерел, з якими проведено дослідження та створюється демонстраційне графічне зображення всіх напрацювань. Фіналізується кваліфікаційна робота розробкою презентації для захисту, в якій коротко демонструються всі етапи практичного завдання.

ВИСНОВКИ

Під час виконання даної кваліфікаційної роботи ми провели аналіз теоретичних наукових джерел та вивчили, що для створення візуальних новел використовуються наступні критерії: історія, візуал, інтерактив та музика. При проведенні аналізу ринку сфери нами було з'ясовано, що протягом 2025-2026 років спостерігається тенденція до збільшення конкуренції на ринку візуальних новел, що пов'язане з розширенням цільової авдиторії, зацікавленої у споживанні даного продукту та розвитком можливостей штучного інтелекту.

У процесі виконання роботи ми порівняли шість візуальних новел та виокремили їх переваги і недоліки, на основі отриманої інформації визначили перелік головних рис, необхідних для просування візуальної новели на ринку. До таких рис відносяться: суперечливі тематики, маскот-персонаж, варіативність історії та експериментальні механіки.

Також нами проведено огляд графічних інструментів для створення візуальної частини проєкту та встановлено, що Procreate краще для повноцінних ілюстрацій через широкий функціонал, Photoshop добре підходить для текстурованої обробки фотографій, Ibis Paint X є гарним помічником для малювання новачкам, а Paint Tool Sai являє собою корисний інструмент за наявності графічного планшету. Проаналізувавши методи написання сценарію ми створили сюжет, який став основою для візуальної розробки новели.

В ході виконання практичної частини роботи було розроблено художню концепцію персонажів візуальної новели, створені графічні складові візуальної новели зокрема: спрайти, фон та ілюстрації, виконано обкладинку та ігрову іконку візуальної новели, виготовлено маскот-іграшку для рекламної кампанії.

Дана робота допомогла нам детально дослідити візуальну новелу як популярний культурний феномен та практично застосувати здобуті знання у створенні та оформленні концепцій для данного жанру ігор.

Загалом, виконання даного проекту підтвердило актуальність теми дослідження та її значущість для розвитку сучасних візуальних новел та їх презентації у медійному просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Добровольський Д., Бердинських С. О. Піксель-арт як художня система в сучасному дизайні комп'ютерних ігор. *International Scientific and Practical Conference «RICERCHE SCIENTIFICHE E METODI DELLA LORO REALIZZAZIONE: ESPERIENZA MONDIALE E REALTÀ DOMESTICHE»*. 2025. С. 259–263.
2. Crimmins B. *A Brief History of Visual Novels*. mammon-machine-zeal. URL: https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb (дата звернення: 15.05.2026).
3. Amiri P. *Review of rendering evolution of game engines in the 3D era*. Bachelor’s Programme in Software and Systems Engineering, Bachelor's thesis. 2024. 35 p. URL: https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024070159958
4. Camingue J., Carstensdottir E., Edward F. Melcer. What is a visual novel?. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2021. № 5. Pp. 1-18.
5. Сеттинг, Тлумачний словник української мови. URL:https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3 (Дата звернення: 29.03.2026)
6. Camingue J., Melcer E., Carstensdottir E. A (visual) novel route to learning: a taxonomy of teaching strategies in visual novels. *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games.* 2020. Pp. 1-13. DOI: https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3402942.3403004
7. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки*. 2014. № 18. С. 55-59. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvvnufn_2014_18_11
8. Мильченко Л. Вторинна неграмотність—наслідок кризи читання. *Вісник Книжкової палати.* 2022. № 2 С. 10-19. DOI: https://doi.org/10.36273/2076-9555.2022.2(307).10-19

9. Cavallaro D. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games.* McFarland, 2014. 1-76. p.
10. Kretzschmar M., Raffel S. *The history and allure of interactive visual novels.* 2023. 273. p.
11. Steam store, Category: Sim Dating. URL: https://store.steampowered.com/category/sim_dating (Дата звернення: 02.03.2026)
12. Поліщук О., Крижова М. Професія дизайнера та виклики діджиталізації. Житомирський державний університет ім. Івана Франка. 2024. С. 172-174. URL: https://eprints.zu.edu.ua/40527/1/Поліщук%2C Крижова_АПФН_16_05_2024_Макет збірник_-172-174.pdf
13. Вергунова Н. С. Основні теоретичні поняття композиції в дизайні. *The 3rd International scientific and practical conference "Science, innovations and education: problems and prospects"*. CPN Publishing Group, Tokyo, Japan. 2021. С. 355-359.
14. Білодід Ю., Поліщук О. *Основи дизайну*. 2021. С. 118-135 URL: https://eprints.zu.edu.ua/34596/1/Навч.посібник_Основи%20дизайну_Білоді д_Поліщук.pdf
15. Дещиця Ю. Вимоги до розроблення навчальних матеріалів для використання засобів комп'ютерного проектування майбутніми графічними дизайнерами. *Актуальні проблеми сучасного дизайну.* Київ: КНУДТ, 2021. С. 328-330. DOI: https://dx.doi.org/10.30857/18180
16. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент*. 2020. № 15. 2020. С. 43-56.
17. Steam Game Release Stasictic. URL: https://steamdb.info/stats/releases/ (дата звернення: 09.03.2026)
18. Ніколаєнко Л. О. *Створення та просування візуальної новели «Постать голосу»*: бакалавр. роб. 061 «Журналістика». Київ. стол. ун-т. ім. Б.

Герченка. Київ, 2025. 24 с. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/54595/1/L_Nikolaienko_FJ_2025.pdf

19. Jacqueline V. Making the case for LGBT graphic novels. *Language Arts Journal of Michigan*. 2015. Vol. 30. № 2. Pp. 39-43. URL: https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2070&context=lajm
20. Рассел С., Норвіг П. Штучний інтелект. Сучасний підхід. Том 1. Рішення проблем: знання і міркування. Вільямс, 2021. 1409 с.
21. Мар'єнко М., Коваленко В. Штучний інтелект та відкрита наука в освіті. *Фізико-математична освіта*, 2023. Т. 38. № 1. С. 48-53. URL: https://doi.org/10.31110/2413-1571-2023-038-1-007
22. Геренко С. Штучний інтелект у графічному дизайні: кейс генеративних нейромереж. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2024. Т. 7. № 1. С. 78-91
23. Великанова М. М. Штучний інтелект: правові проблеми та ризики. *Журнал Національної академії правових наук України*. 2020. Т. 27. № 4. С. 185-198.
24. Barnabé F. *The Playful Function of Paratext in Visual Novels: The Case of Doki Doki Literature Club!*. 2018. 18 p. URL: https://researchportal.unamur.be/en/publications/the-playful-function-of-paratext-in-visual-novels-the-case-of-dok/ (дата звернення: 24.04.2026)
25. Jongoh, L., Yuexin S. Digital Storytelling Structure of Adventure Games: a Case Study of Steins; Gate. *Architecture Image Studies*. 2026. Vol. 7. № 1. Pp. 2401-2410.
26. Rinne L. *Principles of the visual novel genre and their practical execution.* Bachelor's Degree Game Design. 2019. 46 p.
27. Hack B. Ominous Images of Youth: worlds, identities, and violence in Japanese news media and When They Cry. *Mechademia*. 2015. № 10. Pp. 236-250. DOI: https://doi.org/10.5749/mech.10.2015.0236

28. Firman F. N., Izaah L. The Exploring the Use of Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy as a visual novel game to enhance EFL learners' vocabulary and motivation. *Media didactika*. 2025. Vol. 11. № 2. Pp. 1-14. URL: https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/didaktika/article/view/11120
29. Van A., Dino P. *The Evolution of Storylines in Video Games*. *International Journal for Multidisciplinary Research.* 2024. Vol. 6 № 3. Pp. 1-14. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/24d6/1cc237ca5cc58ba4e73afeb9443e657de9d0.pdf
30. Wittenfelt M. Practically Naked: Fan Service in Anime as Hyper-Gendered Performances of Spectacle. *Division of Art History and Visual Studies*. Lund University, 2020. 63 p.
31. McKenny M. Paradigm Shifts: Videogames as postmodern. *Department of Arts, Media and Education.* The University of Bolton. 2009. Pp. 3-38.
32. Татаринцева Ю. Л. Управління враженнями в цифровому маркетингу на основі мапи емоцій в економіці вражень. *Вісник ЛТЕУ. Економічні науки*. 2025. № 83. С. 156-162. URL: https://www.journals-lute.lviv.ua/index.php/visnyk-econom/article/view/2045/1926
33. Øygardslia K., Lærke W. C., Juhyung S. The educational potential of visual novel games: Principles for design. *Replaying Japan*. 2020. Vol 2. № 2. Pp. 123-134. URL: https://www.semanticscholar.org/paper/The-Educational-Potential-of-Visual-Novel-Games%3A-%C3%98ygardslia-Weitze/6874a423f5b33f46bd73d2916df1cc36939d9bf7
34. Alodwan T., Mosaab A. The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*. 2018. Vol. 11. № 4. Pp. 43-51. URL: https://eric.ed.gov/?id=EJ1173477

35. Farkhatun F., Wahyuningsih S. E., Supraptono E. Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational and Career Education.* 2021. Vol. 6. № 2. Pp. 150-157.
36. Caplin S. *Art and design in photoshop*. Routledge, 2012. 1-26 p.
37. Хиневич Р. В., Васильєва О. С., Жиденко А. І. Особливості дизайну рекламних плакатів сучасних комп'ютерних ігор. *Art and design.* 2019. № 1, С. 150-158. DOI: http://dx.doi.org/10.30857/2617-0272.2019.1.13
38. Скляренко Н. Розробка рекламного плакату як актуального засобу адаптивної візуалізації соціальних проблем. *Art and design.* 2022. Т. 3. № 5, С. 120-139. DOI: https://doi.org/10.30857/2617-0272.2022.3.10
39. Колесник, Д. А., Гальчинська О. С. Світові та українські тенденції у створенні соціальних плакатів. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5, С. 47–56. DOI: https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.6
40. Дейнеко, Ж. В., Медведєва Г. М. Іконки, кольори і прогрес-бари: візуальні елементи гейміфікації як мотиватори. *Поліграфічні, мультимедійні та web‑технології: тези доп.* 2025. С. 138.
41. Васильєв О. С., Чугунов О. Р. Сучасні тренди дизайну іконок вебсайтів. *X Міжнародна науково-практична конференція*. Одеса: Олді+, ХНТУ, 2024.
42. Lauronen S. *Assessing player interest in game merchandise–Case Critical Ops.* 2025. Pp. 1-30. URL: https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2025121034309
43. Артіщева А. І., Заїковська О. М. Поняття про сюжет та його елементи. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2021»: XXIII Всеукраїнська наукова конференція молодих учених/редкол.: ОВ Черевко (голова)[та ін.]* 2021. С. 701-702. URL: https://eprints.cdu.edu.ua/id/eprint/5080
44. Mukherjee S. *Video games and storytelling: Reading games and playing books.* Springer. Kolkata, India. 2015. Pp. 1-27.
45. Heikkinen S. *The role of concept art in game design.* Degree programme in Business Information Systems. 2018. Pp. 8-12. URL: https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018121221158 San T., Kanematsu Y.,

Mikami K. An analysis of visual interest detection in 2d game concept art. *Journal for Geometry and Graphics.* 2023. № 1. Pp. 69-79.

46. Jones B. Dynamic sprites. *Proceedings of motion on games*. 2013. Pp. 39-46. DOI: https://doi.org/10.1145/2522628.2522631
47. Hsieh C. A., Zhang J., Yan A. *Sprite Sheet Diffusion: Generate Game Character for Animation.* arXiv preprint arXiv:2412.03685. 2024. 31 p. DOI: https://doi.org/10.48550/arXiv.2412.03685
48. Peo S. *Visual Development of a Visual Novel.* Visual Storytelling in an Interactive Game Bachelor's thesis Degree programme in Design. 2019. 117 p. URL: https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905077990
49. Pratama D., Wardani W. G. W., Akbar T. Building contextual perception through background illustrations in Visual Novel with historical theme. *Journal of Arts and Humanities.* 2018. Vol. 7. № 10, p. 53-64. DOI: https://doi.org/10.18533/journal.v7i10.1501
50. Шерба В. Гайд: як створити правильну обкладинку для гри в Steam та на консолях. Gamedev.dou. URL: https://gamedev.dou.ua/forums/topic/56642/ (дата звернення: 20.05.2026)

ДОДАТОК А

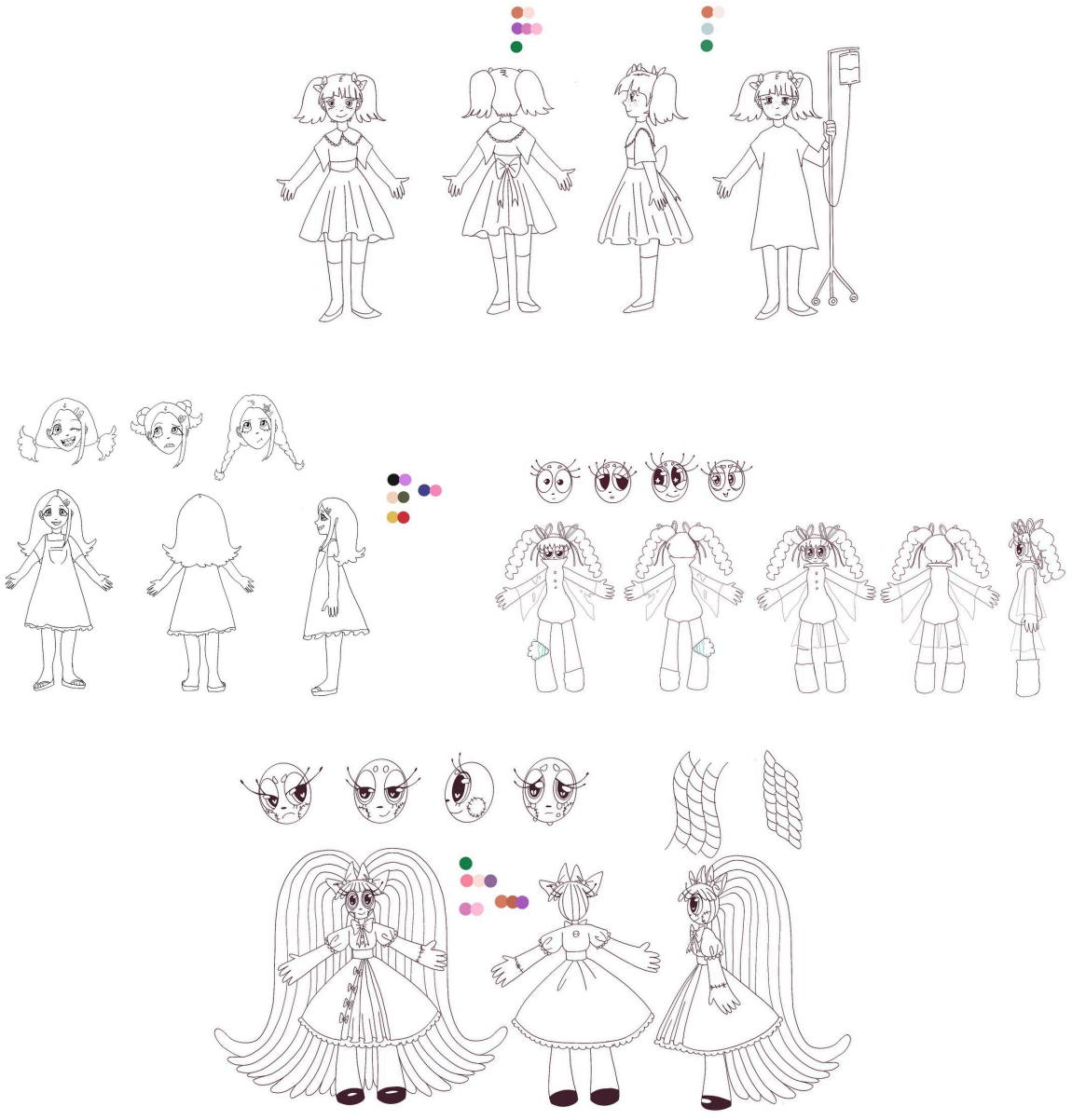


Рисунок А.1 - Зарисовки концепт-артів персонажів

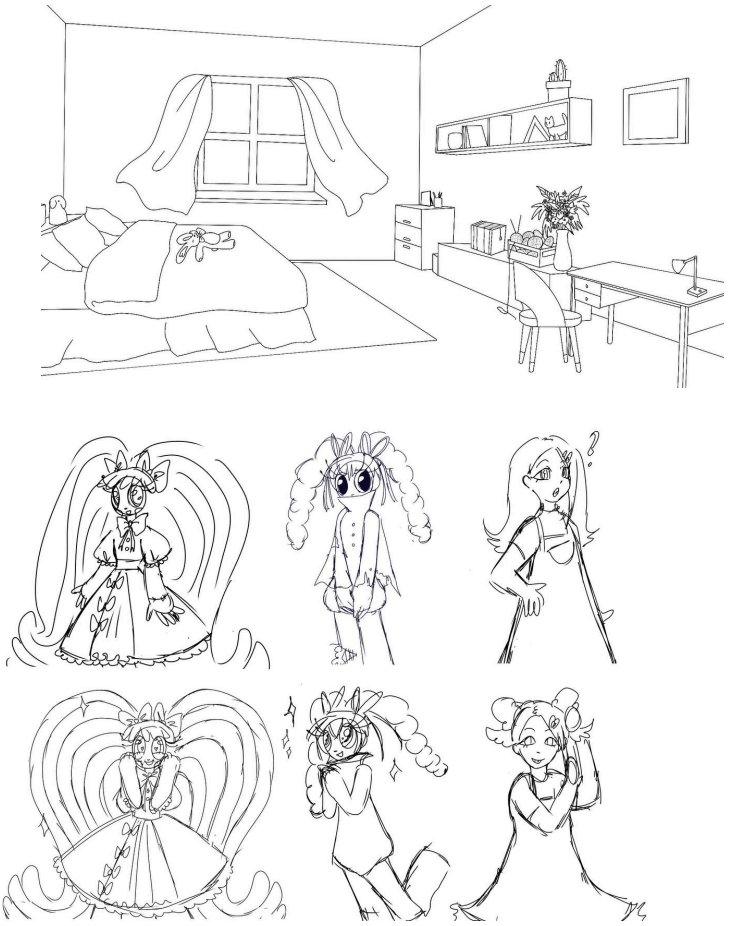


Рисунок А.2 - Зарисовки фону та спрайтів



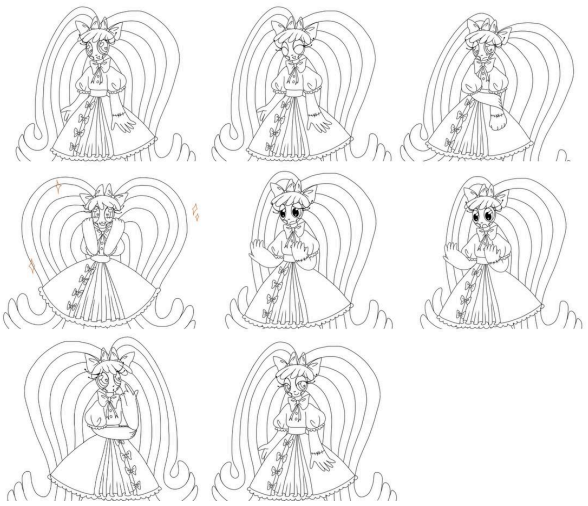
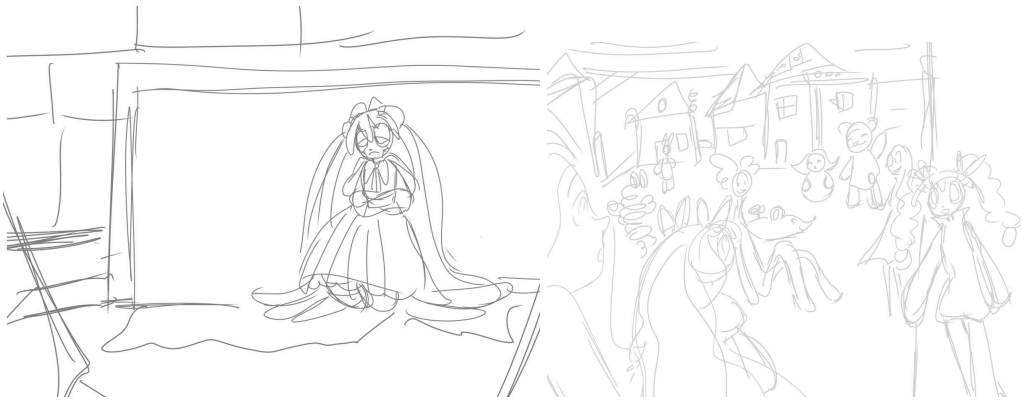


Рисунок А.3 - Лайн-арт спрайтів





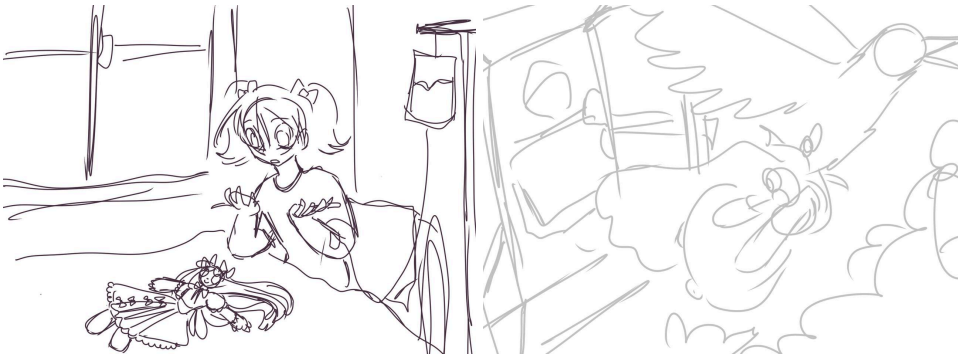


Рисунок А.4 - Зарисовки концепцій візуальної новели



Рисунок А.5 - Лайн-арт концепцій візуальної новели

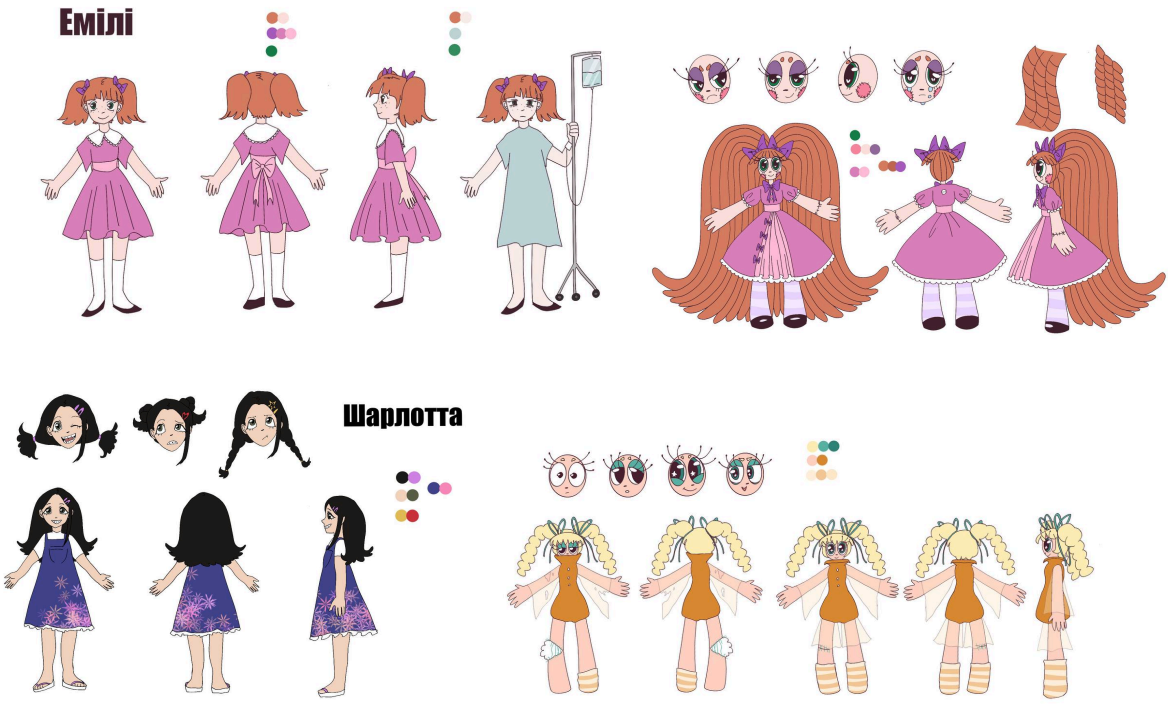


Рисунок А.6 - Концепт-арти в кольорі



Рисунок А.7 - Розробка фону

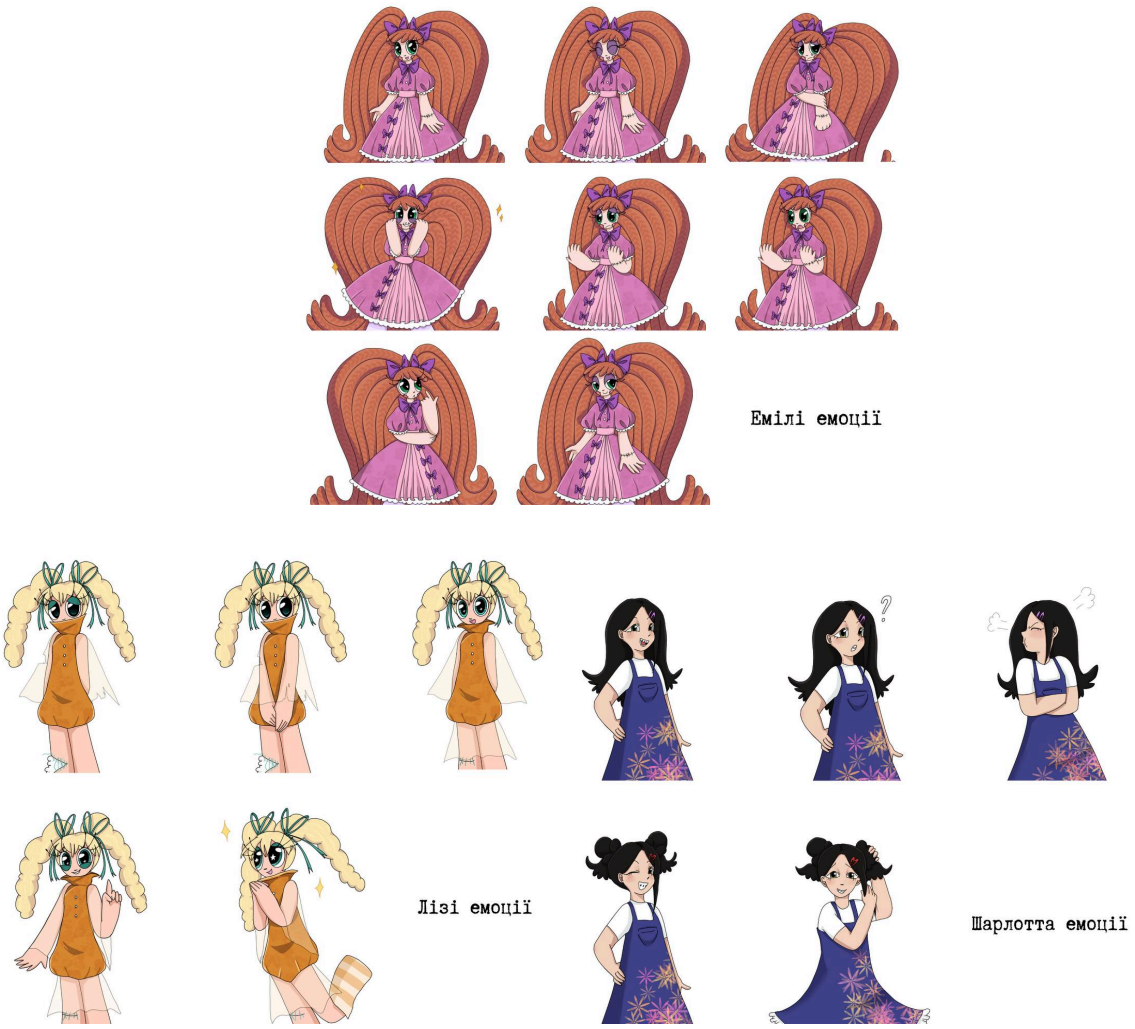


Рисунок А.8 - Завершені спрайти





Рисунок А.9 - Залиті кольором зарисовки візуальної новели





Рисунок А.10 - Завершені ілюстрації візуальної новели

ДОДАТОК В

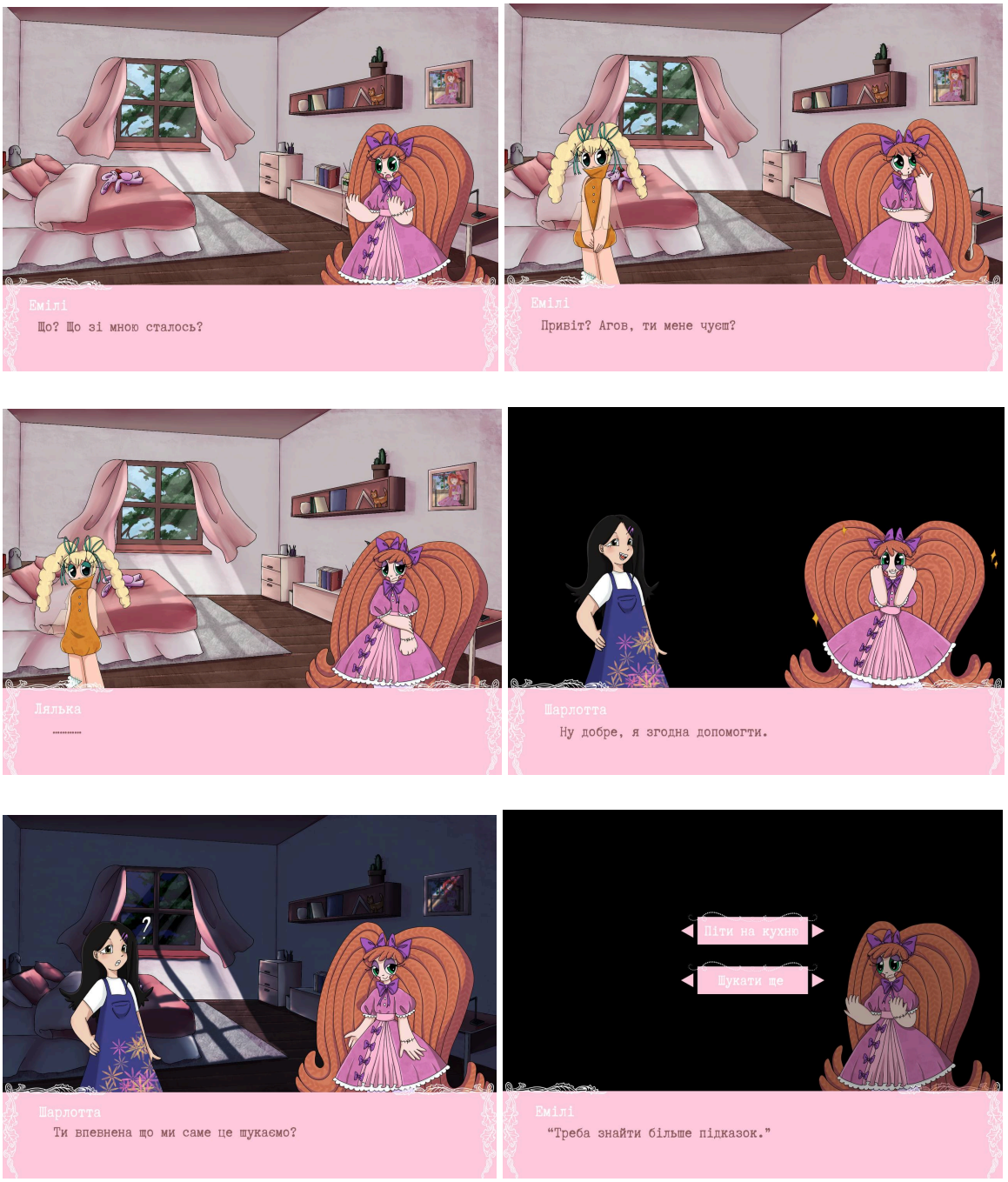


Рисунок В.1 - Ігровий процес новели

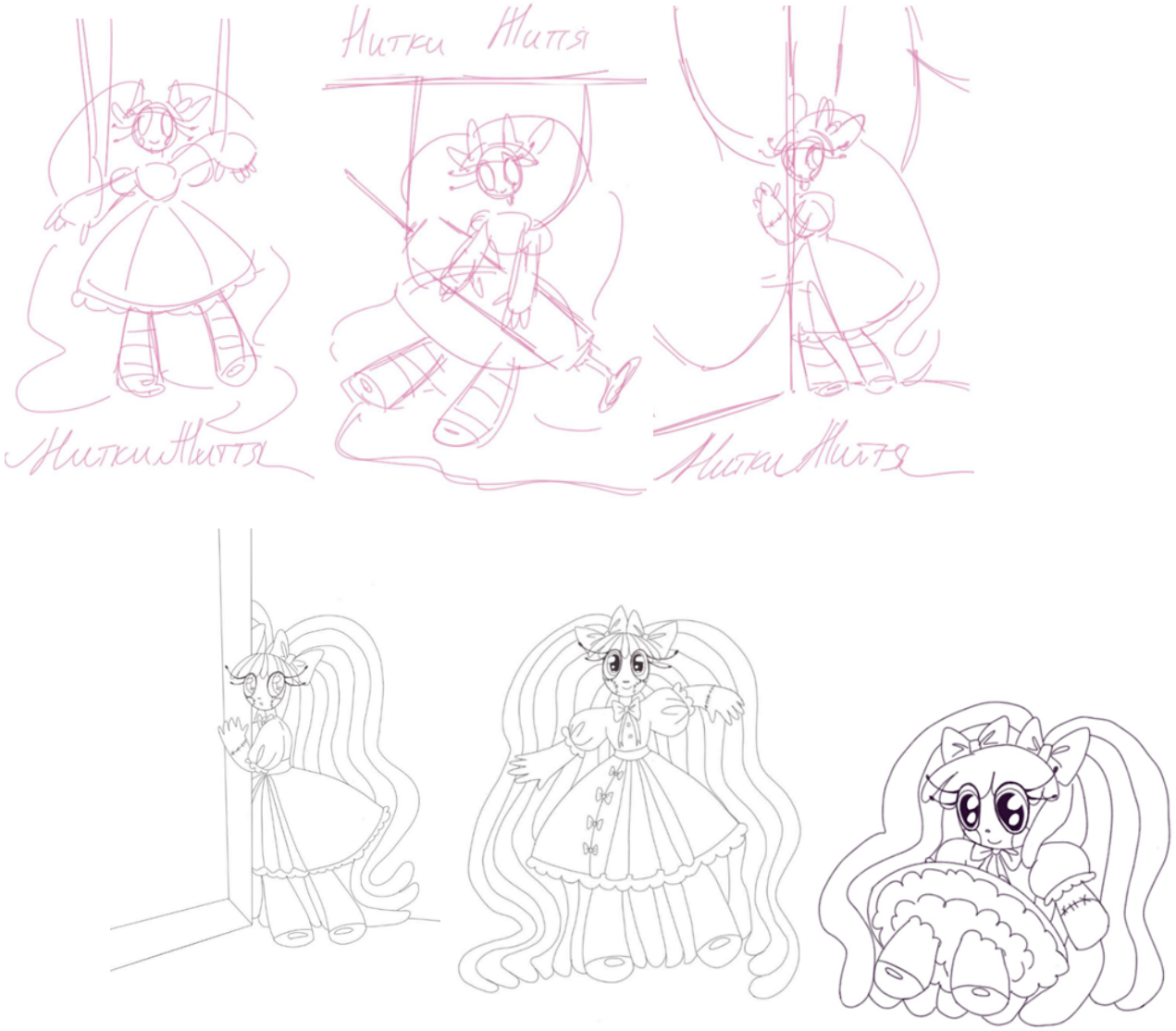


Рисунок В.2 - Зарисовки обкладинки та ігрової іконки

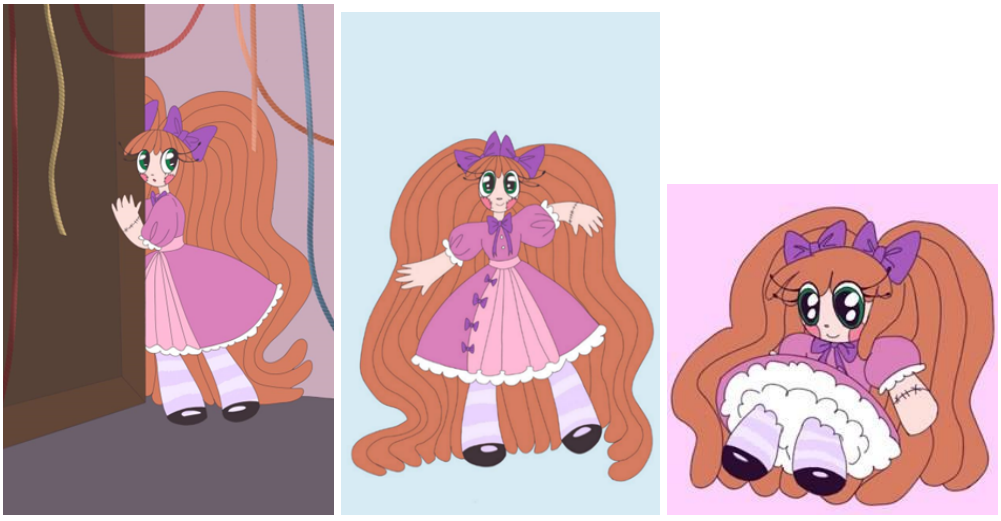


Рисунок В.3 - Залиті кольором обкладинка та іконка візуальної новели



Рисунок В.4 - Завершені ілюстрації обкладинки та іконки





Рисунок В.5 - Маскот-іграшка візуальної новели