МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра

на тему: **ВИЯВЛЕННЯ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗРОБКИ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «SHADOWED VOWS»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми
«Графічний дизайн»
Рукобратська Дарина Анатоліївна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Анастасія ДИМОВА

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

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

Запоріжжя
2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
Ганна ЧЕМЕРИС
«___» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Рукобратській Дарині Анатоліївні

1. Тема роботи: *Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки візуальної новели «Shadowed Vows»* науковий керівник роботи *викл. кафедри дизайну Димова А. П.* затверджені наказом ЗНУ від № 134-с від 27.01.2025
2. Строк подання студентом роботи: *27.05.2025*
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *поняття «візуальна новела» та історія їх виникнення, особливості розробки візуальних новел, розробка візуальної новели «Shadowed Vows».*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1 Поняття «візуальна новела» та історія їх виникнення	*Чемерис Г. Ю.*		
Розділ 2 Особливості розробки візуальних новел	*Чемерис Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання: *13.09.2024*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	**вересень 2024**	
2	***Реєстрація теми.*** *Підготувати заяву, декларацію і лист завдання для затвердження теми.*	**вересень 2024**	
3	***Аналіз теми.*** *Провести аналіз наукових джерел на тему візуальних новел. Дослідити та описати історичний розвиток візуальних новел. Оформити теоретичний розділ ПЗ.*	**жовтень – листопад 2024**	
4	***Визначення концепції проєктування.*** *Розробити загальний задум, сюжет, жанрову структуру гри. Описати концепцію.*	**жовтень 2024**	
5	***Аналіз структури.*** *Провести аналіз будови візуальних новел. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.*	**жовтень 2024**	
6	***Аналіз аналогів.*** *Провести аналіз аналогічних ігор та описати у відповідному розділі.*	**жовтень – грудень 2024**	
7	***Апробація.*** *Написання і подання тез для участі в науковій конференції «Litteris et Artibus» та ХННРА.*	**жовтень 2024; квітень 2025**	
8	***Технічна реалізація****. Опис процесу проєктування візуальної новели в ПЗ. Завершення розробки (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	**січень – березень 2025**	
9	***Завершення виконання роботи.*** *Подати чернетки ПЗ та проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.*	**травень 2025**	
10	***Попередній захист.*** *Отримати допуск до захисту.* *Отримання коментарів та зауважень.*	**травень 2025**	
11	***Усунення зауважень до виконаної роботи.*** *Виконати чистове оформлення роботи.*	**травень 2025**	
12	***Проходження нормоконтролю.*** *Отримати довідку про антиплагіат*	**травень 2025**	
13	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати відгук керівника.*	**травень 2025**	
14	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту* *Передати пакет наукової роботи на кафедру.* *Розмістити текст роботи в репозитарії ЗНУ.*	**червень 2025**	
15	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	**червень 2025**	

Студент _____ *Дарина РУКОБРАТСЬКА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

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

АНОТАЦІЯ

Рукобратська Д. А. Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки візуальної новели «Shadowed Vows»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник А. П. Димова. Запоріжжя: ЗНУ, 2025. 100 с.

UA: Робота викладена на 100 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 66 джерел. Об’єкт дослідження: дизайн візуальної новели. Предмет дослідження: художньо-естетичні особливості проєктування візуальної новели в стилістиці китайського фентезі. Мета дослідження: дослідити специфіку візуального оформлення та структуру візуальної новели, а також розробка авторського проєкту «Shadowed Vows» з урахуванням сучасних тенденцій геймдизайну. У роботі представлено авторську гібридну візуальну новелу з елементами дослідження локацій, виконану в техніці піксель-арту.

Ключові слова: ілюстрація, візуальна новела, піксельна графіка, UI/UX дизайн, користувацький інтерфейс.

Rukobratska D. A. Identifying the Artistic and Aesthetic Features of the Development of the "Shadowed Vows" Visual Novel: Bachelor's Thesis in Specialty 022 "Design" of the Educational and Professional Program "Graphic Design" / sci. advisor A. P. Dymova. Zaporizhzhia : ZNU, 2025. 100 p.

EN: The work is presented on pages 100 of printed text. The list of references includes 66 sources. Object of study: visual novel design. Subject of research: the artistic and aesthetic features of designing a visual novel in the style of Chinese fantasy. The purpose of the study: to explore the specifics of visual design and structural composition of a visual novel, as well as to develop an original project titled "Shadowed Vows", taking into account modern trends in game design. The work presents an original hybrid visual novel with location exploration elements, created in a pixel art style.

Key words: illustration, visual novel, pixel art, UI/UX design, user interface.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Рукобратська Д. А., Еволюція ігрового стилю в контексті візуальних новел. *Litteris et Artibus: Нові горизонти:* збір. наук. праць. (м. Кременець, 31 жовтня 2024). ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2024. С. 332–334.
2. Рукобратська Д. А., Димова А. П. Вплив різних підходів до нелінійності у візуальних новелах на формування ігрового досвіду. *Освітні й культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України в міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу:* міжнар. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 11 квітня 2025). ХНМРА, 2025. **(До друку)**

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ І ТЕРМІНІВ..... 7

ВСТУП..... 8

РОЗДІЛ 1 ПОНЯТТЯ «ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА» ТА ІСТОРІЯ ЇХ ВИНИКНЕННЯ..... 10

1.1 Визначення та класифікація візуальної новели..... 10

1.2 Гібридний підхід до створення візуальних новел..... 14

1.3 Історія розвитку візуальних новел..... 17

РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ..... 23

2.1 Структура, оформлення та ігровий процес візуальних новел..... 23

2.2 Система архетипів у побудові персонажів..... 26

2.3 Аналіз аналогів..... 31

РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «SHADOWED VOWS»..... 44

3.1. Розкриття концепції візуальної новели «Shadowed Vows»..... 44

3.2. Розробка візуальної новели «Shadowed Vows», хід та етапи виконання роботи..... 47

3.3. Розробка ігрового інтерфейсу..... 57

3.4. Розробка айдентики гри та промо-матеріалів..... 64

ВИСНОВКИ..... 69

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 71

ДОДАТКИ..... 78

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ І ТЕРМІНІВ

Візуальна новела (англ. visual novel) – жанр наративних відеоігор, який представляє собою обрамлену історію з безліччю сюжетних ліній і різними візуальними персонажами, де гравець може мати можливість впливати на розвиток історії.

Геймплей (англ. gameplay) – це сукупність механік, правил і взаємодій, які визначають, як гравець взаємодіє з грою, її світом, персонажами та завданнями; те, що гравець робить під час гри, і як гра реагує на його дії.

Інтерфейс гри – сукупність елементів, через які гравець взаємодіє з грою.

Кінетичні романи – піджанр візуальних новел, у яких відсутній інтерактивний вибір, тобто гравець не впливає на розвиток історії.

Пропси (англ. properties) – об’єкти або елементи ігрового світу, що слугують для декорації.

Сетинг (англ. setting) – середовище, у якій відбуваються події, тобто її загальний контекст та візуальна складова.

Спрайт (англ. sprite) – зображення персонажа, яке використовується в грі для його візуального представлення під час діалогу.

HUD (Heads-Up Display) – інтерфейс, який представляє актуальну інформацію користувачеві прямо під час гри, не відволікаючи його увагу від основної діяльності.

MUD (Multi-User Dungeon) – жанр текстових онлайн-ігор, у яких кілька гравців взаємодіють у спільному віртуальному просторі, виконуючи ролі персонажів у фентезійному або пригодницькому середовищі.

NPC (Non-Player Character) – персонаж у відеогрі, керований комп’ютером, а не гравцем.

ВСТУП

Актуальність. Відеоігри стали невід’ємною частиною сучасної культури, заповнюючи різноманітні сфери життя, без яких вже важко уявити світ. Нині розвиток цікавості до ігрової індустрії невпинно зростає і набуває значення не тільки як форма розваги. Завдяки різноманітним дослідженням відомо, що відеоігри користуються потужним внеском у розвиток багатьох цінних навичок, які допомагають людям у реальному житті. Так, вони мають багато переваг на мистецькому, освітньому, соціальному, психологічному і навіть науковому рівнях. Завдяки технологічним інноваціям і різноманітним жанрам, вони залучають до себе аудиторію різного віку та культурного походження. Здатність відеоігор викликати емоції, розповідати історії та створювати захоплюючі світи робить їх унікальним і потужним засобом мистецтва.

Серед великої кількості форматів відеоігор, особливу популярність останніми роками набули візуальні новели. Вони є самобутніми, поєднуючи в собі одразу три художні елементи: літературу, кіно та музику. Починаючи як нішевий жанр, зараз вони вирізняються багатою варіативністю сценаріїв, підходів, художніх стилів і механік. Візуальні новели вже давно перестали бути продуктом виключно східного ринку і наразі дедалі більше інді-розробників з усього світу звертаються до цього формату як до засобу художнього висловлення. Більш того, нині, у час цифрових технологій, гравці прагнуть не просто споглядати історії зі сторони, а бути безпосередньо їхньою частиною та мати на неї вплив. Візуальні новели якраз дають цю можливість, пропонуючи індивідуальний досвід для кожного користувача.

Актуальність розвитку ігрової індустрії зумовила вибір теми кваліфікаційної роботи бакалавра у наступному формулюванні «Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки візуальної новели «Shadowed Vows»».

Об’єкт дослідження – дизайн візуальної новели.

Предмет дослідження – художньо-естетичні особливості проєктування візуальної новели в стилістиці китайського фентезі.

Мета – дослідити специфіку візуального оформлення та структуру візуальної новели, а також розробити авторський проєкт з урахуванням сучасних тенденцій геймдизайну.

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

1. Дослідити наукові джерела, присвячені розвитку візуальних новел;
2. Здійснити дослідження структури візуальних новел;
3. Проаналізувати аналогічні проєкти та виявити їх особливості у дизайні;
4. Розробити концепцію до авторської візуальної новели з урахуванням гібридного підходу до її створення.

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тез «Еволюція ігрового стилю в контексті візуальних новел» у збірнику матеріалів IX Всеукраїнської науково-практичної конференції «Litteris et Artibus: Нові горизонти» (31 жовтня 2024, м. Кременець), публікації тез «Вплив різних підходів до нелінійності у візуальних новелах на формування ігрового досвіду» в збірнику матеріалів VI Міжнародній науково-практичній конференції «Освітні й культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України в міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу» (11 квітня 2025, м. Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 100 сторінок. Містить 96 ілюстрацій, 66 літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 70 сторінок. За темою роботи опубліковано 2 тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1
ПОНЯТТЯ «ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА» ТА ІСТОРІЯ ЇХ ВИНИКНЕННЯ

1.1 Визначення та класифікація візуальної новели

Візуальні новели займають особливе місце на перетині мистецтва, літератури та кінематографу. Поєднуючи свій наратив із виразними візуальними елементами, ці унікальні інтерактивні ігри відкривають нові можливості для розвитку геймдизайну.

Візуальна новела (від англ. visual novel) – це жанр наративних відеоігор, який представляє собою обрамлену історію з безліччю сюжетних ліній і різними героями, де гравець може мати можливість впливати на розвиток подій у грі [1]. Що відрізняє цей жанр від інших, так це здебільшого мінімальний геймплей (англ. gameplay), тобто ігровий процес, з акцентом на розгалужений сюжет та розвиток персонажів [2, 3]. Так, візуальні новели можуть мати різний ігровий об’єм, завдовжки як і фізичний роман, однак усе ще маючи перевагу відеогри, пропонуючи вибір у розвитку історії і декілька різноманітних кінцівок [4].

Важливо зазначити, що навіть серед перших розробників візуальних новел відсутнє чітке визначення самого терміна. Компанія Leaf, яка започаткувала назву «візуальна новела» через свою серію Leaf Visual Novel Series, використовувала її як альтернативу до терміна «озвучена новела», адже той уже був зареєстрований торговою маркою Chunsoft. Проте ані самі розробники, ані гравці не мали єдиної системи класифікації жанру, що сприяло розмитості цього поняття [5, с. 9].

Лу Чуньсю у своєму дослідженні підкреслює, що візуальна новела як жанр постійно зазнає трансформацій через технічний прогрес і вимоги ринку: «Типи ігор поступово втрачають чіткість у процесі створення, адже сучасний гравець очікує розширення елементів у межах одного продукту й тому важко визначити нові ігрові твори старими жанровими концепціями. Жанр сам по собі є процесом, що встановлюється і розмивається…» [5, с. 9]. Тому в цьому

контексті візуальна новела постає як гнучкий цифровий формат розповіді, що перебуває в постійному процесі розширення і переосмислення.

Жанр візуальних новел охоплює широкий спектр можливостей, від простих текстових історій до інтерактивних ігор із квестовими елементами. Хоча він не має чітко визначеного набору ознак, які його характеризують, відомо, що існує велика кількість варіацій на тему візуальних новел. Це дає змогу говорити про значну різноманітність у підходах до розповіді. Наприклад, популярна база даних The Visual Novel Database використовує понад 2500 тегів для опису особливостей візуальних новел. що свідчить про те, що цей жанр може включати як звичайні текстові елементи, так і інтерактивні компоненти, такі як: вибори, квестові завдання чи змінні варіанти розвитку сюжету. Завдяки цьому, візуальні новели можуть бути адаптовані до різних уподобань гравців, забезпечуючи не лише залучення до історії, а й активну взаємодію, що робить цей жанр універсальним і привабливим [6].

До того ж The Visual Novel Database називає наратив дуже важливим для цього жанру і визначається як його основна складова, адже історія зазвичай подається саме через текст [7].

Наприклад, у багатьох відеоіграх взаємодія гравця з навколишнім світом або персонажами зазвичай сприяє розвитку сюжету, водночас його дії виконують функцію наративу. Однак у візуальних новелах сюжет часто просувається завдяки діалогам, а також текстовим коментарям, які заповнюють прогалини між словами персонажів, надаючи контекст та емоційне забарвлення подіям. Це може включати опис довкілля, емоційних реакцій персонажів або навіть внутрішні монологи, що допомагають краще зрозуміти їхні почуття. Тож однією з характерних рис ігор цього жанру є взаємодія з візуалізованими персонажами, що поступово розкриває сюжетні таємниці: гравець має змогу обирати, з ким і коли взаємодіяти, безпосередньо впливаючи цим на подальший перебіг історії. Ключовою особливістю є прийняття швидких і влучних рішень у діалогах або сюжетних розгалуженнях, які відкривають нові сцени та лінії

розвитку сюжету. У такий спосіб, саме вибір гравця слугує рушієм оповіді, перетворюючи лінійний наратив на багатошарову систему варіантів [8].

Крім того, візуальні новели можуть бути побудовані на різних підходах до оповіді, від багатих на детальні описи історій до форматів, що зосереджуються виключно на діалогах. В умовно традиційних візуальних новелах часто використовується комбінація описів подій, оточення, внутрішніх монологів і діалогів, що дає змогу створити глибоке занурення у світ гри. Ці елементи допомагають не лише передавати сюжет, а й розкривати характери персонажів, їхні емоції та мотивацію, а також впливати на атмосферу гри. Проте є і інший підхід, де наратив зосереджується майже виключно на взаємодії між персонажами через діалоги. Наприклад, в іграх, таких як «A Date with the Death» від Two and a Half Studios та «Mystic Messenger» від Cheritz, описової частини майже немає, і вся візуальна новела побудована навколо діалогів, де гравець активно взаємодіє з іншими персонажами [9, 10]. У такому випадку сюжет розвивається через вибори гравця в діалозі, що впливають на розвиток подій, а брак глибоких описів чи наративних вставок змушує гравця фокусуватися на живому спілкуванні та емоційній взаємодії з персонажами. Це створює інший тип досвіду, де акцент робиться на побудову стосунків та реакції героїв на кожен вибір, тим самим забезпечуючи взаємодію без глибоких текстових описів довкілля. Отже, візуальні новели можуть варіюватися за рівнем деталізації наративу та обирати між багатими описами ігрового світу та мінімалістичними діалогами, кожен із яких має свій особливий підхід до залучення гравця в історію.

Доповнюючи вказане, візуальні новели можна поділити на два основні типи: стандартні візуальні новели та кінетичні романи. Кінетичні романи мають лінійний сюжет без можливості вибору, і гравець просто слідує за розвитком історії [11, с. 5]. Водночас саме візуальні новели надають гравцеві можливість вибору у вигляді різних варіантів дій або діалогів, що можуть впливати на хід подій. Окрім того, візуальні новели часто містять додаткові механіки, такі як: відстеження взаємодії з іншими персонажами, показники «здоров’я» чи

«ресурсів» персонажа, а також економічні елементи, як-от наявність грошей, що додають варіативності геймплею [12].

Візуальні новели також містять у собі аудіосупровід, а в багатьох наявне навіть озвучування головних героїв – часткове або повне. Звуковий дизайн має доведений вплив на глибину занурення за результатами сучасних експериментальних досліджень, за якими звуки персонажей (наприклад, кроки чи дії героя) посилюють емоційне включення гравця в сюжет і стимулюють ототожнення з його ігровим аватаром, тоді як фонові звуки (на кшталт вітру) сприяють відчуттю присутності в ігровому середовищі – тобто підсилюють сенсорне та наративне залучення. Усе це зводиться до одного з найголовніших факторів, що впливають на якість ігрового досвіду у візуальних новелах – *імерсивність*, тобто глибоке психологічне залучення гравця у вигаданий світ. Дослідження виокремлюють кілька типів занурення в гру: через сприйняття (вплив аудіо та візуальних образів), через активну взаємодію (відповідність викликів здібностям гравця), а також уявну – коли гравець занурюється в сюжет, ототожнюючи себе з персонажем, співпереживає йому та іншим героям. Це особливо важливо для жанру візуальної новели, де текстова оповідь є центральним елементом гри. І саме звуковий дизайн може формувати настрій гравця, підсилюючи атмосферу, і навіть впливати на його поведінку [13].

З метою визначення актуального стану досліджень у сфері створення візуальних новел доцільно буде звернутися до студентських кваліфікаційних проєктів. Серед них можна виділити низку робіт, які охоплюють різні аспекти цього жанру. Так, у проєкті М. Ігнатової було досліджено процес розробки інтерактивної гри в жанрі візуальної новели з технічної точки зору на ігровому рушії Unity, зокрема створення персонажів [14]. Кваліфікаційна робота Д. Караджаєва зосереджується на побудові сюжету й реалізації механіки вибору за допомогою рушія Ren'Py, а також цифрового аудіоредактора Audacity для створення оригінального саундтреку [15]. Магістерська робота Д. Волошина аналізує місце жанру інтерактивних новел в ігровій індустрії та досліджує створення новели за допомогою рушія INSTEAD [16]. Також заслуговує на

увагу праця А. Овсянникової, у якій візуальна новела розглядається як інструмент психологічної діагностики дітей [17]. Ці приклади робіт засвідчують, що візуальні новели поступово набувають усе більшої уваги у вітчизняному освітньому просторі й підтверджують актуальність теми в різних сферах, зокрема як мистецьких, так і технологічних.

1.2 Гібридний підхід до створення візуальних новел

В останні роки також спостерігається зростання цікавості до гібридних форм подання наративу, де текстова й візуальна складові тісно переплітаються, створюючи нові художні формати. Зокрема, дослідження З. Канг вказує на активний розвиток гібридних романів у літературі, де графічні елементи стають невід'ємною частиною оповіді [18]. Аналогічно й у сфері відеоігор розвиток жанру наразі не виключає гібридність, коли візуальні новели поєднують у собі інші різновиди ігрових жанрів. Наприклад, поєднання з пригодницькою грою, як серія «Ace Attorney», чи поєднання з елементами бійки, як серія «BlazBlue» [19]. Визначити чіткі межі такого поєднання досить складно, адже суть гібридного формату полягає в злитті візуальної новели з іншими типами ігрової механіки. Часто навіть важко сказати, де саме закінчується традиційна новела й починає домінувати інший стиль ігрового процесу [20]. Однак у такому підході можлива інтеграція механіки дослідження, головоломок, бойових систем або управління ресурсами, завдяки чому класичний формат інтерактивної оповіді розширюється і дає змогу гравцеві не лише читати історію та обирати варіанти розвитку подій, але й активно впливати на ігровий світ через безпосередньо взаємодію з ним.

За спостереженнями сучасних дослідників, включення додаткових механік дає можливість розробникам забезпечити більшу стійкість наративу: через взаємодію гравець може краще зрозуміти основні теми твору або відчути мотивацію персонажів. Інтерактивні елементи також виконують функцію «паузи» в оповіді, даючи гравцеві час для осмислення пережитих подій і збереження темпоритму гри [20]. Це особливо помітно в таких гібридних

візуальних новелах, як «Zero Escape» розроблена Spike Chunsoft чи «Coffee Talk» від Toge Productions, де сюжетні вставки тісно переплетені з ігровими механіками. Так, наприклад у «VA-11 Hall-A», розроблена Sukeban Games, така додана механіка мініігор лише доповнює оповідь, водночас зберігаючи фокус на сюжетній лінії.

Звідси виникає і проблематика підходу, адже створення гібридної візуальної новели вимагає ретельного балансування: вторинні механіки мають органічно інтегруватися в основний сюжет гри. Вони мають доповнювати основну наративну лінію, а не вступати з нею в суперечність. Інакше є ризик, що гравець втратить зв’язок з історією, а наратив втратить цілісність. Тому під час розробки гібридної візуальної новели важливо не лише обрати механіку, яка здається цікавою, але й знайти для неї обґрунтування в сюжеті та атмосфері твору. Наприклад, якщо гравець виступає в якості персоналу сфери обслуговування, той самий бариста чи бармен із попередніх прикладів, то додавання інтерактиву з приготування напоїв є цілком доречним і добре впишеться в загальну історію. Натомість, якщо додатковий жанр буде перетягувати на себе більше уваги або бути занадто відірваним від візуальної новели, тобто не розставляючи правильно акценти, механіки здаватимуться порізненими продуктами всередині однієї гри, перевантажуючи її та плутаючи гравця.

Є також і зворотні приклади, коли візуальна новела виступає як допоміжний елемент у складі інших жанрів, зокрема рольових ігор. Яскравим прикладом є міжжанрова відеогра «Sakura Wars V: So Long, My Love», розроблена Sega та Red Entertainment, де тактичні битви та рольові елементи домінують, але інтерактивні діалоги та розгалужені вибори, характерні для візуальних новел, відіграють ключову роль у формуванні стосунків між персонажами та впливають на сюжетний розвиток і бойову ефективність [21]. Особливістю в цій грі є система LIPS (Live & Interactive Picture System), яка вимагає від гравця приймати рішення в обмежений час під час діалогів, що впливає на стосунки з персонажами, хід сюжету та результати боїв [22]. Подібна

інтеграція надихнула інші проєкти, такі як «Thousand Arms», розроблена TOSE, яка поєднує традиційний JRPG з елементами симулятора побачень, чи «Riviera: The Promised Land» від Sting Entertainment, де елементи візуальної новели збагачують механіку покрокової бойової системи.

Гібридизація також може бути розглянута й у контексті жанрових рішень. Як зазначає Д. Нері, на Заході гібридизація жанрів у візуальних новелах стала засобом переосмислення традиційних тем способом змішування романтики та горору [23]. Не всі, але велика кількість традиційних японських романтичних візуальних новел часто мають на меті показати ідеалізоване кохання або навіть запропонувати «емоційне зцілення» через стосунки. Проте з розвитком формату з'являлося все більше експериментів із його подачею. Так, замість акценту на спрощеному споживанні стосунків із персонажами у форматі «бішьоджьо» (що з японської – гарна дівчина [24]), у західних гібридних візуальних новелах усе частіше відбувається ускладнення характерів і підривання очікувань гравця. Наприклад, персонажі вже не подаються як умовно стандартні об'єкти бажання – вони здобувають об'єм через внутрішні суперечності та навіть виходять за межі гри, ламаючи четверту стіну, у спробах досягти більш глибокої емоційної взаємодії. За ствердженням Нері, такий підхід «руйнує стандартний досвід гри в романтичну візуальну новелу» та свідчить про культурну трансформацію – зміщення від японського до американського бачення жанру. Західні гібридні візуальні новели підкреслюють конфлікти, зраду, токсичні стосунки і втрату. Вони не бояться ставити гравця в незручні емоційні ситуації, змушуючи переосмислювати моральність персонажів і власні рішення в межах гри. Таке поєднання романтики й горору змінює не тільки сюжет, а й сам наративний ритм візуальної новели, створюючи ситуації, де романтична прив'язаність стає джерелом страху або небезпеки, а любов – не завжди є спасінням. Деякі гібридні проєкти, такі як «Doki Doki Literature Club!» від Team Salvato, демонструють ефективність ламання традиційних очікувань гравця через навмисне поєднання романтичного й жахливого наративів, руйнуючи звичні кліше з історією формату «гравець плюс гарна дівчина». Герої у

візуальних новелах більше не «картонні», і гравець має враховувати їхню внутрішню логіку, реагувати на них як на «реальних». У випадку з «Doki Doki Literature Club!» гравець змушений реагувати навіть поза межами гри, адже під час проходження сюжету один із її головних персонажей змінює файли інших героїв на комп'ютері користувача, також руйнуючи четверту стіну в діалогах, звертаючись безпосередньо до гравця поза екраном, а не головного героя в грі.

У такий спосіб, гібридизація візуальних новел постає як потужний елемент ускладнення історії і унікальний засіб взаємодії з гравцем, який до того ж може включати в себе й культурний феномен, створюючи нові емоційно складні форми взаємодії.

1.3 Історія розвитку візуальних новел

Візуальні новели як жанр сформувалися на перетині текстових пригод, відеоігор і японської культури. Їхній розвиток тісно пов'язаний із пошуками нових форм цифрового наративу в межах індустрії розваг, зокрема відеоігор, які у 1980-х роках активно експериментували з оповіддю та вибором гравця.

Найпершими прикладами такої цифрової інтерактивності в художньому наративі у 1970–1980-х роках стали текстові багатокористувацькі пригоди, або MUD.

MUD, скорочено від *Multi-User Dungeon* – це жанр текстових онлайн-ігор, у яких кілька гравців взаємодіють у спільному віртуальному просторі, виконуючи ролі персонажів у фентезійному або пригодницькому середовищі. Усе, що відбувається в грі, описується текстом, а гравці обирають дії через команди, що впливають на подальший розвиток подій. Наприклад: «Ви стоїте перед вівтарем у залі руїн, з якого долинає шепіт. У руках тримаєте амулет, що пульсує світлом. Активувати його чи покинути це місце?». І хоча MUD мали незначну графіку або не мали її взагалі, саме вони заклали фундамент зацікавлення до інтерактивного наративу в цифровому середовищі [25].

Натомість на іншому світовому континенті в Японії в 1980-х роках бере свій початок історія виникнення візуальних новел, коли індустрія відеоігор

почала шукати нові форми інтерактивного оповідання. Однією з перших спроб поєднати текстові пригоди з графічними елементами стала «The Portopia Serial Murder Case» («Справа про серійне вбивство Портопіа») 1983 року випуску від компанії Chunsoft [26]. Розроблена Юджі Хорі, який також відомий за створенням знаменитої серії Dragon Quest, ця гра стала важливим кроком у розвитку жанру, оскільки вона поєднувала детективний сюжет, текстові команди та графіку. Portopia вважається однією з перших візуальних новел, зважаючи на важливий внесок у розвиток жанру, хоча за своєю суттю це була пригода з елементами інтерактивного сюжету. До того ж вона стала прототипом для містичних ігор і ігор жахів, а також натхненням для багатьох розробників ігор, у тому числі для відомих Хідео Кодзіми та Ейдзі Аонуми.

Розглядаючи внесок «The Portopia Serial Murder Case», саме версія гри для консолі Famicom (1985) визначила ключові риси візуальних новел: у ній текстові команди були замінені на клікабельний інтерфейс, що давало змогу гравцеві обирати варіанти дій та спрощувало взаємодію з грою. В оригінальній комп’ютерній версії Portopia гравці вводили текстові команди через інтерфейс A-Parser, який складався з меню (ліворуч), рядку стану (внизу) та поточної вкладки (праворуч), що було стандартом для багатьох ранніх комп’ютерних ігор. Однак у пізнішій версії для консолі Famicom (1985) цей спосіб введення був замінений на клікабельний інтерфейс, що давало змогу гравцям вибирати опції без необхідності вводити текст вручну. Це стало основною характеристикою, яка згодом поширилася на багато інших візуальних новел: інтерактивний вибір, коли гравець натискає на варіанти або відповіді, щоби просувати сюжет. Ця зміна інтерфейсу була дуже важливою для жанру, адже вона давала змогу значно спростити взаємодію з грою і зробила її більш доступною, зменшивши бар’єри у використанні [27].

Важливим аспектом Portopia була не тільки інноваційність у геймплеї, а й тематика. Гра торкалася дорослих тем, таких як вбивство, насильство й наркотики, що було рідкісним для відеоігор того часу, і допомогло перейти від простих пригодницьких ігор до більш зрілих і складних наративів.

Подальший розвиток жанру значною мірою залежав від технологічного прогресу. У 1980-х роках популярною платформою для текстово-графічних пригод стала серія комп'ютерів NEC PC-9800, яка надавала змогу використовувати детальнішу графіку, що суттєво відрізняло візуальні новели від західних текстових квестів і робило його більш привабливим. А поява CD-ROM у 1988 році дала змогу додати озвучення, повноцінні саундтреки та навіть відеофрагменти. Однією з перших ігор, яка продемонструвала потенціал цієї технології, була розроблена Alfa System у 1988 році «No-Ri-Ko», яка включала повноцінний голосовий супровід, що значно підсилювало емоційне занурення гравця [28].

У 1990-х роках жанр набув більшої популярності, і з'явилися комерційно успішні проєкти, що вплинули на його подальший розвиток. «Tokimeki Memorial» (1994) від Konami стала культовою грою в жанрі симулятора романтичних відносин, що поєднувала нелінійний сюжет з елементами тайм-менеджменту та соціальних взаємодій. Водночас «YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World», розроблена та видана корпорацією ELF у 1996 році, зробила значний внесок у розгалужену побудову сюжету, запровадивши складну інноваційну систему виборів і альтернативних ліній історії під назвою Automatic Diverge Mapping System, яка давала змогу гравцеві не лише бачити структуру розгалужень, а й повертатися до ключових сюжетних точок для зміни вибору та дослідження різних варіантів розвитку подій [29]. Саме в цей період візуальні новели стали не просто інтерактивними історіями, а іграми, що давали змогу гравцям активно впливати на події, обираючи різні сюжетні шляхи.

З початком 2000-х років жанр почав поширюватися за межами Японії, що значною мірою було зумовлено популярністю аніме та манґи. Адаптації відомих візуальних новел у вигляді аніме-серіалів сприяли зацікавленості до жанру серед західної аудиторії. Такі проєкти, як «Clannad», «Fate/stay night» і «Steins;Gate», стали не лише успішними відеоіграми, а й закріпили візуальні новели як частину сучасної медіакультури.

Значний вплив на поширення жанру серед незалежних розробників мала поява рушія Ren’Py у 2000-х роках. Це програмне середовище давало змогу створювати візуальні новели без необхідності глибоких знань програмування, що значно спростило розробку ігор. Завдяки цьому на Заході почали з’являтися англомовні новели, серед яких особливо популярною стала вже згадана «Doki Doki Literature Club!», що поєднувала класичний стиль візуальних новел із психологічним горором, руйнуючи очікування гравців щодо жанру [30].

Щодо розвитку жанру в Україні, візуальні новели почали набирати популярність порівняно недавно. Проаналізувавши ринок онлайн-сервісу цифрового поширення відеоігор і програмного забезпечення Steam [31], було виявлено, що одними з найперших українських візуальних новел стали такі проєкти як «Unroaded» від розробника Stormnebulae та «The Knight of the Crimson Tower» від Ikuku, випущені у 2019 році. З того часу українська індустрія візуальних новел почала поступово зростати, і до жанру звернулися як незалежні розробники, так і невеликі студії.

Одним із помітних українських розробників, що працюють у жанрі, став Ternox, після випуску «STONKS-9800: Симулятор фондового ринку». Випущена 2023 року, ця гра переносить гравця на японську фондову біржу 80–90-х років, пропонуючи зануритися в атмосферу ретро та відчути себе бізнесменом того часу. Гра поєднує елементи симулятора та текстової гри, даючи змогу купувати акції, одержувати дивіденди, стежити за курсом акцій, а також вирішувати різноманітні проблеми на шляху до фінансового успіху. «STONKS-9800» набула більше 91% позитивних відгуків за унікальний стиль та геймплей, що відображає економічні реалії минулої епохи, і навіть потрапила до ТОП-250 ігор 2023 року за версією відомого аналітичного сервісу SteamDB [32].

Проте найбільшим внеском Ternox стало заснування Ukrainian Visual Novel Jam – конкурсу, спрямованого на створення візуальних новел українською мовою, з акцентом на пошук креативних ідей та незвичайних сюжетів. Особливість цього конкурсу в тому, що для нього відведений певний проміжок

часу, у рамках якого потрібно створити коротку візуальну новелу на вказану за день до його початку тематику [33].

Ukrainian Visual Novel Jam стартував у складний період – у липні 2022 року, через кілька місяців після початку повномасштабного вторгнення. Ternox задумав конкурс як спосіб відволікти українців від війни, дати можливість творити та здобувати нові навички в геймдеві. Перший джем зібрав 51 новелу, що стало несподіваним успіхом для нової ініціативи. Темою був «Ескапізм», тобто втеча від реальності, що резонувала з настроями багатьох учасників.

Результати інших проведених конкурсів були такими:

- другий джем (зима 2023, тема: «Зв'язок»): 69 новел;
- третій джем (літо 2023, тема: «Віртуальність»): 57 новел;
- четвертий джем (зима 2024, «Відлуння»): 60 новел;
- п'ятий джем (літо 2024, тема: «Крила»): 48 новел [33].

Крім основних джемів, у 2024 році Ternox запустив Ukrainian Micro Visual Novel Jam, де учасники створювали мінімалістичні новели з одним спрайтом і до 1000 слів. Цей формат, натхненний міжнародним O2A2 Jam, зібрав 109 робіт. А весною 2025 року стартував Ukrainian Narrative Game Jam про створення сюжетно-орієнтованих ігор на тему «Шум», який уже не обмежувався лише візуальними новелами.

За правилами всі новели мають бути написані українською мовою, що відповідає головній меті конкурсу – підтримці та розвитку україномовного контенту. Тема джему оголошується лише за день до старту, однак допускає вільну інтерпретацію: так, слово «Відлуння» на одному з джемів учасники трактували як спогади, любов або містичні події. Сценарій обов'язково має бути створений із нуля впродовж джему, а з п'ятого конкурсу дозволено також використовувати власні чи придбані ресурси (графіку, музику тощо), за умови, що вони не створені за допомогою генеративного штучного інтелекту. Оцінювання відбувається за кількома категоріями, зокрема «Загальне враження», «Звук», «Візуал», «Текст», «Задум» і «Реалізація», а переможці одержують грошові призи та спеціальні відзнаки за оригінальні рішення.

Так, візуальні новели пройшли шлях від нішевого продукту у вигляді текстових пригод на перших комп’ютерах до глобального феномену розгалужених інтерактивних історій із виразною графікою, що охоплюють широкий спектр тем і жанрів. Їхній розвиток як жанру демонструє здатність адаптуватися до технологічних і культурних змін, водночас зберігаючи унікальну ідентичність. Зокрема і в Україні візуальні новели, попри свою молодість, стали важливим інструментом культурного самовираження, демонструючи потенціал українських новел для міжнародного визнання.

РОЗДІЛ 2
ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ

2.1 Структура, оформлення та ігровий процес візуальних новел

Говорячи про розробку зовнішнього вигляду гри, візуальні новели використовують унікальний підхід до розповіді, поєднуючи мистецтво в стилі аніме з текстовим викладом. Центральними елементами дизайну є персонажі та фон, які не лише відображають стиль гри, але й допомагають сформувати емоційний зв’язок між гравцем та героями. Завдяки деталізованим ілюстраціям, добре розробленому сюжету та продуманій подачі, гравець може сприймати історію не лише через текст, а й візуально.

Однією з ключових особливостей візуальних новел є передача емоцій та дій персонажів за допомогою спрайтів. Це усуває необхідність у довгих текстових описах, адже зміни в позах та міміці можуть негайно передати стан персонажа. Діалоги часто представлені без діалогових тегів – гравець розуміє, хто говорить, завдяки візуальному розташуванню спрайтів персонажа та текстового поля (див. рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Розташування елементів інтерфейсу
на прикладі гри «Re:Birthday Song»

Одяг героя, аксесуари, а також фонова ілюстрація можуть нести додаткову інформацію про особистість персонажа або контекст сцени, допомагаючи гравцеві зануритися в історію.

Традиційно візуальні новели дотримуються усталеної структури розміщення елементів на екрані: текстове поле міститься на передньому плані, зазвичай у нижній частині екрану, і містить ім’я персонажа, який говорить у даний момент. Персонажі, з якими ведеться взаємодія, розташовуються в центрі екрану, а фонова ілюстрація додає контекст сцени. Питання про те, чи буде на екрані відображатися спрайт персонажа гравця, залежить від концепції гри. Деякі новели дають змогу бачити головного героя, надаючи йому унікальну зовнішність, тоді як інші уникають цього, щоб полегшити самопроєкцію гравця на роль героя. Незалежно від конкретного підходу, жанр майже завжди використовує перспективу від першої особи, щоб допомогти гравцеві краще зануритися в сюжет і бути його частиною.

Треба зауважити й на тому, що оскільки основна взаємодія у візуальних новелах полягає в читанні, важливою складовою дизайну є ергономічність екрану. Читабельність тексту та чітке виділення важливих деталей безпосередньо впливають на комфорт гравця. Нечіткі або перевантажені візуальні елементи можуть ускладнити сприйняття історії. Саме тому розробники приділяють увагу шрифтам, контрасту між текстом і фоном, а також грамотному розміщенню графічних елементів, щоб створити гармонійний та зручний для тривалого читання інтерфейс.

Проте візуальна складова – це лише одна із частин загального дизайну візуальної новели. Щоб створити справді захоплюючий досвід, необхідно враховувати не лише оформлення екрану, а й те, як гра керує увагою гравця, як вона структурує сюжет та надає можливості для взаємодії. Візуальні новели, як уже було зазначено раніше, можуть значно відрізнятися за рівнем інтерактивності. У зв’язку із цим важливо розглядати не тільки естетичний дизайн гри, а і принципи побудови геймплею, які впливають на те, наскільки гра затягує гравця.

Я. Андстен у своїй роботі окреслює набір цих принципів дизайну, яких слід дотримуватися під час розробки візуальних новел, щоб забезпечити ефективний і захоплюючий геймплей, спираючись на вісім визначених у статті

Hunicke естетик гри, а саме: *відчуття* (гра як відчуття-задоволення); *фентезі* (гра, як вигадка); *розповідь* (гра, як драма); *виклик* (гра, як смуга перешкод); товариство (гра. як соціальна основа); *відкриття* (гра, як незвідана територія); *вираз* (гра, як самопізнання); *підкорення* (гра, як розвага) [12, с. 8].

З огляду на це, принципи Андстен орієнтовані на те, щоб зробити гру не лише цікавою, а і взаємодійною для гравця, що забезпечує його залучення до світу гри.

Перший принцип полягає в тому, щоб створити захоплюючу, драматичну розповідь, яка втягує гравця і змушує його слідувати за розвитком подій. Це означає, що сюжет має бути не лише цікавим, але й емоційно насиченим, здатним привернути увагу і тримати її впродовж усієї гри. Головний акцент тут робиться на наратив, який, на думку Я. Андстен, є центральним елементом для візуальних новел, адже саме через нього гравець переживає сюжет та емоційно зв’язується з персонажами і світом гри.

Другий принцип стосується агентності гравця, тобто надання йому можливості впливати на хід історії. Це досягається через вибори, які гравець робить упродовж гри, даючи йому змогу формувати характер персонажа або вибирати різні шляхи в розвитку сюжету. За допомогою таких елементів, як створення унікального персонажа, гравець може виразити себе, що є важливою складовою в процесі взаємодії з грою.

Третій принцип – занурення гравця у світ фантазії. Це досягається через деталі світу, що оточує персонажів, створення атмосфери через музичне і візуальне оформлення. Андстен наголошує на важливості фентезійного середовища, яке допомагає гравцю повністю поринути у вигаданий світ і відчути себе частиною тієї реальності. Таке занурення зміцнюється через інтеграцію художнього оформлення та музики, що допомагає втілити емоційний тон гри.

Наведені принципи дають змогу створити глибокий і емоційно насичений досвід, який дає гравцеві відчуття справжньої участі в історії та дають йому змогу виразити себе через вибори та персонажів.

2.2 Система архетипів у побудові персонажів

Оскільки наративи візуальних новел зосереджені на взаємодії персонажів, їхній дизайн має сильний вплив на візуальне оформлення гри. Особистості персонажів у них відіграють ключову роль у побудові сюжету, а добре продуманий склад героїв дає змогу створити драматургічну напругу, де герої взаємодіють, контрастують або доповнюють одне одного, посилюючи емоційний вплив історії. Щоб зробити персонажа помітним і легко впізнаваним, часто до його створення використовується підхід на основі усталених прообразів [34].

У контексті аніме та манґи ці усталені типи характерів називають архетипами. Вони є стереотипними та формують очікування гравця щодо особистості персонажа та його ролі в сюжеті. Проте використання архетипів у візуальних новелах не означає створення шаблонних чи передбачуваних героїв – навпаки, вони можуть слугувати міцною основою для глибшої розробки характерів і динаміки між персонажами.

Однією з категорій, де найбільш виразно проявляється архетипізація персонажів, є отоме-ігри, які поєднують романтичний сюжет і симулятор побачень та орієнтовані переважно на жіночу аудиторію [35]. Тут треба зазначити, що отоме не стільки окремий жанр у класичному розумінні, скільки нішева категорія ігор, особливо поширена в Японії. Х. Кім визначає отоме як окрему категорію, яка об’єднує проєкти різних жанрів від рольових ігор до візуальних новел за тематикою «романтика» [36]. Попри жанрову варіативність, отоме-ігри зазвичай мають спрощене управління, візуальну стилістику, подібну до манґи, і систему виборів, що впливає на розвиток стосунків. У контексті архетипів саме отоме-формат поширив низку повторюваних типажів, на кшталт «холодний, але турботливий» чи «таємничий і мовчазний». Водночас архетипи в різних іграх нерідко навмисно трансформуються або поєднуються між собою, що дозволяє створювати більш складні й емоційно виразні характери. Для кращого розуміння цих архетипів їх буде розглянуто на прикладі персонажів із візуальної отоме новели розробленої honeybee «Re:Birthday Song Koi o Utau

Shinigami», де кожен головний герой представляє певний типаж (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Дизайн головних персонажів гри Re:Birthday Song

Одними з найбільш упізнаваних типів у цьому жанрі є цундере та яндере. Вони обидва поєднують контрастні емоційні стани та мають яскраво виражені моделі поведінки, що робить їх привабливими для гравців і незамінними в багатьох візуальних новелах.

Одним із яскравих прикладів архетипу цундере у візуальній новелі «Re:Birthday Song Koi o Utau Shinigami» є Сюн. Його поведінка та дизайн відповідають класичному цундере – він гарячий, запальний і швидко виходить із себе, особливо якщо ситуація зачіпає його емоції, тому він часто зображений насупленим. З перших сцен гри він поводиться грубо, легко вступає в конфлікти та постійно сперечається з іншими, особливо з головною героїнею. Проте, як і всі цундере, Сюн поступово змінюється. Його різка поведінка приховує турботу та бажання оборонити тих, хто йому дорогий. Його трансформація – від агресивного та емоційно нестабільного до відданого та турботливого – чудово демонструє основний принцип архетипу цундере: зовнішня колючість як маска, що приховує глибокі почуття. Взагалі, сам термін «цундере» походить від двох японських слів: «цун-цун» (tsuntsun), що означає «різкий» або «байдужий», і «дере-дере» (deredere), що перекладається як «закоханий» [37, с. 695]. Зазвичай така характерна поведінка персонажів цього типу пов’язана з їхньою особистою історією – травмами, невпевненістю або страхом бути відкинутими. Цікаво, що

є декілька варіацій цундере. Одні персонажі змінюються поступово, інші ж лише іноді проявляють свою м'яку сторону, водночас зберігаючи свою холодність. Деякі цундере діють агресивно лише в певних обставинах або через сильний стрес. Візуальні новели часто використовують цей архетип у романтичних сюжетах, створюючи конфлікт між головним героєм і цундере-персонажем, що згодом переходить у взаємну симпатію.

На відміну від цундере, персонажі-яндере проявляють себе зовсім по-іншому. Назва цього архетипу походить від поєднання «янда» (yanda) – «хворий» і «дере-дере» – «закоханий», що буквально означає «божевільно закоханий» [38]. Хоча в «Re:Birthday Song Koi o Utau Shinigami» немає персонажа, який би чітко підпадав під архетип яндере, цей типаж широко використовується у візуальних новелах, особливо в історіях із темними або психологічно напруженими сюжетами. Яндере-персонажі часто починають як лагідні, турботливі та доброзичливі, але поступово чи раптово проявляють патологічну прив'язаність, що може виражатися в ревнощах, маніпуляціях або навіть насильстві.

Хорошим прикладом класичного яндере є Лоуренс із візуальної новели «Dangerous Fellows» розроблена StoryTaco.inc. На перший погляд він здається милим і харизматичним, його турботливість, чарівність і лідерські якості викликають довіру. Однак у міру розвитку сюжету стає зрозуміло, що його почуття не просто сильні – вони межують із небезпечною одержимістю. Лоуренс готовий зробити все, щоб його кохана залишалася поруч, і не терпить жодної загрози їхнім стосункам. Він може бути приємним і люблячим, але в разі небезпеки чи конкуренції він демонструє свою темну сторону, стаючи небезпечним і непередбачуваним. Така поведінка обґрунтована, знов-таки, їхнім минулим: травмами, почуттям самотності або страхом бути покинутими. Яндере також можуть бути представлені в різних варіаціях. Деякі є м'якими – вони лише дуже віддані й можуть маніпулювати, але не чинять насильства. Інші ж стають смертельно небезпечними, якщо їхнє кохання перебуває під загрозою.

На противагу попереднім, такі архетипи як кудере та дандере характеризуються стриманістю у вираженні емоцій, проте мають суттєві відмінності в поведінці та мотивації. Якщо кудере виглядають холодними, раціональними та незворушними, то дандере – це персонажі, які сором'язливі та уникають соціальної взаємодії. Наприклад, Йору – класичний представник архетипу кудере. Він завжди стриманий, говорить рівним, спокійним голосом і не демонструє сильних емоцій. Його поведінка здається відстороненою, і він часто поводиться так, ніби йому байдуже до всього навколо. Але з розвитком історії стає очевидно, що він не просто байдужий – він спостерігає, аналізує та підтримує тих, хто поруч. Кудере часто грають роль «емоційного якоря» для інших персонажів, оскільки їхній спокій створює баланс у команді. Вони не схильні до імпульсивних дій і, як правило, є найбільш стабільними серед інших героїв. Слово «куу» (kū) у цьому контексті походить від англійського cool («прохолодний», «спокійний»), а «дере-дере», як і в інших архетипах, означає ніжність і романтичні почуття. Незважаючи на їхню холодність, кудере часто глибоко піклуються про інших, але не виражають це словами, а радше діями [39].

Дандере – це персонажі, які за своєю природою мовчазні, сором'язливі та уникають соціальних контактів. У грі представником цього архетипу є Аме, хоча на перший погляд його поведінка може нагадувати кудере. Він тихий, не говорить більше, ніж потрібно, і тримається осторонь від інших. Однак, на відміну від Йору, який просто холодний і раціональний, Аме здається соціально невпевненим і відчуженим. Він не проявляє ініціативу в спілкуванні та уникає зайвої уваги, що є типовою поведінкою дандере. Навіть у моменти зближення з любовним інтересом він зберігає свою стриманість, уникаючи відкритого вираження емоцій [40].

Протилежним до дандере типом є *генкі* – це персонажі, які випромінюють енергію, оптимізм і життєрадісність, яскравим представником якого є Каірі. Він завжди активний, усміхнений і доброзичливий. У порівнянні з іншими героями, які можуть бути більш стриманими, Каірі відкритий і соціальний, швидко

виявляє симпатію до головної героїні та охоче взаємодіє з усіма навколо. Його роль у сюжеті – це підтримка та створення теплої атмосфери, що дає змогу збалансувати темніші чи драматичніші моменти історії. Така емоційна відкритість є однією з головних рис генкі-персонажів, оживлюючи атмосферу, додаючи динаміку та врівноважуючи серйозніші чи меланхолійні моменти. Саме слово «генкі» (genki) японською означає «бадьорий», «енергійний» або навіть «здоровий» [41, с. 127]. Ще однією важливою рисою генкі-персонажів є їхня щирість та вміння підтримувати друзів. Вони можуть виглядати легковажними, але коли це необхідно, вони здатні бути серйозними та надавати важливу моральну підтримку. Архетип генкі є незамінним у багатьох візуальних новелах, оскільки такі персонажі допомагають створювати баланс у команді. Якщо більшість героїв занадто серйозні, мовчазні або замкнуті, генкі-персонаж привносить у їхнє життя радість, спонтанність і емоційну теплоту.

А от щодо головного героя візуальних новел, через якого гравець взаємодіє з історією, він може мати нейтральний або адаптивний характер у багатьох історіях, щоб дати змогу гравцеві проєктувати себе на нього. Однак у деяких новелах головний герой має виражену особистість, що безпосередньо впливає на динаміку сюжету.

Таким чином, архетипи дозволяють швидко сформувати уявлення про характер героя, закласти очікування щодо його поведінки та розвитку, а також вибудувати персональні зв’язки між персонажами історії. При цьому грамотне використання архетипів не обмежується повторенням кліше, а навпаки відкриває простір для творчих варіацій і глибших психологічних портретів. Так, збалансований набір персонажів, які доповнюють один одного й охоплюють різні типажі, сприяє формуванню динамічної сюжетної структури, де кожен герой має свою роль та значення, що особливо важливо у візуальних новелах для виклику симпатії в гравця.

2.3 Аналіз аналогів

Для глибшого розуміння розробки візуальної новели, було проведено аналіз аналогічних ігор у стилістиці піксель-арту для того, щоб оцінити вже реалізовані підходи до геймплею, візуального стилю та дизайну інтерфейсу. У межах аналізу було звернено увагу на такі характерні аспекти: колірне рішення, візуальна стилістика, особливості ігрового процесу, інтерактивність, дизайн меню та дизайн діалогових вікон. Для розгляду було обрано представників різноманітних ігор, що охоплюють декілька жанрів: від тактичного горор-пазлів («Ib», «Mad Father», «Misao») та симуляторів побачень («PockeDate!», «Spell's Saintbook») до пригодницьких відеоігр («Realm of Ink», «Wandering Sword»).

Під час створення кваліфікаційного проєкту «Shadowed Vows» основним джерелом натхнення стали японські піксельні рольові горори, зокрема такі ігри, як «Ib», розроблена kouri, «Mad Father» та «Misao» створені японським розробником Sen. Вони вирізняються своєю унікальною атмосферою та сюжетом, який базується на особистих травмах героїв, темах втрати та прихованих таємниць, що поступово розкриваються через взаємодію з довкіллям (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Візуальний стиль гри «Ib»

Однією з основних механік у цих іграх є дослідження світу, де гравець взаємодіє з оточенням протягом проходження сюжету. У «Ib», «Mad Father» та «Misao» гра відбувається в замкнених, але деталізованих просторах: галерея

мистецтв, маєток, проклята школа відповідно. Незважаючи на обмеженість локацій, вони здаються живими завдяки великій кількості інтерактивних об’єктів, на які можна натиснути та ознайомитися з їхнім описом, чи безпосередньо думкою головного героя про цей об’єкт. У «Ib» гравець досліджує виставку картин, і багато предметів змінюються під час проходження. Гра стимулює повторну взаємодію з оточенням, щоб помітити ці зміни. У «Mad Father» акцент робиться на об’єктах, що можна зламати, перемістити або використати для отримання нової інформації. Наприклад, певні меблі можна зрушити, щоб знайти приховані предмети. «Misao» пропонує більш складну інтерактивність, додаючи NPC, тобто неігрових персонажей [42], які можуть реагувати на дії гравця або навіть змінювати хід історії.

Також кожна із представлених ігор містить у собі різні типи головоломок, які впливають на загальну динаміку геймплею. Навіть більше, у цих прикладах наявний елемент виживання, де гравець може загинути, якщо припуститься помилки, що робить головоломки більш напруженими. Такі механіки дають змогу гравцеві глибше зануритися в ігровий процес і відчути наслідки власних рішень. У такий спосіб, однією з визначальних рис подібних ігор є можливість отримати різні варіації фіналу, залежно від рішень, які приймає гравець.

Ще одним важливим аспектом названих відеоігор є їхня здатність створювати напругу та емоційний вплив на гравця. Хоча графіка в них досить проста, ці ігри вдало працюють над звуковим супроводом. Наприклад, у «Ib» музика динамічно змінюється залежно від подій чи настрою героя, посилюючи тривожну атмосферу. У «Mad Father» та «Misao» несподівані зміни в оточенні та різкі непередбачувані елементи, призначені налякати, підтримують постійне відчуття небезпеки, змушуючи гравця залишатися напоготові.

Повертаючись до візуальних новел із складними механіками, неможливо не зазначити як приклад гру «Until Then». У ній гравець може переміщатися середовищем, взаємодіяти з об’єктами та брати участь у мініграх, які відображають буденні дії, такі як: виловлювання їжі з миски, похід у парк розваг чи користування соціальними мережами. У новелі також є інтерактивна

система смартфона, де гравець може переглядати стрічку новин, ставити вподобайки та коментувати пости інших персонажів, що впливає на подальші діалоги та розвиток сюжету. Проте така насиченість механіками потребує уваги до грамотного розподілу у їх використанні. Наприклад, мініігри в цій новелі під кінець історії практично забуваються, що може викликати негативний досвід у деяких гравців, або вважаються взагалі неефективними для сюжету. Візуальне оформлення також вирізняється унікальністю у поєднанні піксель-арту та тривимірного освітлення, створюючи атмосферне кінематографічне середовище, яке підкреслює емоційний стан персонажів та події сюжету.

А от у грі «PockeDate!» від українського розробника Ternox механіки і візуальний вигляд набагато простіші. Вони переважно зосереджені навколо вибору діалогів і взаємодії з персонажем, що робить гру класичним представником жанру візуальних новел. Гравець впливає на розвиток сюжету через систему відповідей, де кожен вибір може змінювати ставлення персонажа до нього або відкривати нові гілки історії, що є типовим для цього жанру. Так, кожне проходження може відрізнятися залежно від рішень, які приймає гравець (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Візуальний стиль гри «PockeDate!»

З огляду на те, що кваліфікаційний проєкт передбачає використання обмеженої кольорової палітри у дизайні, особливу увагу при виборі аналогів було зосереджено на тому, як колір використовується для створення атмосфери та вираження художнього стилю в різних проєктах.

Згадана вже «PockeDate!» якраз демонструє такий підхід. Виконана в м’яких пастельних рожевих тонах, гра передає легкий та романтичний настрій, який добре гармонує з форматом симулятора побачень (див. рис. 2.4). Отже, можна зробити висновок, що вибір кольору може задати певний настрій і підсилити певні відчуття під час проходження гри.

Також для аналізу ігрової палітри було обрано такі проєкти, як: «Urban Myth Dissolution Center» від розробника Hakababunko, «20 Minutes Till Dawn» від Flanne, «Refind Self: The Personality Test Game» розроблена Lizardry, та «Saint Spell's Love Guide to the Magical Student's Spellbook» від Jiefinch.

Так, у протилежному напрямі до «PockeDate!» працює «Urban Myth Dissolution Center», де палітра є значно стриманою і більш напруженою. Гра використовує затемнені, ненасичені холодні кольори з мінімальними яскравими червоними вкрапленнями, які допомагають виділяти важливі деталі або ключових персонажей (див. рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Візуальний стиль гри «Urban Myth Dissolution Center»

Можна також звернути увагу на те, що вибір кольору для фону та для активних персонажей діалогу різниться своєю насиченістю та тоном, що також допомагає розділити їх одне від одного. Також, щоб розставити акценти, неактивного в діалозі персонажа затемнено, а в самому тексті важлива інформація вказана іншим від основної палітри кольором, одразу звертаючи на себе увагу.

Рольова гра «20 Minutes Till Dawn» має також максимально обмежену палітру, що працює на користь її стилю, але не досвіду гравця. Основний візуальний акцент зроблено на ненасичених холодних відтінках із яскравими контрастними елементами, такими як рожеві вибухи чи світіння атак. Зазвичай, завдяки такому мінімалізму в кольорах гравець може краще орієнтуватися на екрані, якщо правильно розставлені акценти (див. рис. 2.6).

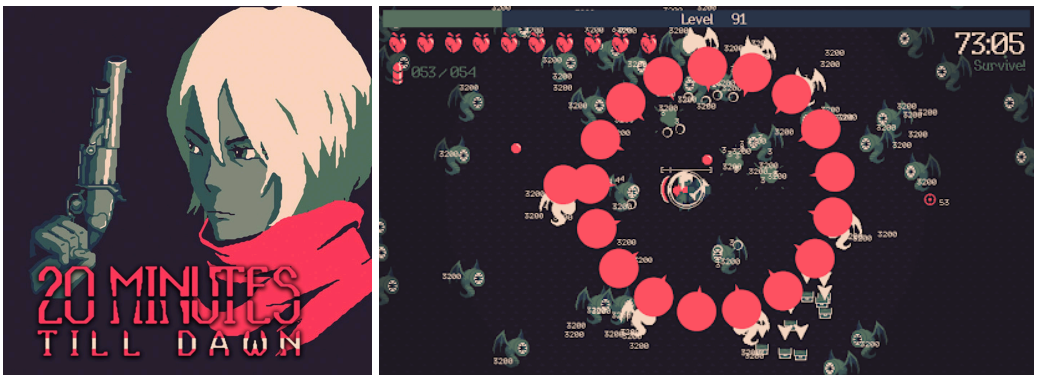


Рисунок 2.6 – «20 Minutes Till Dawn»: а) обкладинка гри; б) ігровий інтерфейс

Однак у цій реалізації підходу постійні яскраві спалахи можуть бути занадто інтенсивними для деяких людей, спричиняючи дискомфорт і неможливість сфокусуватися. Через тривале проходження гру швидко стає дуже важко розібрати, виникає візуальний безлад. Недоліком є і те, що через монохромність у цьому прикладі страждає сам досвід гравця, адже деякі дружні елементи виявляються дуже схожими на ворогів, постійно плутаючи користувача.

Кольоровий акцент також зроблено й на індикаторах здоров’я та кількості патронів, тобто на *HUD* (англ. Heads-Up Display) – інтерфейсу, який представляє актуальну інформацію користувачеві прямо під час гри, не відволікаючи його увагу від основної діяльності [43].

Останнім вартим уваги прикладом використання однотонної палітри й цікавого інтерфейсу є гра «Saint Spell's Love Guide to the Magical Student's Spellbook», яка виконана у фіолетових та рожевих відтінках, які асоціюються з магією, що і є темою гри. Палітра фонів та спрайтів персонажів дещо різниться,

хоча і зберігає загальний стиль та атмосферу. Протягом гри можна помітити, що опрацювання ілюстрацій середовища виконано в одній усталеній палітрі, тоді як до героїв додано більший спектр кольорів. Однак таке рішення несе за собою певні недоліки: на деяких локаціях контрастність фону та персонажа відрізняється. Через це персонаж часто губиться: або через розташування темного на темному з мінімальним контрастом, або коли найтемніший колір з ілюстрації позаду не відповідає найтемнішому кольору на герої, перетягуючи на себе увагу, яка навпаки має бути на персонажі (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – Візуальний стиль гри «Saint Spellbook»

Тобто, вибрані аналогові проєкти показують, як навіть обмежена палітра може слугувати потужним інструментом для передачі настрою та стилю гри, що буде важливо враховувати в процесі створення власного проєкту.

Також під час аналізу було досліджено деталі азійського сетингу на прикладі ігор «Realm of Ink» розроблену Leap Studio та Maple Leaf Studio, «Teatopia» від Yixin Games, «Wandering Sword» від The Swordman Studio та Xiameng Studio та TouHou Legend of Fairy Souls.

Сетинг (англ. setting – обстановка, антураж) – це середовище, у якому відбуваються події, тобто його загальний контекст та візуальна складова. Сетинг охоплює місце (географічне чи уявне), час (історичний період чи добу), традиції та цінності певних культур, а також атмосферу, що створює емоційний і психологічний фон гри [44].

Загалом, азійський сетинг насичений східною філософією й відображає його глибокі культурні та естетичні традиції. Візуальний стиль ігор часто може демонструвати стилізовану естетику *шань-шуй*, що буквально означає «гори та води», – жанр китайського пейзажного живопису [45]. Так, наприклад, «Realm of Ink» переносить гравця у світ, натхненний традиційним китайським живописом тушшю, створюючи свою атмосферу завдяки чорно-білій палітрі з акцентами різних кольорів (див. рис 2.8).



Рисунок 2.8 – Візуальний стиль гри «Realm of Ink»

Звернути увагу можна й на притаманний азійським іграм дизайн інтерфейсу, а саме діалогові вікна у вигляді традиційних сувоїв для писемності (див. рис 2.8). А от у «Teatopia» розробники звертаються до естетики традиційного китайського села: теплі тони, зокрема відтінки зеленого, жовтого та коричневого, передають спокій та гармонію сільського життя (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Візуальний стиль гри «Teatopia»

Деталізація архітектури, якій приділятиметься особлива увага під час розробки власного проєкту, така як черепичні дахи та дерев'яні конструкції, бумажні ліхтарики, а також зображення природи з бамбуковими гаями та чайними плантаціями, особливо підкреслює автентичність азійського сетингу (див. рис. 2.10).



Рисунок 2.10 – Китайська архітектура в грі «Wandering Sword»

Тобто, із цього можна зробити висновок, що під час створення дизайну з азійською стилістикою важливо зберігати автентичність архітектурних елементів і зовнішності персонажів, а також характерний стиль дизайну інтерфейсу.

Інтерфейс гри – це ті елементи на екрані, що забезпечують взаємодію гравця з ігровим світом. До інтерфейсу належать: меню, кнопки, текстові вікна, різні індикатори та інші механіки управління, які дають змогу гравцеві здійснювати дії в грі, взаємодіяти з об'єктами [46, с. 51]. Під час розробки інтерфейсу важливо враховувати не тільки його візуальну складову, а й функціональну. Він має бути зручним та інтуїтивно зрозумілим у використанні, аби гравець не плутався на екрані.

Насамперед, інтерфейс має бути корисним, містити потрібну інформацію без зайвих відволікаючих елементів та ієрархічно організований, відображаючи тільки важливі дані. Це особливо важливо у візуальних новелах, де вікно розповіді та діалогу займає центральне місце, і будь-які графічні перешкоди можуть негативно вплинути на сприйняття тексту або атмосфери сцени. До того

ж, найкращий UX дизайн – це той, що практично не помічається. Тобто такий, у якому користувач взагалі не відчуває дискомфорту й одразу знає як використовувати наявні елементи на екрані [47, с. 57]. На прикладі гри «Refind Self: The Personality Test Game» можна побачити, що інтерфейс у візуальних новелах може бути умовно поділений на три фіксовані області (див. рис 2.11).



Рисунок 2.11 – Інтерфейс гри «Refind Self: The Personality Test Game»

З лівого верхнього боку екрана розташоване меню та показник здоров’я (стандартне розміщення HUD, яке в класичних візуальних новелах відсутнє), з нижнього – портрет гравця та діалогове вікно, що виходить на центр екрану від нього. З правого нижнього боку розташований інший персонаж, з яким розмовляє гравець. На діалоговому вікні також можна побачити розташування історії розмови, аби користувач мав змогу переглянути минулі репліки. Проте на цьому прикладі можна звернути увагу ще й на те, що певні елементи на екрані погано зчитуються та зливаються з оточенням, через обмежену кольорову палітру в стилістиці гри. У таких випадках часто використовується контрастне обведення елементів інтерфейсу для того, щоб відділити їх від фону, як, наприклад, у грі «Depersonalization» (див. рис. 2.12)

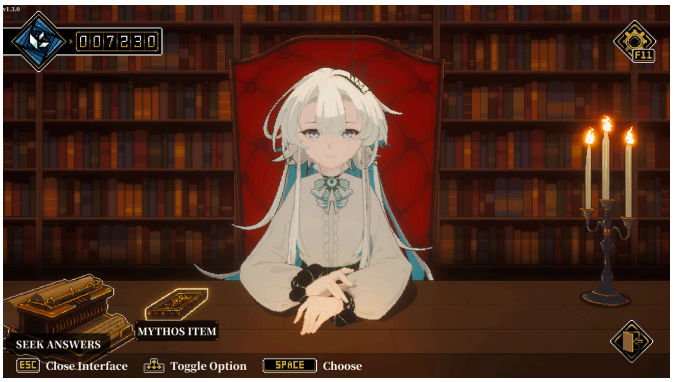


Рисунок 2.12 – Інтерфейс гри «Depersonalization»

Колір також допомагає користувачу легко орієнтуватися на екрані: біле обведення вказує на елементи, на які можна натиснути та взаємодіяти з ними, тоді як жовте вказує поточно обраний на предмет.

Інтерфейс також є частиною атмосфери новели, яка зв’язує гравця з грою. Багато візуальних новел містять у собі дуже простий, стандартний інтерфейс, хоча й інтуїтивно зрозумілий. Проте є і проєкти, які вдало експерементують з оформленням його дизайну, не втрачаючи зручності використання. Так, якраз на аналізі новели «Saint Spellbook» можна одразу дослідити приклад унікального ігрового UI, який оформлено під магічний стиль гри, а саме: декоративне стилістичне оформлення діалогових вікон та меню.

Першим, що можна помітити під час гри, так це залучення інтерфейсу до фону: рослини в лісі по боках перекривають кнопки, які з’являються під час вибору місця відвідування, вплітаючи їх у фон (див. рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Візуальний стиль UI елементів гри «Saint Spellbook»

Подібне рішення створює ефект просторової глибини та візуальної цілісності, коли інтерфейс не виглядає окремим шаром, а стає частиною

ігрового світу. На деяких локаціях можна побачити навіть перекриття діалогового вінка деталями фону, які розміщені на першому плані. Попри потенційний ризик зниження зчитуваності, у даному випадку всі ключові функціональні елементи залишаються читабельними й не заважають взаємодії.

У дизайні інтерфейсу важливо також слідкувати за розмірами елементів на екрані. Занадто дрібні кнопки чи текст можуть ускладнювати навігацію, особливо для користувачів із різними типами екранів або вадами зору. Водночас надто великі елементи можуть перекривати важливу інформацію або порушувати композиційний баланс. Оптимальні пропорції сприяють швидкому зчитуванню інформації та комфортній взаємодії з грою. У «Saint Spellbook» під час вибору персонажа, з яким гравець хоче зустрітися, дуже помітно різняться розміри іконок зменшених портретів героїв, через їхній різноманітний дизайн (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Елементи інтерфейсу гри «Saint Spellbook»

Можна помітити й те, що в грі на цих іконках використовується кольоровий контур, який за насиченістю та тоном на деяких портретах не збігається із загальним стилем гри. До того ж, таке різнобарвне обведення більше ніде не використовується в дизайні, що виглядає доволі необґрунтовано. Навіть при наведенні курсору миші на персонажа таке рішення не функціонує, адже гра затемнює всю іконку, а не використовує кольоровий контур для позначення дії вибору.

Текст і його оформлення також є елементом інтерфейсу, який відповідно так само потребує балансу. Так, у попередньо згаданій «PockeDate!» інтерфейс має свій особливий вигляд, проте розмір текстбоксу та самого тексту може здатися завеликим, особливо зважаючи на те, що гра відкривається в повному розширенні екрана. Такий дисбаланс розміру може втомити очі гравця, особливо через тривалий час.

Інтерфейс інвентарю або нотатника є ще одним ключовим елементом у багатьох відеоіграх, особливо в жанрах рольових ігор, виживання та пригод. Його наявність дає змогу гравцеві керувати ресурсами та здобутою під час проходження гри інформацією. Добре продуманий екран інвентарю забезпечує зручність навігації і відіграє важливу роль в управлінні ресурсами, адже в ньому, як правило, можуть міститися такі деталі, як описи наявних предметів, що з’являються під час вибору елемента.

Наприклад, вікно з кількома різними вкладками, кожна з яких позначена відповідною іконкою, усі виконані в одному стилі (див. рис. 2.15).



Рисунок 2.15 – Інтерфейс гри «Kynseed»

Всередині обраного вікна розташована інформація про інших персонажей, яка більш детально розширюється в додатковому вікні після натискання на конкретного героя.

Або таке меню часто подається у вигляді книжки, залежно від стилю гри (див. рис. 2.16).



Рисунок 2.16 – Інтерфейс гри «Saint Spellbook»:
а) зображення переліку персонажей; б) зображення конкретного героя

Наприклад, «Saint Spellbook» користується цим підходом, обґрунтовуючи його сюжетно. Відкриваючи меню книги, спочатку можна побачити весь перелік персонажів гри, а нижче зазначено число з кількістю знайдених героїв. У деяких іграх портрети персонажей, за наявності цієї механіки, відкриваються поступово за проходженням сюжету. За необхідністю дізнатися більше інформації про певного героя, треба натиснути на іконку з його портретом, після чого з’явиться відповідна сторінка книги зі збільшеним зображенням героя, який у грі також використовується як діалоговий спрайт (див. рис. 2.16 б). Цікавою деталлю в цьому меню є відсутність видимої кнопки виходу з нього. Натомість при наведенні курсору в ліву нижню частину екрану кут книги загинається, імітуючи досвід із реального життя. Проте ця механіка не є інтуїтивно зрозумілою для гравця на початку гри, викликаючи розгубленість.

Тож, проведений аналіз аналогів дав змогу окреслити ключові особливості проєктування візуального стилю гри та інтерфейсу і визначити сильні та слабкі сторони у дизайні візуальних новел. Оглянуті приклади демонструють широкий спектр рішень, які надалі можуть бути адаптовані або переосмислені в межах авторського проєкту.

РОЗДІЛ 3
РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «SHADOWED VOWS»

3.1. Розкриття концепції візуальної новели «Shadowed Vows»

У процесі розробки будь-якого ігрового продукту важливим етапом є формування концепції, яка буде фундаментом проєкту. ЇЇ чітке формування допоможе задати напрямок розвитку ідеї та забезпечить цілісність вигляду майбутньої гри, систематизуючи художні та наративні рішення ще до початку їх практичної реалізації.

Основна концепція візуальної новели для кваліфікаційної роботи бакалавра базується на жанрі сянься, тобто китайському фентезі. *Сяньця* – буквально означає «безсмертний герой» і був сформований під впливом китайської міфології, даосизму, буддизму, китайських бойових мистецтв та інших традиційних китайських елементів. Його характерною рисою є історії про культиваторів, які прагнуть безсмертя, вдосконалюючи своє тіло, дух і магічні здібності, шукаючи вічне життя та вершину сили [48].

У рамках дисципліни «Геймдизайн» із попереднього навчального курсу було розроблено базову візуальну концепцію. Було виконано моделювання головних ігрових персонажів з анімаціями їхнього руху, а також розроблено порізнені пропси для ігрового оточення, деякі текстури та основні елементи UI дизайну, а саме: стартове меню та меню збереження, що заклало основу візуального стилю майбутньої гри (див. дод. А).

Назва гри була визначена як «Shadowed Vows», що в перекладі з англійської означає «Затінені обітниці» й була натхненна відносинами головних героїв. Сюжетна передісторія персонажів була сформована задовго до початку роботи над грою, тож саме цей уже наявний наратив став джерелом натхнення і для концепції загалом. Тож така атмосферна та таємнича назва натякає на внутрішні конфлікти, нерозкриті мотиви та складну природу взаємин у межах сюжету.

З погляду жанрової структури, гра є гібридною візуальною новелою, що поєднує класичний текстовий наратив із механіками дослідження локацій. Такий підхід відповідає сучасним тенденціям розвитку жанру: багато популярних ігор поєднують традиційний формат візуальних новел з інтерактивними елементами. Наприклад, «Coffee Talk» поєднує візуальну новелу з елементами симулятора кав'ярні, де гравець готує напої для персонажів, безпосередньо впливаючи цим на діалоги. «Zero Escape» додає до візуальної новели складні головоломки, а «AI: The Somnium Files» дає змогу досліджувати світи спогадів. У жанрі горору ігри, візуально схожі за стилістикою на цей кваліфікаційний проєкт, «Misao», «Symbiosis» та «The Witch's House» також використовують вільне пересування локаціями разом із сюжетними подіями. Однак у створюваному проєкті основний акцент усе ж залишається на сюжеті, де текстові діалоги та вибір гравця відіграють ключову роль, але також передбачено можливість вільного пересування між локаціями, що додає ігровому процесу динаміки. Цей підхід дає змогу не лише глибше занурити гравця у світ сянься, а і створити більш цікавий ігровий процес, водночас зберігаючи характерні риси жанру візуальних новел.

Отже, сюжет гри буде зосереджений на двух головних героях: безсмертному культиваторі та супроводжуючого його привиду-помічнику, з яким він пов'язаний магічним контрактом. Ігровий процес буде включати механіку збирання загублених душ та їх накопичення для певної мети. Зав'язка гри полягатиме в тому, що небесний порядок того світу було порушено, і деякі душі, що мали піти на реінкарнацію, почали зникати без сліду. Інші ж залишилися застряглими у світі живих, але з кожним днем їхній стан стає все більш нестабільним. Механіка розв'язання проблеми така: кожна душа, яку зустрічає герой, матиме власну історію та таємниці. Щоб відпустити її, потрібно не лише зібрати фрагменти цієї душі, а й, головне, через діалог розкрити причину, що утримує знайдену душу. До того ж, у процесі гравець може піти різними шляхами сюжету: або допомогти душі віднайти спокій згідно з небесними законами, або залишити душу в себе для власної вигоди, або

навіть передати її іншій стороні. Вибравши останню опцію, поступово стане зрозуміло, що хтось використовує ці душі для власної недоброї мети. Інакше кажучи, вибір гравця впливатиме не лише на долю окремих душ, а й на головного героя та його сприйняття світу: чи залишиться він на праведному боці, чи сам стане частиною змови, що використовує викрадені душі для таємничої мети.

Стилістично гра буде виконана в техніці піксель-арту з обмеженою кольоровою палітрою, щоби підкреслити емоційну складову сюжету та додати графіці виразності. У якості основних кольорів використовуватимуться фіолетові відтінки, та пастельні ціанові для зображення певних елементів, включно з духами (див. рис. 3.1).



Рисунок 3.1 – Кольорова палітра проєкту

Здебільшого такий вибір кольору був зумовлений початковим дизайном головного героя (див. рис. 3.2), але й через його символічне значення та містичне сприйняття. Деякі джерела наголошують на його символізмі «згасання життя», що ідеально пасує задуманому сюжету [49].

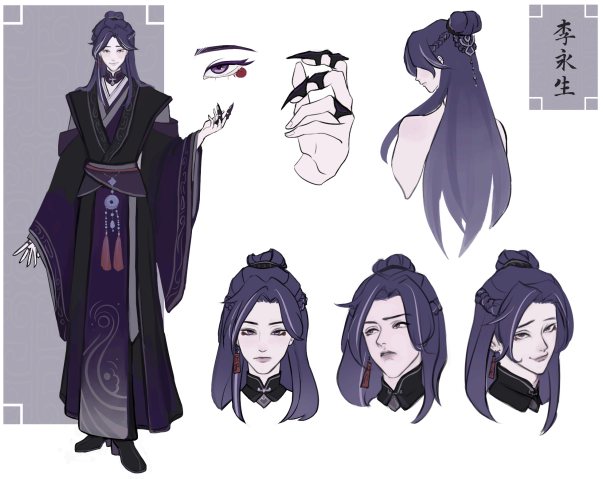


Рисунок 3.2 – Дизайн головного героя

Тож, головний герой – загадковий культиватор, який спеціалізується на темних мистецтвах та некромантії. Він має силу контролю над душами померлих і здатний викликати примар зі світу мертвих. Його зовнішність відображає його життєвий шлях: довге розпущене волосся, одяг у глибоких темних фіолетових тонах, які символізують благородство та недоступність [50, с. 185], та елементи традиційної культиваторської естетики з витонченими деталями, що вплинуло й на загальну естетику гри.

Отже, сформована концепція лягла в основу подальшої практичної реалізації проєкту, яка включатиме розробку персонажів, довкілля, інтерфейсу та ключових сцен.

3.2. Розробка візуальної новели «Shadowed Vows», хід та етапи виконання роботи

Розробка персонажів візуальної новели є ключовим етапом створення проєкту, оскільки саме персонажі формують емоційний зв’язок із гравцем та визначають наративну глибину історії. У процесі їх створення важливо враховувати не лише їхню функцію в сюжеті, а й те, яким чином їхній візуальний стиль сприяє передачі емоцій, характеру та культурного контексту. Як зазначається в працях Р. Слоана, персонажі в іграх чи візуальних новелах

можуть мати будь-який вигляд, без строгих обмежень. Але головне – те, наскільки вони здаються «живими» й реальними для гравця, адже саме це робить історію захопливою і допомагає залучити аудиторію. Так, вдалий персонаж здатен викликати емоції, пробудити уяву і сприяти глибшому співпереживанню [51].

Візуальний стиль у цьому контексті відіграє ключову роль, оскільки він є результатом ілюстративної роботи. Саме через ілюстрацію персонаж набуває індивідуальності, яка здатна відображати певні цінності й естетичні ідеї, що закладені в проєкті [52]. Крім зовнішнього вигляду, важливу роль відіграє і наративна складова: психологічні, соціальні чи культурні риси персонажа, які розкриваються через сюжет. Як зазначає Бейман, нелінійні історії візуальних новел акцентують увагу не лише на подіях, а й на створенні емоційного зв’язку з гравцем через його психологічну реакцію. Тому візуальний образ персонажа має не просто доповнювати текст, а й посилювати його зміст, сприяючи глибшому сприйняттю історії [53].

Тож розробка візуальної новели розпочалася з ескізування другорядних персонажей, які будуть задіяні під час історії (див. рис. 3.3). Уся основна робота проводилась за допомогою програмного забезпечення Aseprite для малювання піксельного мистецтва та графічного редактора Clip Studio Paint для початкових начерків.



Рисунок 3.3 – Ескізи дизайну NPC

Насамперед було створено п’ять образів душ, кожна з яких має власну історію та характер, які потрібно було відобразити в їхньому дизайні, зокрема, за допомогою виразу обличчя та одягу. Натхнення для останнього черпалося з історичних джерел з описами традиційного китайського вбрання – ханьфу. Для відображення ролі та соціального статусу кожного персонажа використовувалися відмінності в його крої, кольоровій палітрі та деяких аксесуарах. Наприклад, довгі рукава можуть показати належність до високого походження чи посади, тоді як більш скромний та стриманий крой підкреслював персонажей нижчого походження.

Так, склад персонажей став таким (див. рис. 3.4):

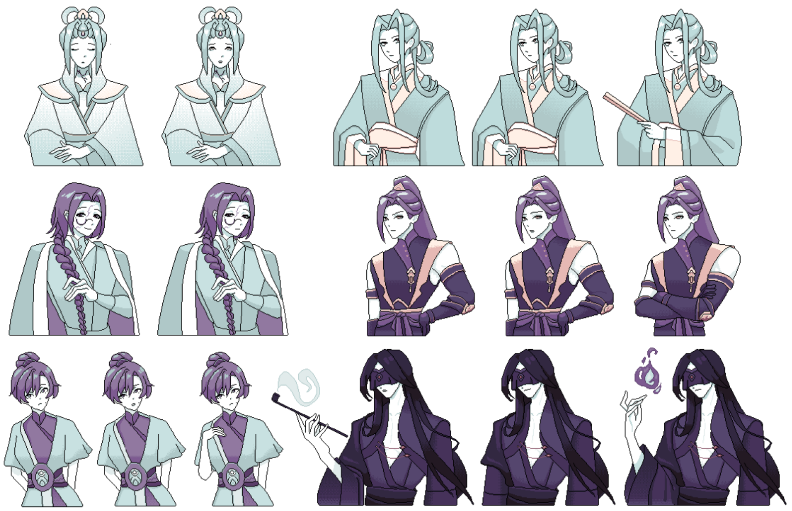


Рисунок 3.4 – Готові моделі спрайтів персонажей

1. Заміжня дворянка – персонаж зі складною та нещасною долею. Її образ передає смуток через втрату дитини та нещасливий шлюб.
2. Загадковий травник – підступний та хитрий персонаж із неоднозначною репутацією, бо за життя він мав справу з отрутами й рідкісними засобами. Його історія обертається навколо маніпуляцій і недоброго вибору у своєму житті.
3. Закохана селянка – наймолодша серед духів, зображена як ніжна й чутлива натура, чия доля пов’язана з коханням.

4. Суворий вчитель – прямолінійний, стриманий та безсердечний чоловік, чиє життя було присвячене навчанню інших, але в минулому він зробив непростий вибір, що коштував йому не лише репутації, а й душевного спокою.
5. Душа воїна – спогади цього персонажа розкривають тему честі, втрати та внутрішнього конфлікту через зраду на полі битви.

Окрему роль у структурі гри відіграє божество, яке є рушієм конфлікту та дає гравцеві початкову мету, а також час від часу супроводжує гравця на певних етапах історії, даючи підказки. Його образ був створений загадковим, містичним та зверхнім, виконаний у темно-фіолетових відтінках, натомість духи зображені переважно у світлих кольорах, що візуально передає ефемерність та належання до іншого світу.

Після розроблення дизайну спрайтів другорядних персонажей, було розпочату роботу над CG-сценами для глибшої передачі історії. *CG*, або *computer graphics* – це статичні повноекранні зображення, які використовуються у візуальних новелах для візуалізації ключових, емоційно насичених моментів сюжету. Вони доповнюють текстову частину, акцентуючи увагу на важливих сценах і дають можливість подивитися на історію з іншого ракурсу [54, с. 13].

Для реалізації складової історії було створено низку таких сцен:

1. Початкова сцена, з якої буде починатися гра (див. рис. 3.5):

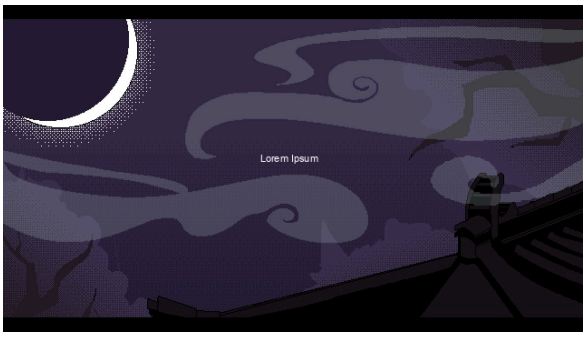


Рисунок 3.5 – Вступна сцена початку історії

2. Сцена першої зустрічі гравця з божеством (див. рис. 3.6):

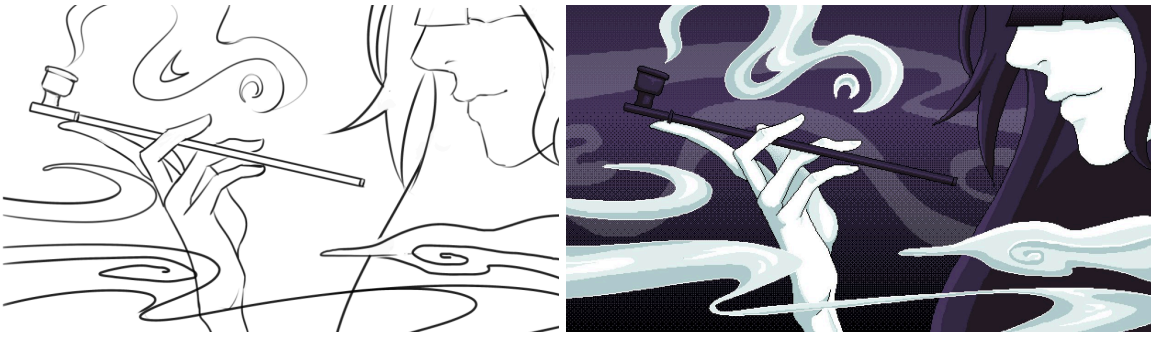


Рисунок 3.6 – Перша поява божества: а) начерк; б) фінальний варіант

3. Сцени визволення душі духів (див. дод Г):

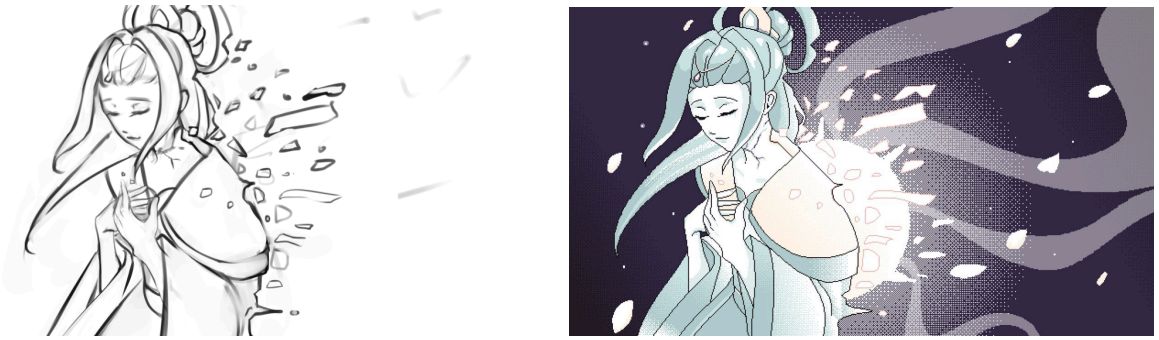


Рисунок 3.7 – Сцена очищення духа: а) начерк; б) фінальний варіант

4. Сцени спогадів із життя духів до їхньої смерті (див. дод. Д):

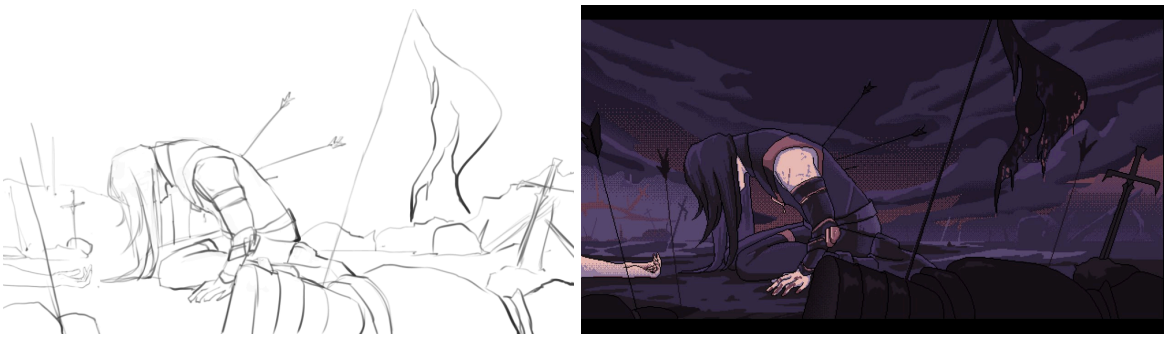


Рисунок 3.8 – Сцена спогаду із життя: а) начерк; б) фінальний варіант

5. Заключна сцена гри: хороша кінцівка (див. рис. 3.9):



Рисунок 3.9 – Заключна сцена з головними героями: а) начерк; б) фінальний варіант

6. Заключна сцена гри: погана кінцівка (див. рис. 3.10):

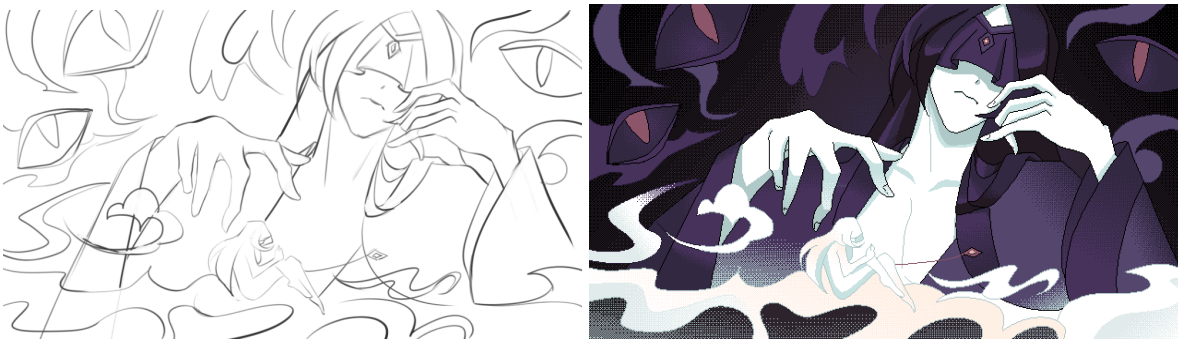


Рисунок 3.10 – Заключна сцена з головними героями: а) начерк; б) фінальний варіант

Усі CG-сцени були створені з урахуванням стилістики проєкту в техніці піксель-арту.

Після завершення розробки ілюстрацій, було розпочато роботу над ігровим середовищем, використовуючи вже розроблені пропси під час навчальної дисципліни «Геймдизайн». Карта ігрового світу містить у собі основні локації, де розгортатимуться події візуальної новели.

Процес розробки розпочався з побудови ескізу, який було доопрацьовано в піксельній графіці, з урахуванням стилістики гри. На основі наративного дизайну гри було визначено ключові локації, кожна з яких пов’язана з певними сюжетними подіями: у верхній частині карти розміщено палац, посередині – будинок одного із сюжетних NPC та туманний сад,

знизу – містечко, зліва – переправа через річку, яка умовно слугує межею між світами, зправа – пагода у водоспадах та озеро (див. рис. 3.11). Простір було побудовано так, щоб гравець зміг без проблем інтуїтивно орієнтуватися по ньому протягом проходження сюжету новели.

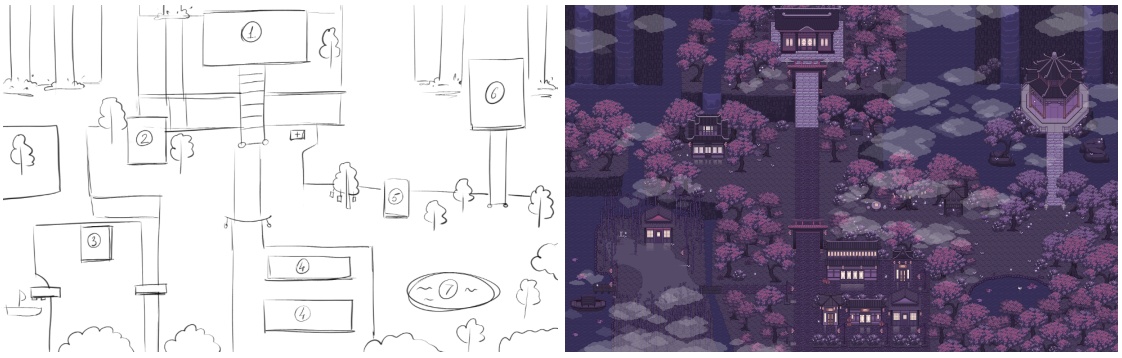


Рисунок 3.11 – Дизайн ігрового середовища: а) ескіз; б) фінальний вигляд

Пересуватися по карті гравець зможе головним героєм, а слідом за ним його супроводжуватиме його супутник – привид, пов’язаний із ним магічним контрактом. У візуальних новелах персонажі є центральним елементом, адже саме через них гравець взаємодіє зі світом гри та занурюється в історію, тому дизайну їхніх моделей має бути приділено особливу увагу. Насамперед треба було визначитися з габаритами персонажа стосовно роздільної здатності екрану гри – 640x360 пікселів, що відповідає стандартному розширенню екрану 1920x1080. Бувають різні розміри ігрових моделей: 16px, 32px, 48px та 64px. Для проєкту було вирішено зупинитися на найбільшому розмірі – 64 пікселя у висоту, що дало змогу досягти їхньої максимальної деталізації (див. рис. 3.12).



Рисунок 3.12 – Дизайн ігрових моделей головних героїв

Не рідко саме візуальний образ чіпляє глядача і змушує зацікавитись у проєкті, якому він належить. Як свідчить практика багатьох візуальних новел, влучний візуальний дизайн персонажів може стати тим елементом, що спонукає користувача зануритися у світ гри ще до початку активного сюжету. Візуальний дизайн завжди спирається в характер персонажа та його суть, тому, зважаючи на історію головного героя, його зображено в темних кольорах. У противагу йому, супутника-привида оформлено у світлих, підкреслюючи його нематеріальну природу та зв’язок із духовним світом. Таке розділення допомагає гравцеві інтуїтивно зчитувати ролі кожного персонажа навіть без слів.

Модельки мають траєкторію руху в чотирьох напрямках (вгору, вниз, вліво, вправо), а анімація для кожного напрямку складається з восьми кадрів загалом, створюючи плавний ефект ходьби (див. рис. 3.13).



Рисунок 3.13 – Покадрова анімація руху героя

До привида-компаньйона додатково додано літаючих поруч метеликів, коли він взаємодіятиме певним чином з оточенням, також анімованих на 21 кадр загалом із рухом по колу (див. рис. 3.14).

Рисунок 3.14 – Анімація метеликів

Не менш значущим елементом є обличчя героїв у діалогах. Візуальні вирази, міміка та поза – це ті компоненти, з якими гравець стикається

найчастіше під час проходження. Саме вони створюють емоційне напруження, відображають реакції персонажів на сюжетні події та підтримують зв’язок із гравцем. Спрайти, які будуть показані під час розмови, масштабувалися відповідно до розмірів діалогового вікна – 150x170 (див. рис. 3.15).



Рисунок 3.15 – Дизайн діалогових спрайтів головних героїв

Як правило, персонаж на екрані та його різноманітні вирази обличчя є одним з основних акцентів ігрового процесу, тому що гравцям доводиться годинами дивитися на спрайт. Згідно з характером персонажа для кожного героя було створено декілька основних виразів обличчя: нейтральний, радісний, хитрий, скептичний і задумливий, що відповідає емоційним станам, які найчастіше виникають у сюжеті. Також через те, що в основному емоції якнайкраще передаються через очі та брови [55], головний герой має порівняно більший їхній спектр (див. рис. 3.16).



Рисунок 3.16 – Зображення емоцій головних героїв

Розроблені емоції часто використовуються у відеоіграх у такому портретному форматі, але оскільки в проєкті наявні повноцінні спрайти героїв до поясу, доречно мати варіації поз під ці вирази обличчя (див. рис. 3.17).



Рисунок 3.17 – Зображення поз головних героїв

Це є важливим, адже навіть емоціями гравця можна керувати за допомогою яскравих реакцій персонажа [55, с 156]. Зміни в позах персонажів відіграють ключову роль у передачі їхньої емоційної динаміки, адже мова тіла, як-от схрещені руки чи жестикуляція, допомагає гравцям краще зрозуміти внутрішній стан героя. Звертаючись до наукових досліджень на цю тему, можна також дійти висновку, що поєднання міміки, жестів, рухів тіла та погляду значно покращує сприйняття емоцій персонажа. Так, Р. Нев’ядомський наголошує на важливості поєднання одразу різних емоційних сигналів, ніж просто окремих або статичних виразів [56]. Зокрема й у роботі М. Неффа було доведено, що гравці сприймають персонажів як більш «живих» і виразних, коли ті використовують і жести, і мовлення одночасно [57].

Тож, розробка персонажів, варіативних поз, емоційних виразів обличчя та сюжетних ілюстрацій стала важливим етапом у формуванні проєкту. Завдяки варіативності поз та емоцій вдалося надати героям виразності й динаміки, що особливо важливо для жанру візуальної новели. А розроблені ілюстративні сцени дали змогу глибше передати сюжетні події для гравця.

3.3. Проєктування ігрового інтерфейсу візуальної новели

Наступним кроком була розробка ігрового інтерфейсу. Його візуальне оформлення є невід'ємною складовою будь-якої гри й може мати свої особливості кожному жанрі. Так, у візуальних новелах інтерфейс зазвичай має бути ненав'язливим і мінімалістичним, особливу увагу в якому треба звертати на оформлення та роботу текстом, водночас зберігаючи загальну стилістику гри.

Уже наявне головне меню та меню збереження, як і інші вікна, були розроблені в китайському стилі з долученням декоративних візерунків, ліхтариків та хмар. Меню складається із чотирьох кнопок: «Нова гра», «Продовжити», «Налаштування» та «Вийти» (див. рис. 3.18 а).

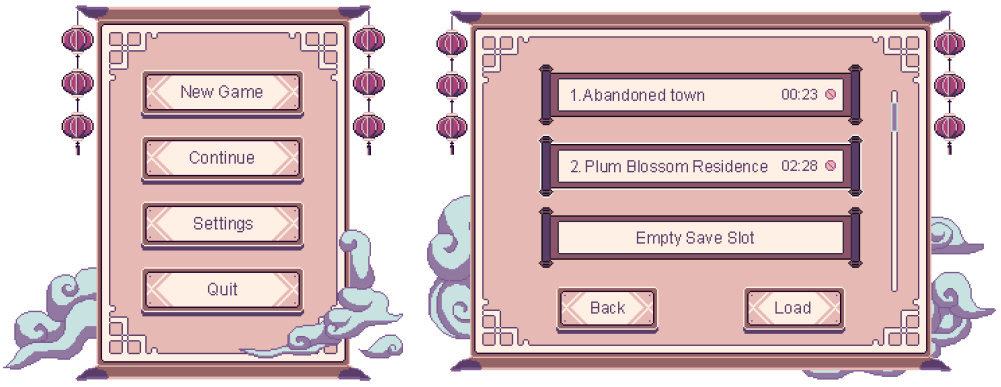


Рисунок 3.18 – Дизайн вікон: а) головне меню; б) меню збереження

Слоти збереження у відповідному меню виглядають як розгорнуті сувої із зазначенням номеру слота, назви місця збереження, часу, проведеного в грі та іконки видалення слота збереження (див. рис. 3.18 б). Обраний гравцем слот має зовнішню білу обводку за контуром, щоб зорієнтувати користувача. Також кнопки мають анімацію натискання (див. рис. 3.19).



Рисунок 3.19 – Анімація кнопок

Для оформлення текстових елементів було обрано шрифт Pixeloid Sans, колір – темно фіолетовий (#5b3f69). Він відповідає піксельному стилю проєкту та зберігає високу читабельність навіть на малих розмірах, завдяки рівномірному кернінгу (див. рис. 3.20).

Pixeloid Sans

Рисунок 3.20 – Вигляд шрифту Pixeloid Sans

За цим стильовим принципом було розроблено інше вікно основного інтерфейсу – меню налаштувань (див. рис. 3.21). Меню налаштувань у візуальних новелах зазвичай включає опції для управління звуком, текстом, графікою та іншими параметрами, що впливають на ігровий досвід.

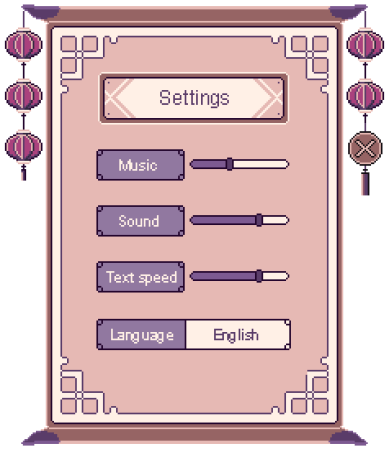


Рисунок 3.21 – Дизайн меню налаштувань гри

Меню налаштувань дає змогу адаптувати ігровий досвід до індивідуальних потреб користувача, що особливо важливо для жанру, де гравці проводять багато часу за читанням діалогів і взаємодією з інтерфейсом. Тому до нього було додано позначки «Музика», «Звук», «Швидкість тексту» та смугу прокрутки її коригування. Також додано кнопку з можливістю зміни мови гри, а кнопку «Закрити» це меню розміщено в правого верхнього боку.

Наступним важливим доповненням до геймплею став нотатник відшуканих під час проходження гри духів, який містить про них інформацію, що буде допомагати гравцю орієнтуватися в ігровому процесі та допомагати обирати відповіді, під час діалогу (див. рис 3.22).

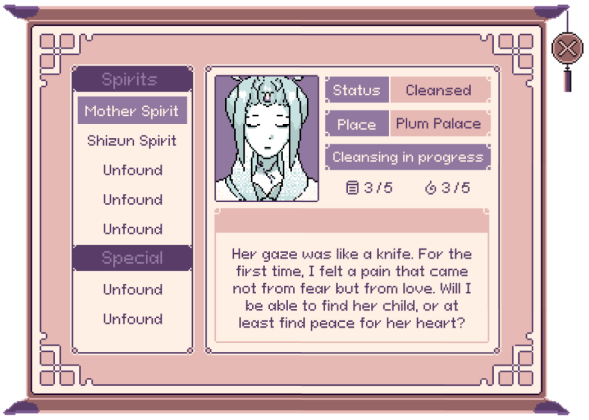


Рисунок 3.22 – Дизайн меню нотаток

Це меню складається з лівої сторони з переліку імен NPC або позначки «Не знайдено», якщо дух ще не розблокований, і з портретом та описом персонажа з правої сторони відповідно. Поряд із зображенням вигляду духа міститься ключова інформація про його статус, вивільнений він чи ні, його місцезнаходження та кількість зібраних фрагментів спогадів та душі цього NPC. Кнопка закриття цього меню розташована з правого верхнього боку з додаванням декоративного елементу.

Ще одним ключовим елементом інтерфейсу візуальної новели, яку гравець буде бачити найчастіше, є діалогове вікно, оскільки через нього передається основна частина сюжету, діалогів між персонажами та взаємодія з гравцем (див. рис. 3.23). Є різні підходи до виділення тексту на екрані, від простих до більш деталізованих: іноді воно обмежується звичайним затемненням чи засвітленням екрану під текстом, а іноді його дизайн розробляється індивідуально до стилістики гри. У деяких новелах, наприклад, «Doki Doki Literature Club!», вікно може бути напівпрозорим або мати змінний розмір залежно від обсягу тексту.

Зазвичай діалогове вікно розташоване в нижній частині екрана, щоб не закривати фоновий арт чи спрайти персонажів. Текст відображається у вигляді діалогів персонажів із вказівкою імені мовця у верхньому лівому куті вікна.

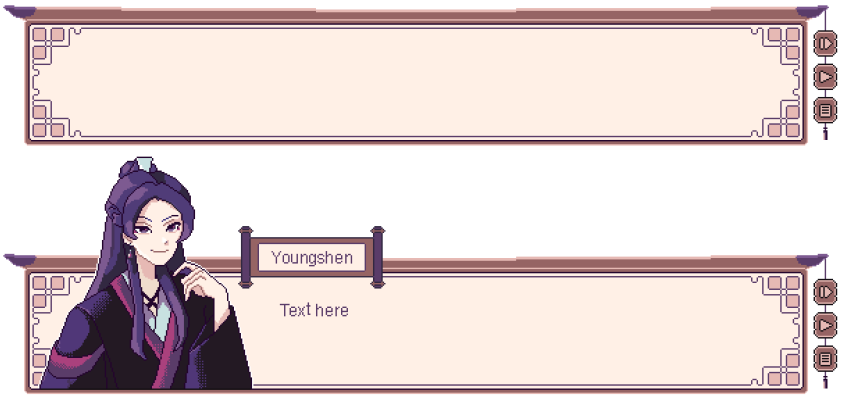


Рисунок 3.23 – Діалогове вікно

Розроблене для проєкту діалогове вікно містить той самий стиль візерунків та оформлення, що й попередні меню. Портрет головного героя, коли він говорить, розміщено поверх цього вікна, а також додано білу обводку, аби відділити його від оточення. Ім’я героя чи його співрозмовника написано на сувої поряд із портретом героя, текст діалогу розташовується відповідно нижче, під ним. У переважній більшості візуальних новел на екрані, часто на діалоговому вікні чи поряд, наявні декілька кнопок взаємодії з текстом, включно з: пришвидшенням відтворення тексту, автоматичним відтворенням тексту та історією розмови, які розмістилися з правого боку вікна. Історія розмов, або, інакше кажучи, журнал діалогів, дає змогу переглянути попередні діалоги в певний проміжок часу, наприклад за останню пройдену главу, що корисно для гравців, які пропустили частину тексту. Це зроблено тому, що текст зазвичай з’являється поступово з ефектом «друкарської машинки», щоб імітувати природну розмову, з можливістю прискорити або пропустити анімацію. Також у квестових візуальних новелах, наприклад як «Danganronpa», вікно може містити підказки або інвентар. У проєкті було вирішено зупинитися на стандартних трьох кнопках із додаванням простої анімації (див. рис. 3.24).

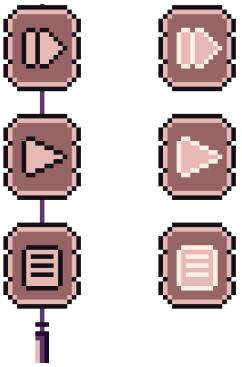


Рисунок 3.24 – Кнопки пропуску, авторежиму
та журнал діалогів

Наводячи курсор миші та натисканні однієї з кнопок, їхній контур підсвічується білим кольором, даючи знати, яка саме кнопка обрана.

Якщо гра передбачає розгалуження сюжету, поруч із діалоговим вікном або посеред екрану з’являються варіанти відповідей, наприклад «Погодитися»/«Відмовитися», які зазвичай відображаються у вигляді кнопок (див. рис. 3.24). Через них безпосередньо просуватиметься сюжет новели.



Рисунок 3.25 – Кнопка вибору під час діалогу

Зазвичай вони виглядають як зручні для натискання прямокутники, іноді стилістично оформлені. При наведенні курсору миші кнопка виділяється білою обводкою за контуром. Після вибору кнопка також залишається виділеною, щоб гравець бачив свій вибір. За кількістю зазвичай таких виборів у грі дається небагато – від двох до чотирьох, залежно від кількості фіналів у грі. У деяких іграх кнопки вибору мають індикатори, які одразу показують наслідки прийнятого рішення. Наприклад, якщо в грі присутні певні показники, які можна накопичувати через діалог, відповідна іконка може бути розташована поруч із варіантом відповіді. У новелах із динамічним геймплеєм на вибір може

даватись обмежений час, і кнопки в такому випадку супроводжуватимуться таймером.

Інтерфейс також містить такі деталі, як позначення нової локації у вигляді розгортаючогося сувою із зазначенням назви локації, на якій перебуває гравець і підстрибуючого напису «New location!» над ним відповідно (див. рис. 3.26). Сама анімація складається загалом із десяти кадрів, для плавної але водночас швидкої появи. Для виразності спливаючого елементу ігровий фон було додатково затемнено.



Рисунок 3.26 – Анімація зазначення нової локації

Особливістю геймплею в проєктуванні новели є накопичення фрагментів душ (див. рис. 3.27).

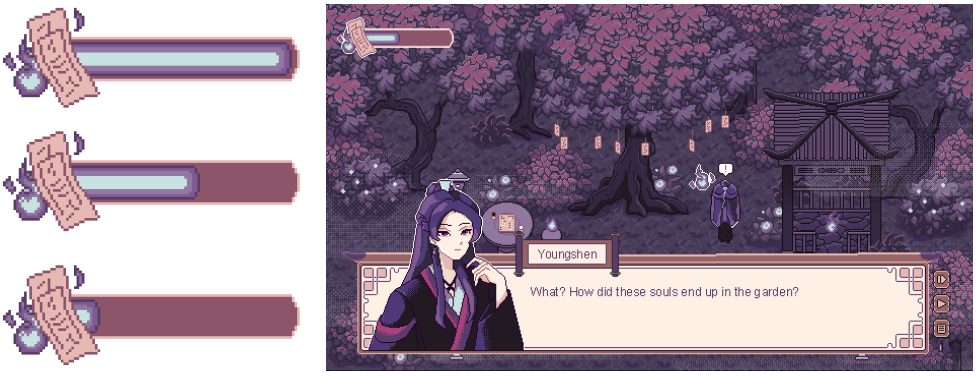


Рисунок 3.27 – Дизайн шкали накопичення енергії:
а) анімація; б) розміщення шкали на екрані

Ця механіка виглядає як шкала накопичення енергії, з лівої сторони якої зображений талісман, який використовують культиватори (тобто головний

герой), та фрагмент душі позаду нього, який треба буде шукати на карті та збирати, вступаючи із цим фрагментом у діалог. Розміщена ця шкала в лівому верхньому куті екрана (див. рис. 3.27 б) та має також білу обводку за контуром, щоб не зливатися з ігровим оточенням.

Душі, які гравець має зібрати і які наповнюють цю шкалу, також мають анімацію, що включає легкі мерехтливі руки, відображаючи ефемерність своєї породи (див. рис. 3.28).

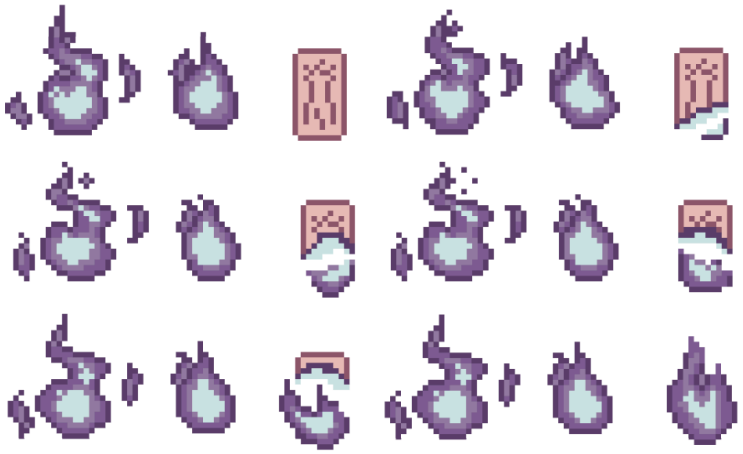


Рисунок 3.28 – Покадрова анімація душ та талісману

До загальної стилістики гри було адаптовано й дизайн курсору (див. рис. 3.29).



Рисунок 3.29 – Покадрова анімація курсору миші

Стандартна стрілка курсору миші була урізноманітнена маленьким декоративним пензликом, що звисає з нього. Рух елементу та ефект під час натискання на екран було проанімовано на сім кадрів.

Останнім кроком в оформленні стала розробка меню для інтерфейсу гри стало спливаюче меню, коли гравець захоче вийти з ігри, запитуючи підтвердження на цю дію (див. рис. 3.30).

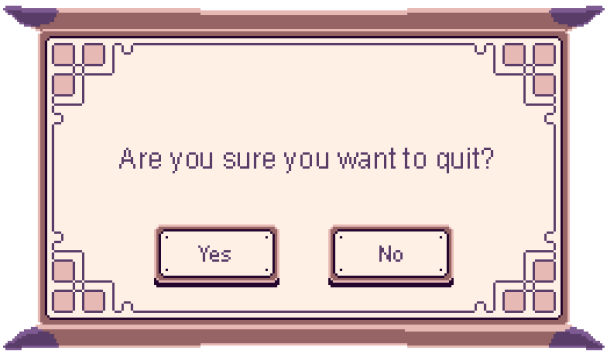


Рисунок 3.30 – Кнопка вибору під час діалогу

Таке меню зазвичай розробляється для запобігання помилкових виходів із гри. Гравці можуть випадково натиснути кнопку виходу замість іншої опції, що може призвести до втрати прогресу [58]. До того ж, багато ігор не зберігають прогрес автоматично, особливо візуальні новели, тому підтвердження дії допомагає уникнути таких ситуацій. Або інколи гравці можуть використовувати вихід без збереження як спосіб уникнути небажаних наслідків і наявне відповідне меню дає змогу свідомо прийняти таке рішення.

3.4. Розробка айдентики гри та промо-матеріалів

Іграм, як і будь-якому іншому продукту, потрібно виділятися. Досягти цього можна завдяки унікальному візуальному стилю, який підкреслюється за допомогою айдентики. Тож, завершивши роботу над усіма меню інтерфейсу, було перейдено до опрацювання обличчя гри – її обкладинки. Дослідження Ю. Цзян та Л. Чжен підтверджують, що влучна обкладинка може одразу передати користувачу певну інформацію про гру: її жанр, стиль та атмосферу, і задати потрібний настрій [59]. До того ж, згідно за результатами дослідження М. Х. Пхан, Д. Хе та Б. С. Чапарро, перші враження користувача від відеогри формуються через простий перегляд на неї протягом короткого часу. Також

автори засвідчують, що складний дизайн обкладинки може сформувати враження в людей, що гра потребує віддачі всіх сил і є добре спроєктованою [60].

Тож, беручи це до уваги, а також жанрові особливості, було вирішено зосередитись на демонстрації головних героїв на обкладинці. Таке рішення є поширеним не тільки серед візуальних новел, а й серед інших відеоігор, де сюжет подається саме через взаємодію з персонажами.

Перед тим як почати, треба було спочатку розробити логотип гри. При створенні логотипу важливо дотримуватись базових принципів дизайну: композиція має бути простою та візуально зрозумілою, без надмірних декоративних елементів; кількість шрифтів і кольорів – обмеженою, щоб уникнути візуального перевантаження. У результаті якісний логотип має залишати сильне перше враження та легко запам’ятовуватись [61, с. 190].

Так, назва «Shadowed Vows» була оформлена на основі рукописного шрифту Comforter Brush який імітує китайську каліграфію. Перші букви «S» та «V» були дещо видозмінені: їхні вже наявні в шрифті завитки було стилістично видовжено й закручено як у зображенні душі в грі. Також поряд було додано додаткові декоративні елементи того ж вигляду. Сама назва виконана в білому (#ffffff) кольорі з градієнтом ціанового (#cce3e3) відтінку та темно-фіолетовою (#584870) обводкою (див. рис. 3.31).



Рисунок 3.31 – Логотип гри

Уже після цього було спроєктовано обкладинку з головними героями гри на темному фоні та додатковими декоративними елементами. Разом із назвою, вона чітко передає настрій новели та її концепцію. Обкладинка виконана у двох

форматах для різних платформ продажу ігор – одну для Steam розміром 800x450 та іншу для Itch.io розміром 630x500 (див. рис. 3.32).



Рисунок 3.32 – Обкладинка гри: а) Steam формат; б) Itch.io формат

На завершення айдентики продукту було розроблено іконку для гри, перед цим додатково дослідивши праці науковців для визначення основних положень їх проєктування. За дослідженням Ч. Х. Пак, Д. Х. Лі та С. Б. Хон більшість ігрових іконок використовують ігрові зображення персонажей у своєму дизайні [62], а дослідження В. Шу та Ч. Ш. Лін наголошують на важливості значення дизайну іконок, а також на тому, що слід уникати складнощів при їх оформленні [63].

Також було виявлено, що під час проєктування іконки гри важливо враховувати три взаємопов’язані складові: контекст, зміст і візуальну форму. Правила розробки іконок включають у себе передусім усвідомлення загальної концепції гри – її жанру, стилю, цільової аудиторії та ігрової атмосфери. На основі цього визначається основне повідомлення, яке іконка має передати гравцю. Лише після визначення наведених факторів формується візуальне рішення: підбір кольору, стилістики, композиції тощо. Виходячи із цього, візуальний образ має бути не лише привабливим, а і змістовно відповідати суті гри [64].

Тож, враховуючи досліджені правила проєктування ігрової іконки, а також досліджені тенденції іконок ігор, виконаних піксельним мистецтвом, було сформовано ідею для власної розробки. З огляду на концепцію гри – взаємодію

з душами – було вирішено обрати саме цей візуальний образ, адже він якнайкраще передає суть гри та її стилістику. Із розроблених трьох іконок було вирішено зупинитись саме на третьому варіанті (див. рис. 3.33), з огляду на його просте сприйняття користувачем.



Рисунок 3.33 – Пошуковий етап розробки іконки гри

Часто до відеоігор розробляються промо-постери, особливо у великих проєктах, з метою привернути увагу до продукту. Він має візуально зацікавити потенційного гравця та коротко окреслити атмосферу, жанрову приналежність і ключових персонажів. Іноді вдало розроблений постер може змусити людину придбати продукт, навіть якщо вона не була зацікавлена до цього в ньому або навіть у жанрі цього продукту загалом. Часто за основу береться образ головного героя, оскільки він відіграє важливу роль у формуванні першого враження про концепцію проєкту [65]. Також у процесі створення постера важливо не лише передати атмосферу гри, а й візуально зацікавити глядача натяком на сюжет, замість буквального переказу подій. Найефективнішим є такий візуальний підхід, у якому глядач отримує обмежену, але інтригуючу інформацію про світ гри – через символи, деталі фону чи настрій композиції. Такий підхід дозволяє викликати емоційний відгук і залишити в уяві глядача запитання або певні враження, що спонукає до знайомства з грою [66].

Розробка власних промо-постерів проводилася з урахуванням стилістики китайського фентезі цієї новели з акцентом на демонстрацію головних героїв. Два постера містить такі візуальні знаки: візуальний знак головних героїв та візуальний знак персонажа божества для другого плакату, візуальний знак ока персонажа божества, візуальний знак вогню душ, візуальний знак логотипу «Shadowed Vows» (див. рис. 3.34).



Рисунок 3.34 – Промо-постери до гри

На першому постері було зображено двох головних героїв новели разом із душею, натякаючи цим на сюжет гри. На другому постері було зображено, як персонаж божество світу з гри тримає на руці головного героя, демонструючи цим владу над ним та всесвітом. Позаду на обох постерах зображено його око, що є також метафорою на контроль над усіма душами живого світу. Плакати збагачені декоративними елементами у вигляді хмар, язиків духовного полум’я, природними елементами. Кольори з наявної палітри були обрані так, щоб зробити акцент на персонажах як головних елементах роботи.

У результаті проведеної роботи було створено авторську візуальну новелу з унікальним художнім стилем, до складу якої увійшли: дизайн інтерфейсу, сім сюжетних локацій, ігрові моделі двох головних персонажів з анімаціями, шість другорядних персонажей, шістнадцять графічних матеріалів, що відображають ключові події історії, айдентика гри та два промо-плакати до неї.

ВИСНОВКИ

Під час написання кваліфікаційної роботи було досліджено поняття «візуальної новели», а також наукові джерела, присвячені їх розвитку та візуальному сторітелінгу. Розглянуто особливості цього жанру як поєднання літературного твору з інтерактивними та графічними елементами, простежено етапи формування та становлення візуальної новели, як окремого напрямку в геймдизайні.

Було здійснено дослідження структури візуальних новел: проаналізовано ключові елементи, зокрема систему розгалужень, вибору, структуру інтерфейсу та персонажей. Виявлено характерні ознаки жанру, що забезпечують залучення гравця до сюжетного процесу.

Проведено поглиблене дослідження особливостей жанру, яке показало, що структура візуальної новели ґрунтується на тісному поєднанні наративу, візуального стилю та елементів взаємодії з грою. За результатами дослідження, основними графічними елементами виявилися: фонові зображення, спрайти персонажів, діалогові вікна та користувацький інтерфейс, які безпосередньо забезпечують взаємодію між гравцем і сюжетом. До допоміжних належать ілюстрації (CG-сцени), анімації та декоративні елементи, які формують атмосферу і візуальну впізнаваність проєкту. Окремо визначено вплив характеру персонажів та колористики на сприйняття сюжету.

Зроблено порівняльний аналіз сильних і слабких сторін вітчизняних та закордонних ігор. Проаналізовані аналогічні проєкти виявили, що для більшості успішних візуальних новел було приділено увагу стилізації унікальному користувацькому інтерфейсу, способам подачі тексту у діалогових вікнах, палітрам з високим контрастом та інтеграції додаткових механік до гри. До характерних недоліків належать: погана зчитуваність елементів інтерфейсу, зокрема через відсутнасть контрасту, інтуїтивно незрозумілі UX механіки, відсутність співвідношення розміру між екраном та текстом.

У результаті було розроблено концепцію авторської гібридної візуальної новели «Shadowed Vows» з механікою дослідження середовища. Створено візуальні матеріали, зокрема персонажів, локації та CG-ілюстрації варіативних сцен, промо-матеріали проєкту. Також реалізовано необхідні елементи інтерфейсу: стартовий екран; меню збереження гри; меню з налаштуваннями; меню з нотатками; меню виходу з гри; HUD; діалогове вікно; кнопки вибору під час діалогу.

Окремі дослідження були апробовані шляхом участі в науково-практичних заходах та оприлюднені у вигляді тез доповіді «Еволюція ігрового стилю в контексті візуальних новел» у збірнику матеріалів IX Всеукраїнської науково-практичної конференції «Litteris et Artibus: Нові горизонти» та тез «Вплив різних підходів до нелінійності у візуальних новелах на формування ігрового досвіду» в збірнику матеріалів VI Міжнародній науково-практичній конференції «Освітні й культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України в міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки.* 2014. № 18. С. 55–59.
2. Рукобратська Д. А., Димова А. П. Вплив різних підходів до нелінійності у візуальних новелах на формування ігрового досвіду. *Освітні й культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України в міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу:* міжнар. наук.-практ. конф. *(м.* Запоріжжя, 11 квітня 2025). ХННРА, 2025.
3. Lindley C. Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments. *Lecture Notes in Computer Science.* 2004. Vol. 3105. P. 183–194. DOI : 10.1007/978–3–540–27797–2_25
4. Lebowitz J., Klug C. Interactive Storytelling for Video Games: a Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Burlington: Focal Press, 2011. 352 p.
5. Lu. C. The Fusion of Literature and Games: a Study of the Narrative of Visual Novels: Bachelor's Thesis / Northeast Normal University. Changchun, 2023. 74 p. DOI: 10.27011/d.cnki.gdbsu.2023.000658
6. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction.* 2021. Vol. 5, no. 285. P. 1–18. DOI : 10.1145/3474712 (дата звернення : 21.01.2025).
7. *The Visual Novel Database.* URL : https://vndb.org/d2 (дата звернення : 08.05.2025).
8. Cavallaro D. Anime and the Vsual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. Jefferson : McFarland & Company, 2010. 269 p.

9. A Date with Death. *Steam*. URL : https://store.steampowered.com/app/2415010/A_Date_with_Death (дата звернення: 21.01.2025).
10. Mystic Messenger. *Cheritz*. URL : http://msg.cheritz.com/ (дата звернення : 21.01.2025).
11. Bashova K., Pachovski V. Visual Novel. Unpublished. 2013. DOI : 10.13140/RG.2.1.5007.6405.
12. Andsten J. Developing a Visual Novel Framework for Roleplaying Games: Bachelor's Thesis / Haaga-Helia University of Applied Sciences. Helsinki, 2021. 45 p. URL: https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202201131280
13. Haehn L., Schlittmeier S. J., Böffel C. Exploring the Impact of Ambient and Character Sounds on Player Experience in Video Games. *Applied Sciences*. 2024. Vol. 14. no. 2. DOI : 10.3390/app14020583
14. Ігнатова М.В. Розробка гри в жанрі візуальна новела на ігровому двигуні Unity: квал. роб. … бакалавра: 121 Інженерія програмного забезпечення / Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій. Київ, 2022. 55 с. URL : https://duikt.edu.ua//repozitorii/ipz/2022/ПД%2041/Ігнатовоїї%20М.В
15. Караджаєв Д. Р. Комп’ютерна гра в жанрі візуальна новела: квал. роб. … бакалавра : 122 Комп’ютерні науки / Сумський державний університет. Суми, 2024. 70 с. URL : https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/95783
16. Волошин Д. В. Створення інтерактивної новели в середовищі INSTEAD: квал. роб. … магістра: 014 Середня освіта / Криворізький державний педагогічний університет. Кривий Ріг, 2022. 41 с. URL : https://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6942
17. Овсянникова А. В. Створення візуальної гри новели з альтернативним вибором сценарію: автореф. кваліфік. роботи на здобуття освітнього ступеня «бакалавр» : спец. 122 Комп’ютерні науки та інформаційні технології / ЧНУ ім. Петра Могили. Миколаїв, 2021. 12 с. URL : https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/handle/123456789/1985

18. Kang Z. Designers as Co-Authors: Exploring Visual Strategies in the Creation of Hybrid Novels : Doctoral dissertation / Anglia Ruskin University. Cambridge, 2023. 232 p. URL : https://hdl.handle.net/10779/aru.25674051.v1
19. Genre. *VNDev Wiki.* URL : https://vndev.wiki/Genre (дата звернення : 25.01.2025).
20. Hybrid Visual Novels – an Anatomy of Visual Novels. *Towards the end sky.* URL : https://towardstheendsky.blogspot.com/2023/05/hybrid-visual-novels-anatomy-of-visual.html (дата звернення : 25.01.2025)
21. Lada J. Important Importables: Sakura Taisen. *GamerTell*. URL : http://www.gamertell.com/gaming/comment/important-importables-sakura-taisen (дата звернення : 25.01.2025)
22. Kimimi. Sakura wars corner: LIPS System. *Kimimi the game-eating she-monster.* URL : https://kimimithegameeatingshemonster.com/2022/01/28/sakura-wars-corner-lips-and-other-interactions/ (дата звернення: 25.01.2025)
23. Neri D. Reflections from the Computer Screen: An Examination of Western Romance/Norror Hybrid Visual Novels Commentary on Traditional Eastern Vn Romance Tropes. *ReVisions*. 2018. March 19.
24. Bishōjo. *DBpedia*. URL : https://dbpedia.org/page/Bish%C5 %8Djo (дата звернення : 25.01.2025).
25. Slator B. M. From Dungeons to Classrooms: The Evolution of MUDs as Learning Environments. *Studies in Computational Intelligence.* 2007. Vol. 62. P. 119–159. DOI : 10.1007/978–3–540–71974–8_6
26. The Portopia Serial Murder Case. *DvD Translations.* URL : https://dvdtranslations.eludevisibility.org/portopia/manual.html (дата звернення : 23.01.2025)
27. Рукобратська Д. А. Еволюція ігрового стилю в контексті візуальних новел. *Litteris et Artibus: Нові горизонти:* збір. наук. праць. (м. Кременець, 31 жовтня 2024). ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2024. С. 332–334.
28. No-Ri-Ko. *The Visual Novel Database.* URL : https://vndb.org/v15350 (дата звернення : 25.01.2025).

29. Ahmed S. Review: YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of This World – A Lukewarm Remake of a Genre Classic. *Nintendo Life.* URL : https://www.nintendolife.com/reviews/nintendo-switch/yu-no_a_girl_who_chants_love_at_the_bound_of_this_world (дата звернення : 25.01.2025)
30. Kretzschmar M., Raffel S. The History and Allure of Interactive Visual Novels. New York : Bloomsbury Academic, 2023. 273 p.
31. Valve Corporation. *Steam*. URL : https://store.steampowered.com/ (дата звернення : 25.01.2025)
32. Ternox. STONKS-9800: Stock market simulator. *SteamDB.* URL: https://steamdb.info/app/1539140/ (дата звернення: 25.01.2025).
33. *Ukrainian Visual Novel Jam.* URL : https://jam.vn.ua/ (дата звернення : 07.05.2025).
34. Besen E., Hallett B. Animation unleashed: 100 principles every animator, comic book writer, filmmaker, video artist, and game developer should know. Los Angeles : Studio City, 2008. 245 p.
35. Ganzon S. C. Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome Game Communities Online. *Human Technology*. 2019. Vol. 15. no. 3. P. 347–366. DOI : 10.17011/ht/urn.201911265024
36. Kim H. Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture and Society.* 2009. Vol. 26. no. 2–3. P. 165–188. DOI : 10.1177/0263276409103132
37. Hepburn J. C. A Japanese-English and English-Japanese Dictionary. London : Trübner. Tokyo: Maruya & Company, 1886. 962 p.
38. Yandere. *Cambridge Dictionary.* URL : https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/yandere (дата звернення : 07.04.2025).
39. Kuudere. *Urban Dictionary.* URL : https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Kuudere (дата звернення : 07.04.2025).

40. Dandere. *Urban Dictionary.* URL : https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Dandere (дата звернення : 07.04.2025).
41. Японсько-Український словник : уклад. Бондаренко І., Бондар Ю., Букрієнко А. Київ: Видавничий Дім Дмитра Бураго, 2012. 465 с.
42. Подгурська І. О. Геймерський сленг у сучасній англійській мові. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 38(3). С. 78–82.
43. Чжоу Т., Єжова О. В. Contemporary Research Trends in Human-Computer Interface Design. *Art and Design.* 2024. № 2(26). С. 90–101. DOI: 10.30857/26170272.2024.2.9
44. Красько М.О. Макет рекламного артбуку відеогри: квал. роб.… бакалавра: 186 Видавництво та поліграфія / Національний авіаційний університет. Київ, 2021. 66 с. URL: https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/51542
45. Шань-шуй. *Вікіпедія*. URL : https://uk.wikipedia.org/wiki/Шань-шуй (дата звернення : 07.04.2025).
46. Тараненко Ю. К., Косарєв В. М., Липська І. І., Мединська С. І. Англо-український навчальний тлумачний словник-мінімум з ІТ-термінології: словник термінів / за ред.: С.П. Кожушко. Дніпропетровськ, 2010. 120 с.
47. Бабіч С. О. Дослідження алгоритмів та засобів створення інтерфейсу користувача для керування сервісами поширення музики: магістерська дис.…: 171 Електроніка / КПІ ім. Ігоря Сікорського. Київ, 2021. 103 с.
48. Чжан Ц. Естетичні особливості китайських фільмів у жанрі вся: дис.… д-ра філ. наук: 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво / Київський національний університет театру, кіно й телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2023. 210 с. URL : http://ir.knutkt.edu.ua/handle/123456789/839
49. Lüscher M. Lüscher Colour Test. London: Pan, 1987. 207 p.
50. Dedeal M. N. Karakter Tasarimi. Ankara: Epsilon Yayinevi, 2018. 440 p.

51. Sloan R. J. S. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. New York: A K Peters/CRC Press, 2015. 256 p.
52. Pratama D., Gunarti W., Akbar T. Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design. *MUDRA Journal of Art and Culture*. 2017. Vol. 32, no. 3. P. 292–298. DOI: 10.31091/mudra.v32i3.177
53. Beiman N. Prepare to board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Burlington : Focal Press, 2007. 392 p.
54. English for Future: Методичні рекомендації для самостійної роботи. Тлумачний словник термінів техніки і ІТ / уклад.: І. Р. Плавуцька, Н. І. Пасічник, Г. І. Шайнер, О. В. Барабаш, І. С. Миськів, О. О. Білик, О. О. Пуга, О. М. Ванівська, З. Р. Подоляк, Р. Б. Преснер. Тернопіль : ТНТУ Івана Пулюя, 2024. 122 с.
55. Isbister K. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2006. 365 p.
56. Niewiadomski R., Hyniewska S. J., Pelachaud C. Constraint Based Model for Synthesis of Multimodal Sequential Expressions ofEmotions. *IEEE Transactions on Affective Computing*. 2011. Vol. 2, no. 3. P. 134–146. DOI : 10.1109/T-AFFC.2011.5
57. Neff M., Wang Y., Abbott R., Walker M. Evaluating the Effect of Gesture and Language on Personality Perception in Conversational Agents. *Intelligent Virtual Agents:* proceedings of 10th International Conference, (Philadelphia, 20–22 September 2010). Lecture Notes in Computer Science, 2010. P. 222–235. DOI : 10.1007/978–3–642–15892–6_24
58. Green D. Don’t forget to save! User experience principles for video game narrative authoring tools: Doctoral dissertation / Bournemouth University. Bournemouth, 2022. 372 p.
59. Jiang Y., Zheng L. Deep learning for video game genre classification. Bowling Green: Elsevier, 2020. 21 p. (Preprint. Western Kentucky University; DOI : 10.48550/arXiv.2011.12143)

60. Phan M. H., He J., Chaparro B. S. Can You Judge a Video Game by Its Cover? *Communications in Computer and Information Science.* 2015. Vol. 529. P. 690–696. DOI : 10.1007/978–3–319–21383–5_117
61. Павлюк І. А. Айдентика як інструмент конкурентної боротьби. *Актуальні проблеми та стратегії розвитку підприємництва, торгівлі й маркетингу в умовах сучасного ринку: Матеріали III всеукраїнської науково-практичної конференції.* Тернопіль, 2021. С. 189 -191.
62. Park, J. H., Lee, J. H., & Hong, S. B. An analysis on the tendency expression of icon design in smart phone-focused on the game application icons of App Store. *Review of Korea Contents Association.* 2011. Vol. 9. no. 3. P. 43–52.
63. Shu W., Lin C. S. Icon design and game app adoption. *Americas Conference on Information Systems.* Savannah. 2014. 14 p.
64. Oscario A., Luzar L. C. Review of mobile games icons designs: A study based on graphic designer knowledge. *2016 1st International Conference on Game, Game Art, and Gamification.* USA, 2016. 6 p. DOI : 10.1109/icggag.2016.8052641
65. Головіна Д. О., Чемерис Г. Ю. Особливості розробки дизайну візуальної новели. *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та праві:* міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 25 січня 2021) КНУКіМ, 2021. С. 314–316.
66. Буцька М. О. Дослідження впливу дизайну постерів продуктів кіно- і телеіндустрії на привабливість продукту на онлайн платформах перегляду відео контенту: атестац. роб.… магістра: 186 Видавництво та поліграфія / Харківський національний університет радіоелектроніки. Харків, 2020. 86 с. URL : https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/f64ea005–909e-41b1–90bd-5f8770b19d8b/content

ДОДАТОК А

Початкові матеріали



Рисунок А.1 – Діалогові спрайти головних героїв



Рисунок А.2 – Ігрові модельки головних героїв

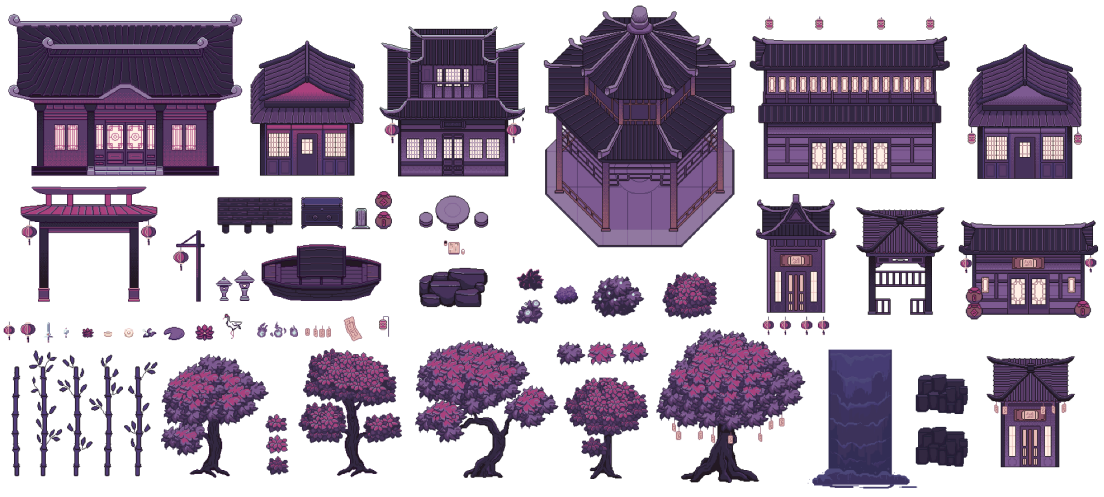


Рисунок А.3 – Пропси до ігрового середовища



Рисунок А.4 – Портрети із зображенням емоцій героїв

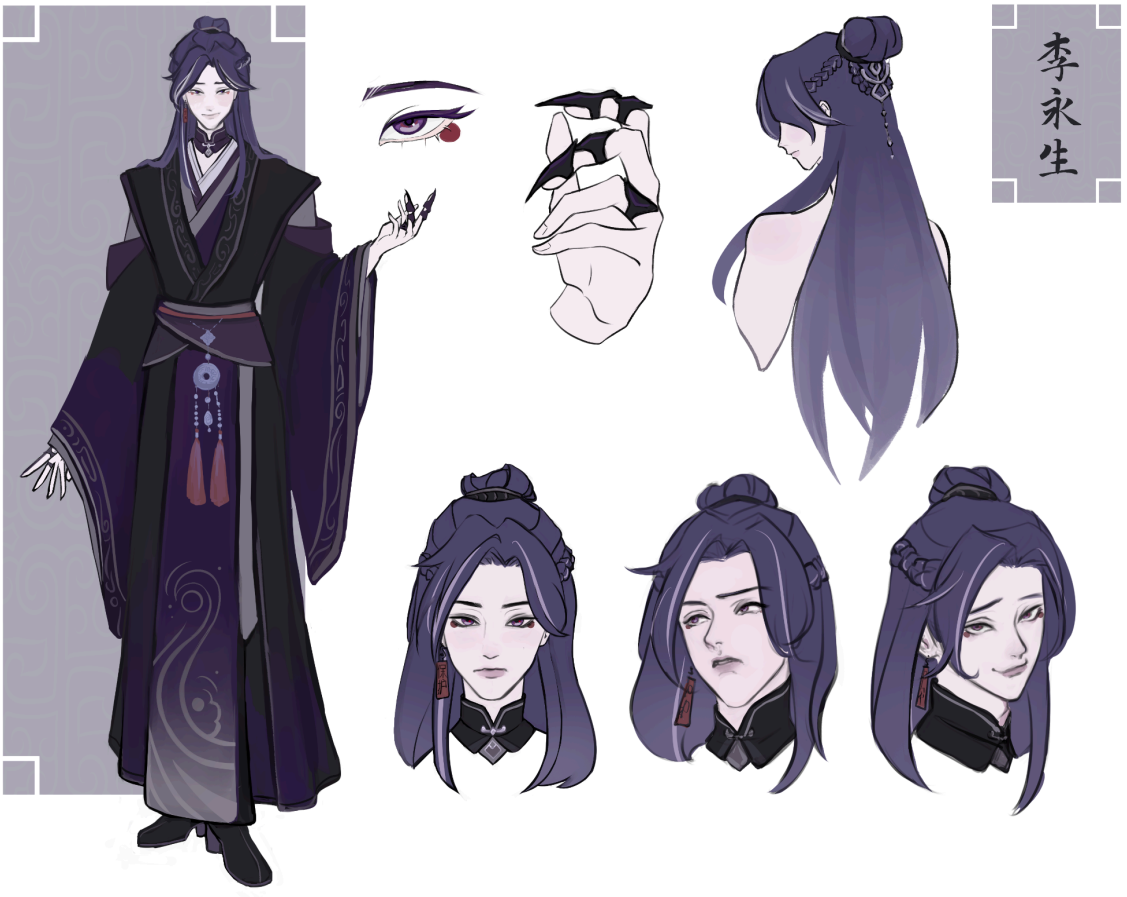


Рисунок А.5 – Концепт-дизайн головного героя

ДОДАТОК Б

Дизайн сюжетних персонажів

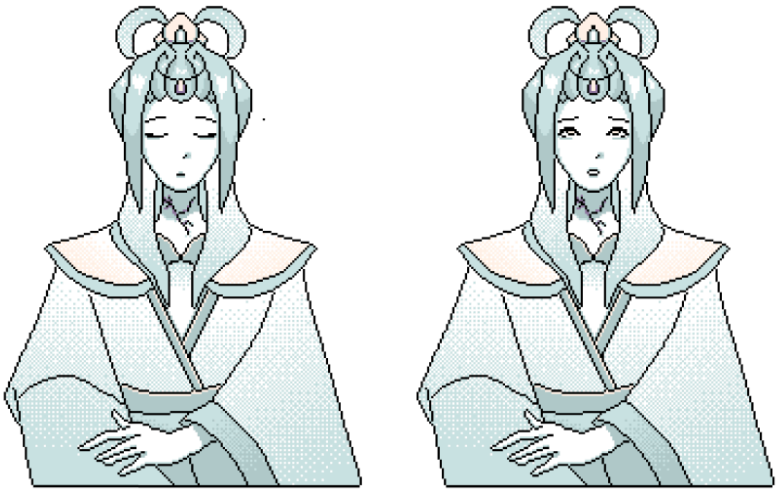


Рисунок Б.1 – Дизайн духу заможної жінки

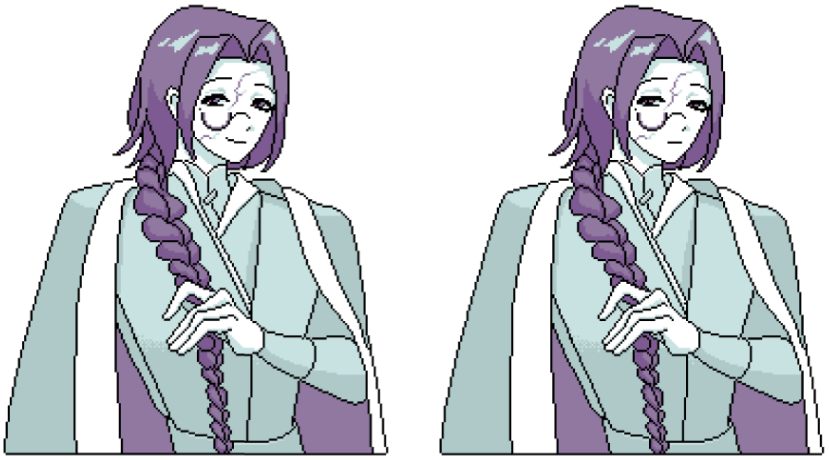


Рисунок Б.2 – Дизайн духу травника

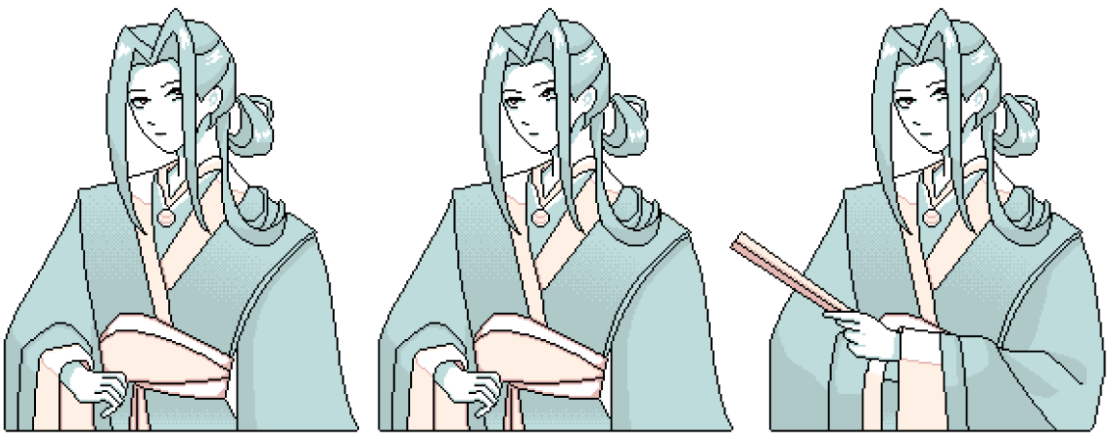


Рисунок Б.3 – Дизайн духу вчителя

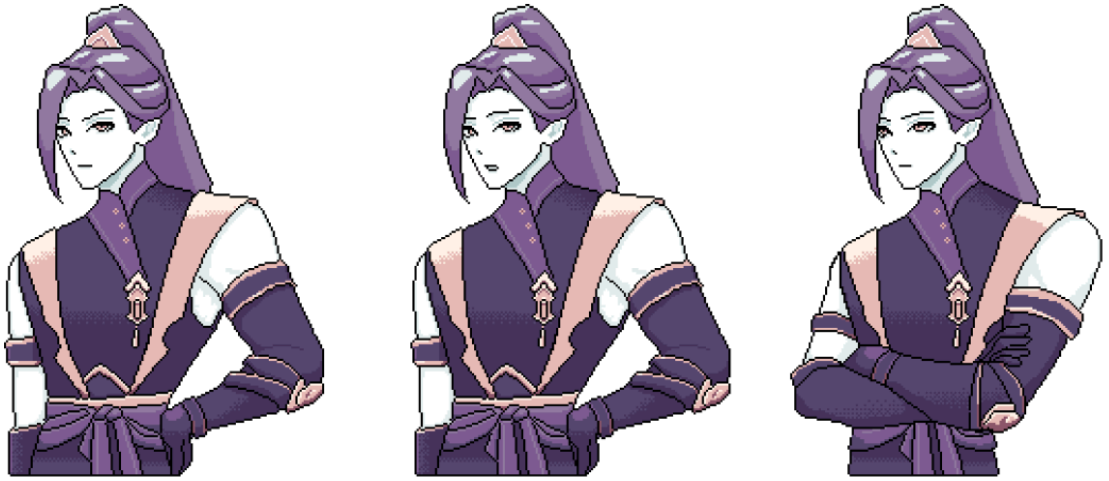


Рисунок Б.4 – Дизайн духу воїна

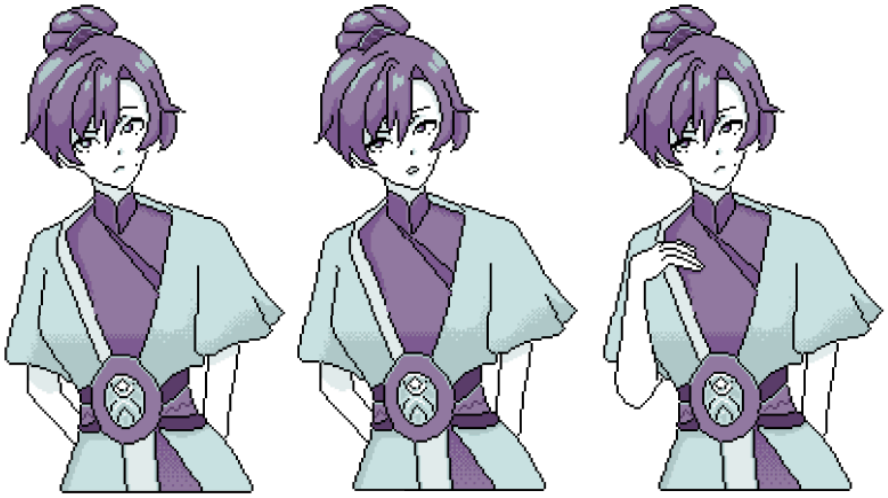


Рисунок Б.5 – Дизайн духу селянки

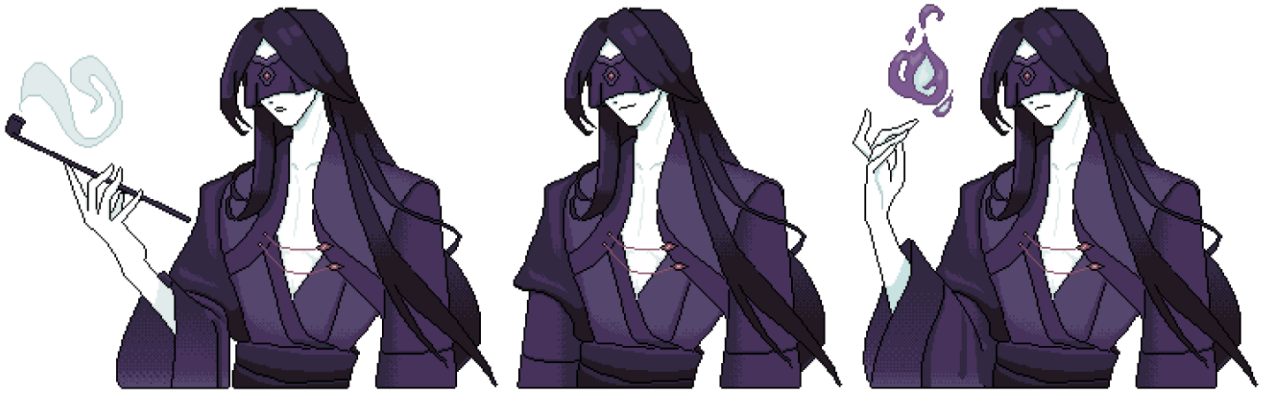


Рисунок Б.6 – Дизайн божества

ДОДАТОК В

CG-сцени

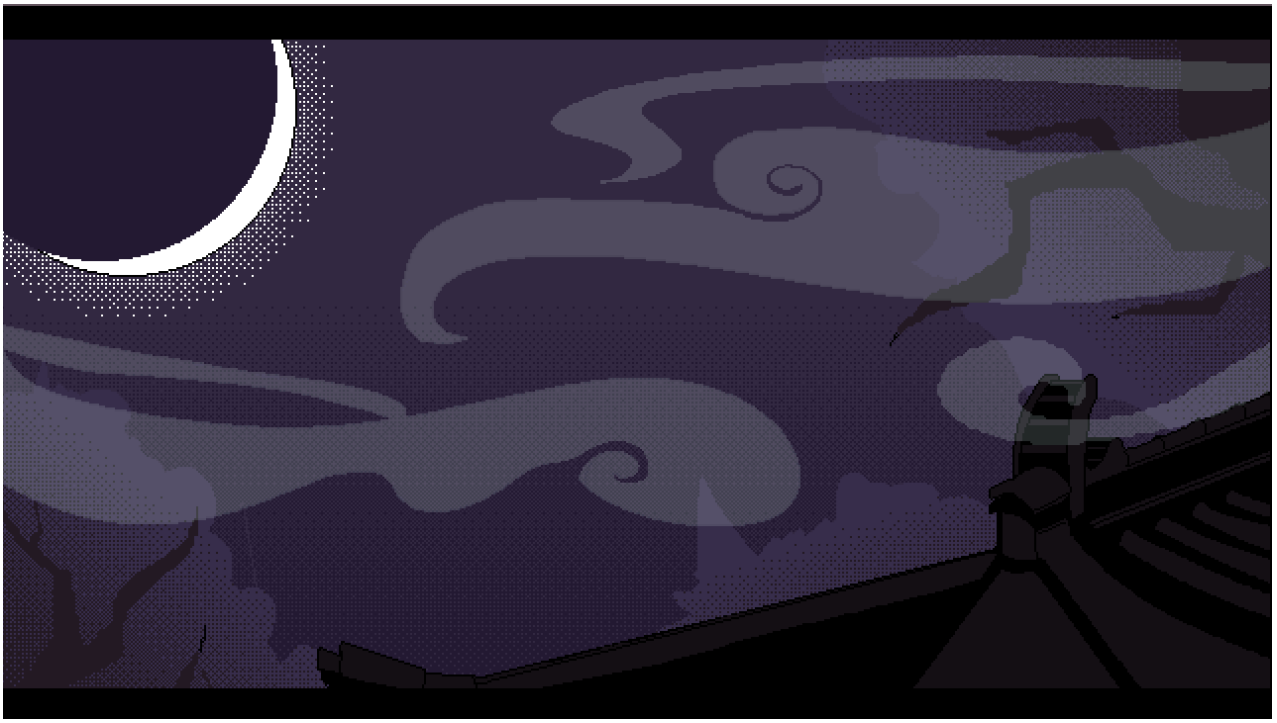


Рисунок В.1 – Вступна сцена початку історії



Рисунок В.2 – Перша поява божества



Рисунок В.3 – Заключна сцена з головними героями (Хороший фінал)



Рисунок В.4 – Заключна сцена з головними героями (Поганий фінал)

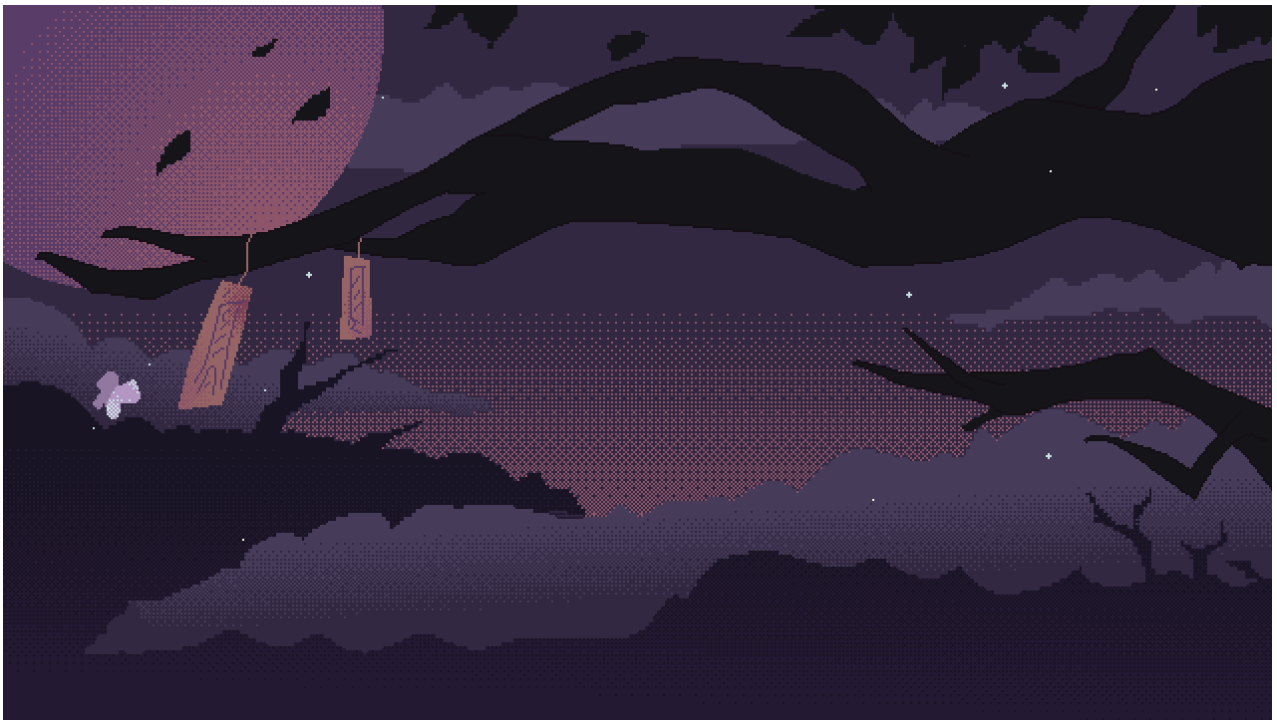


Рисунок В.5 – Фонова ілюстрація стартового екрану гри



Рисунок В.6 – Обкладинка гри

ДОДАТОК Г

CG-сцени спогадів духів із життя



Рисунок Г.1 – Сцена спогаду із життя духу (Ескіз)

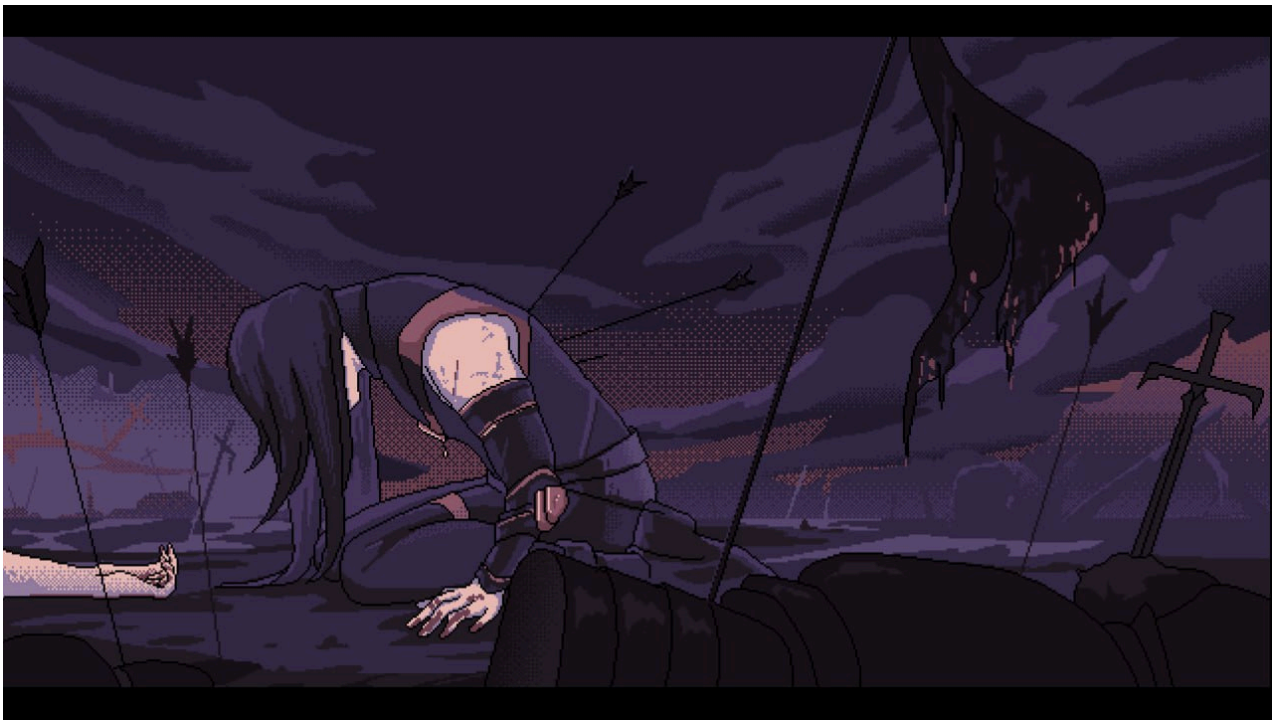


Рисунок Г.2 – Сцена спогаду із життя духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Г.3 – Сцена спогаду із життя духу (Ескіз)

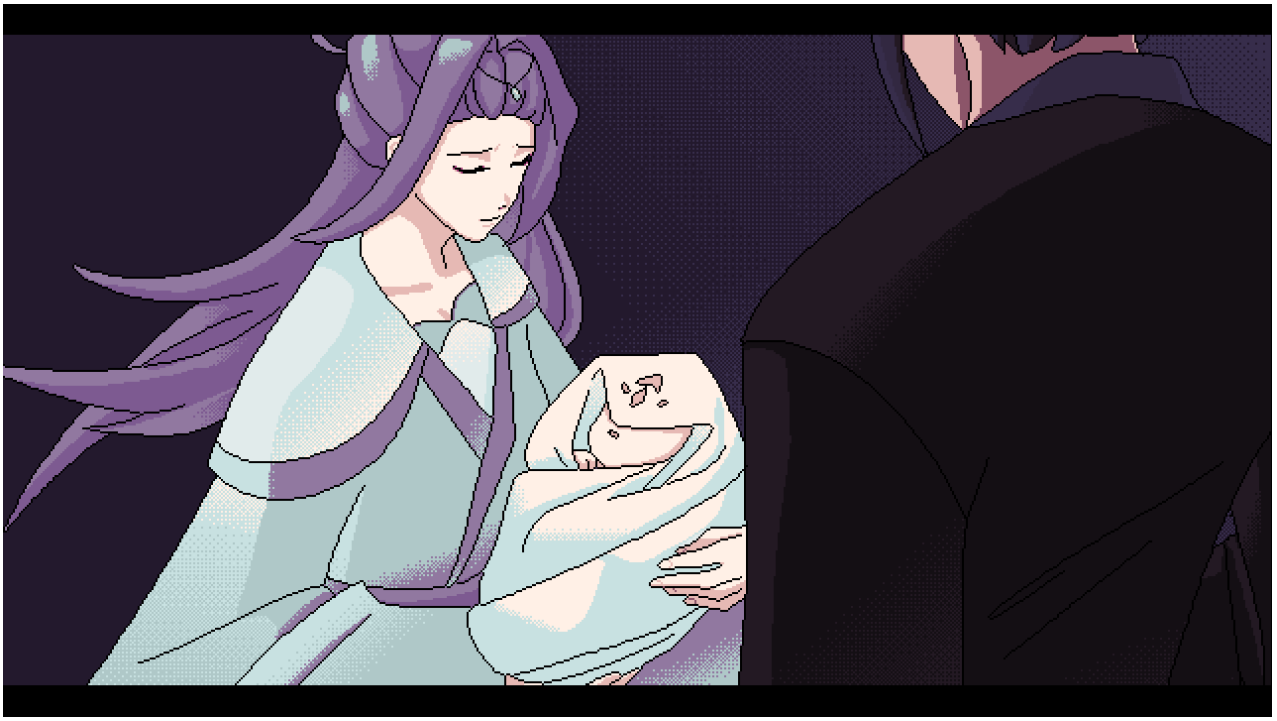


Рисунок Г.4 – Сцена спогаду із життя духу (Фінальна ілюстрація)

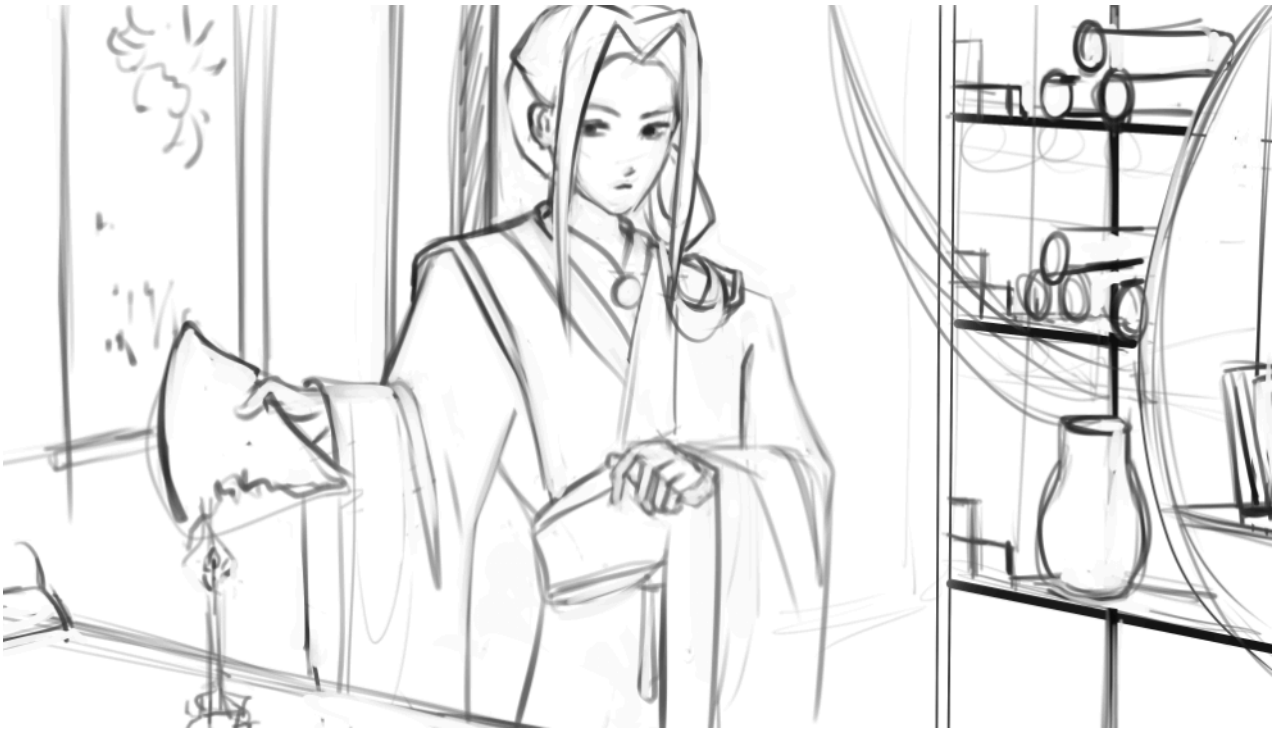


Рисунок Г.5 – Сцена спогаду із життя духу (Ескіз)

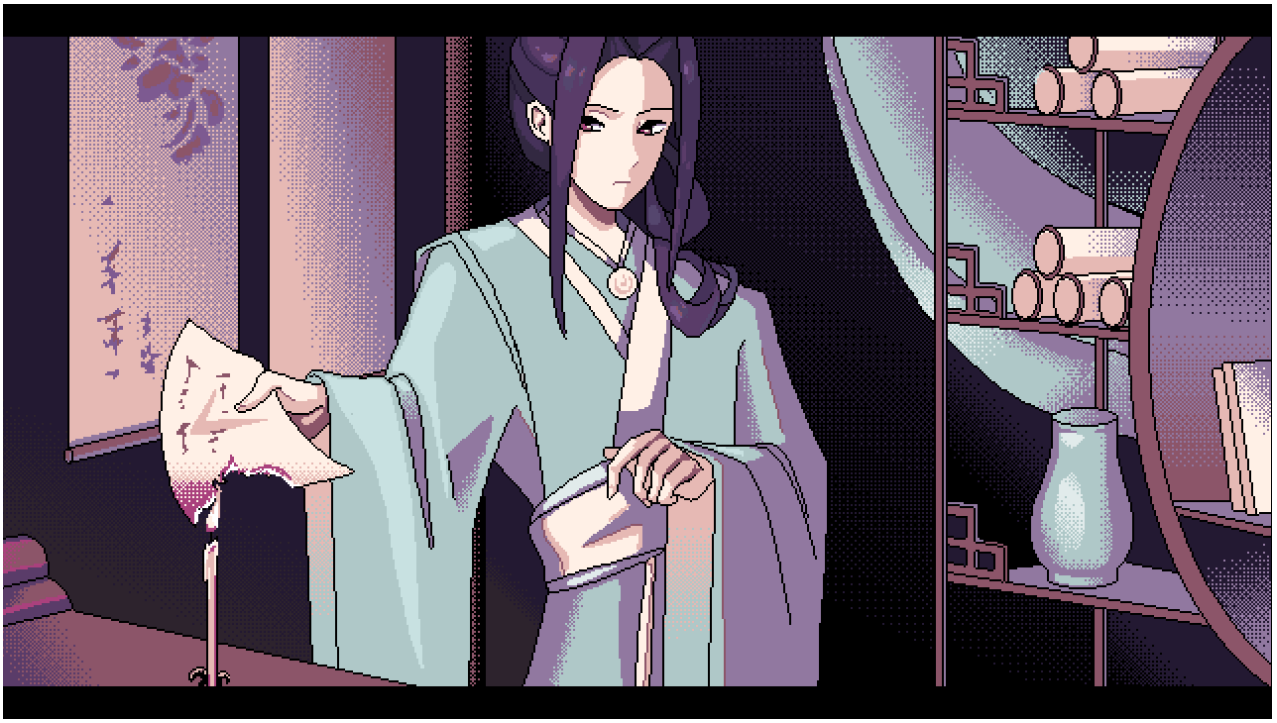


Рисунок Г.6 – Сцена спогаду із життя духу (Фінальна ілюстрація)

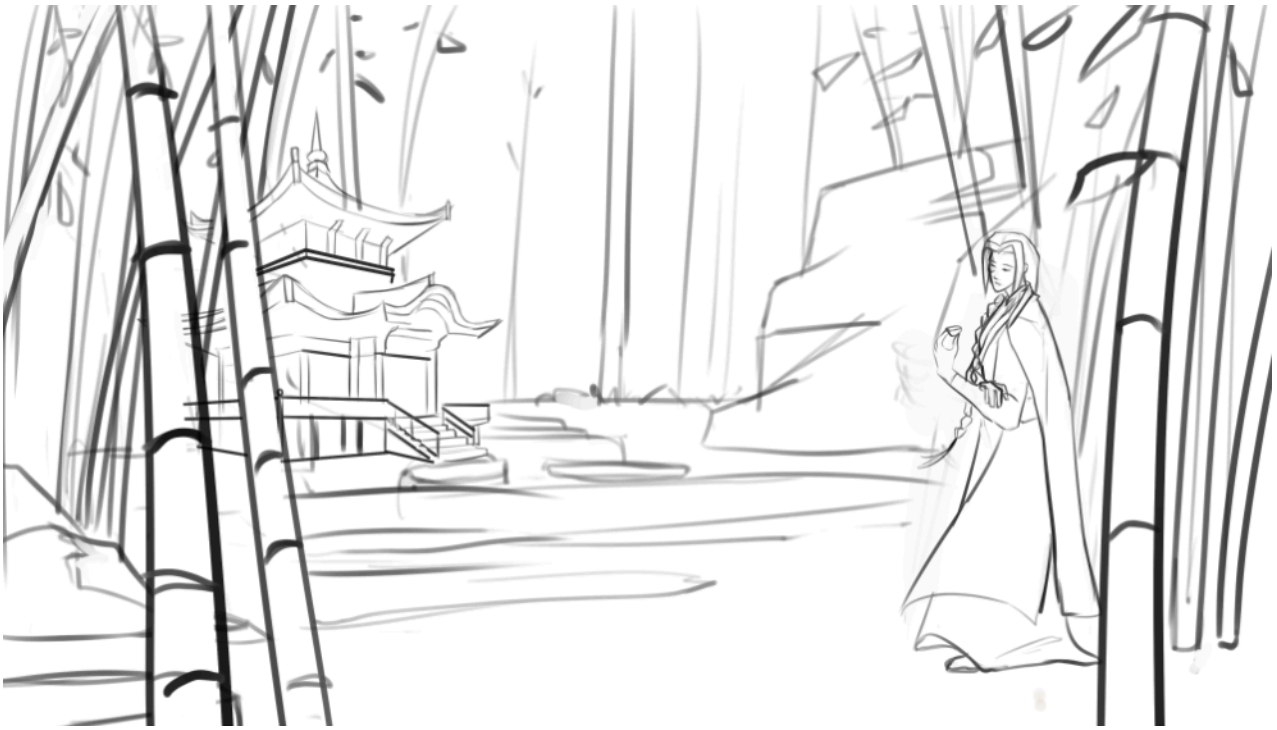


Рисунок Г.7 – Сцена спогаду із життя духу (Ескіз)

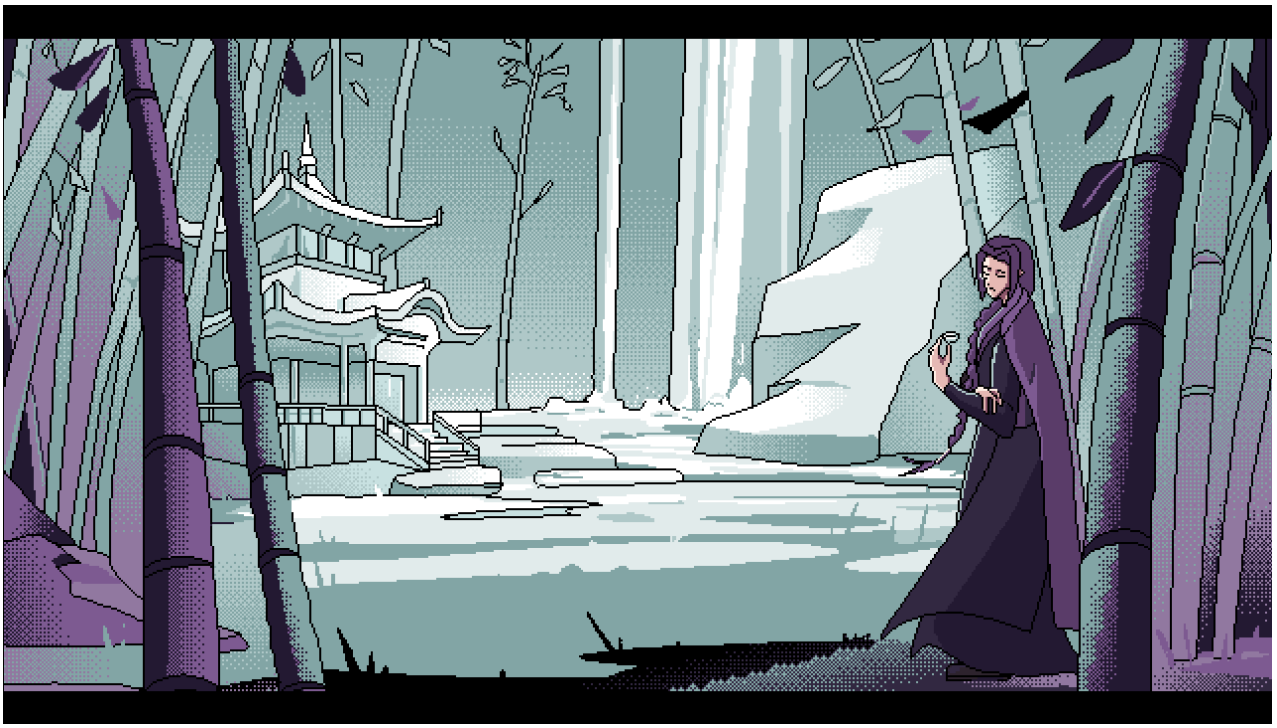


Рисунок Г.8 – Сцена спогаду із життя духу (Фінальна ілюстрація)

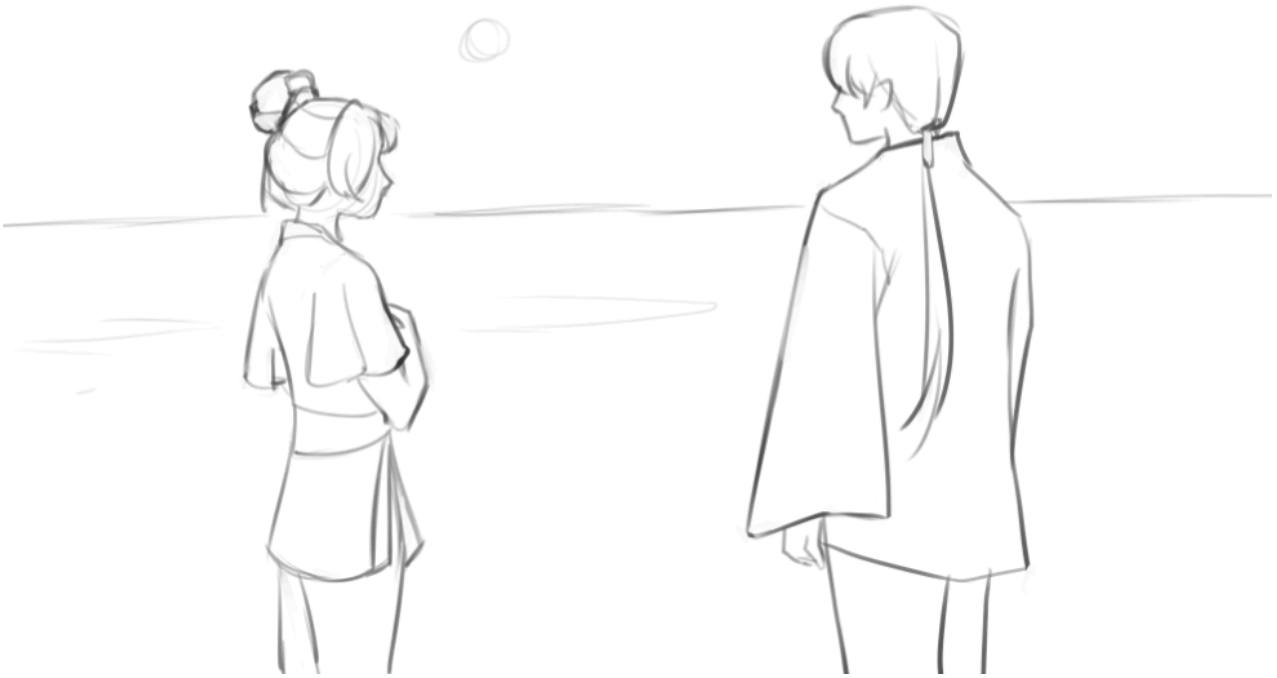


Рисунок Г.9 – Сцена спогаду із життя духу (Ескіз)

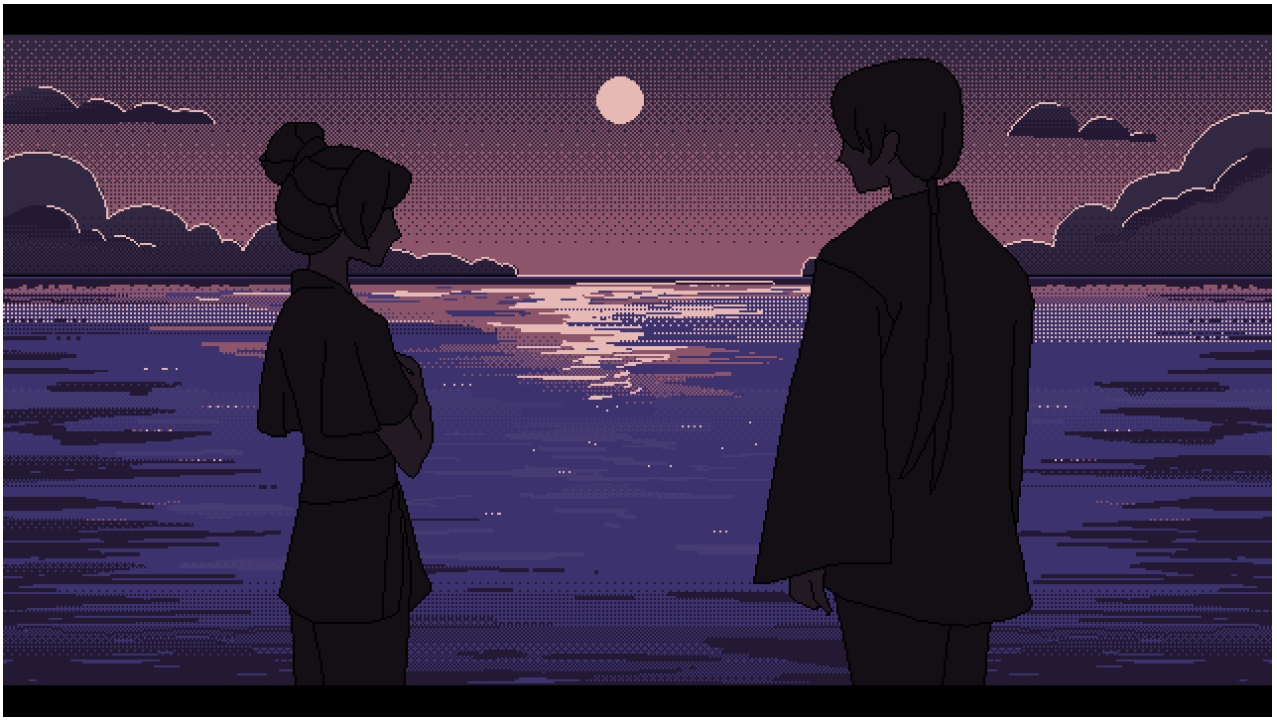


Рисунок Г.10 – Сцена спогаду із життя духу (Фінальна ілюстрація)

ДОДАТОК Д

CG-сцени вивільнення духів



Рисунок Д.1 – Сцена очищення духу (Ескіз)



Рисунок Д.2 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Д.3 – Сцена очищення духу (Ескіз)

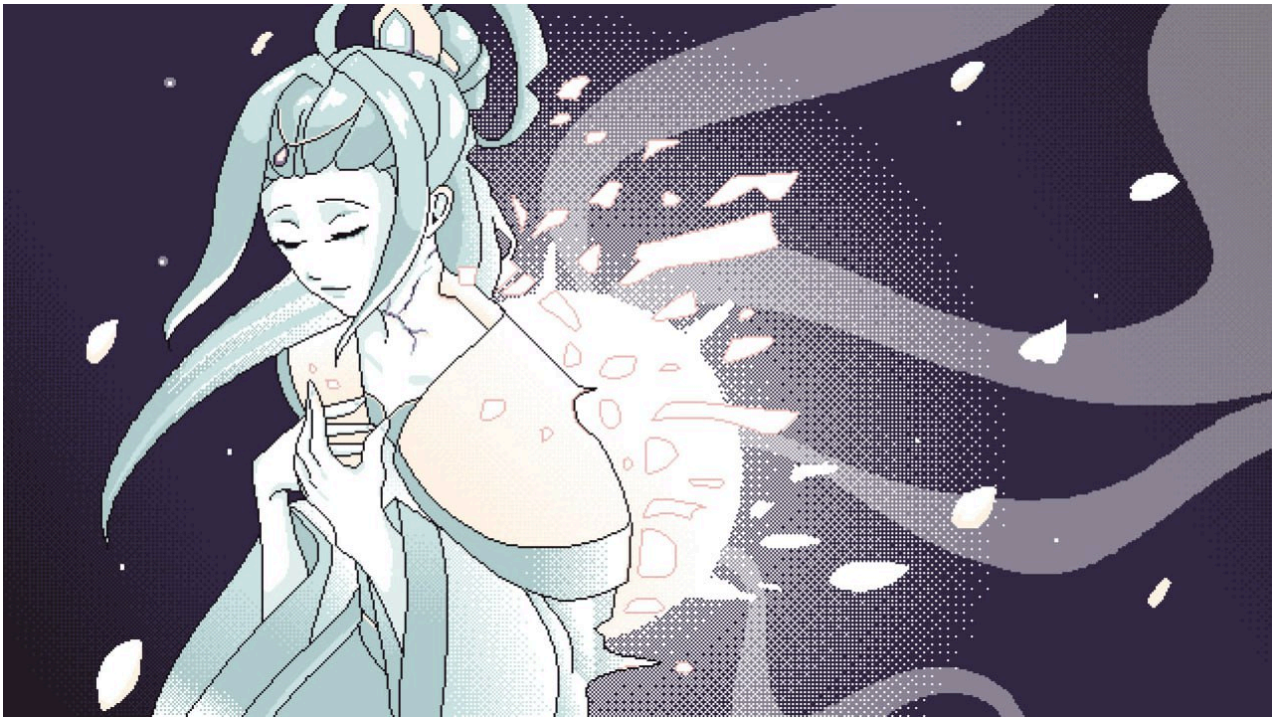


Рисунок Д.4 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Д.5 – Сцена очищення духу (Ескіз)

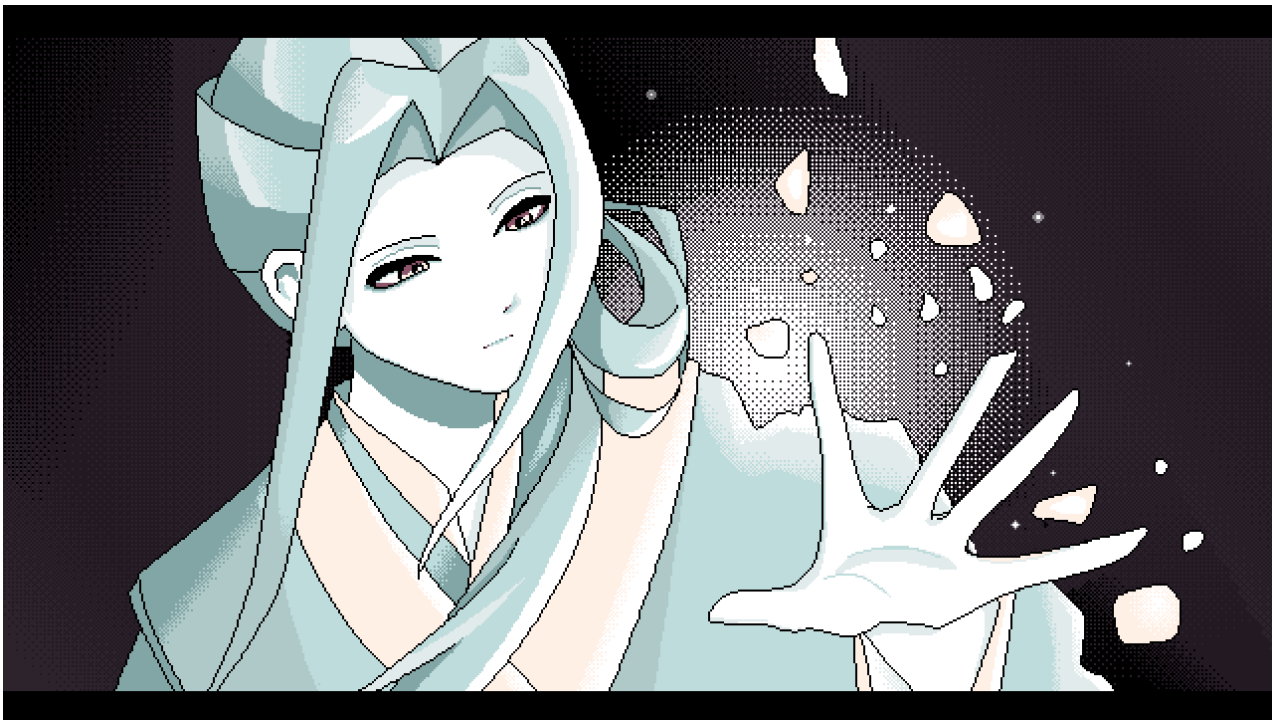


Рисунок Д.6 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Д.7 – Сцена очищення духу (Ескіз)

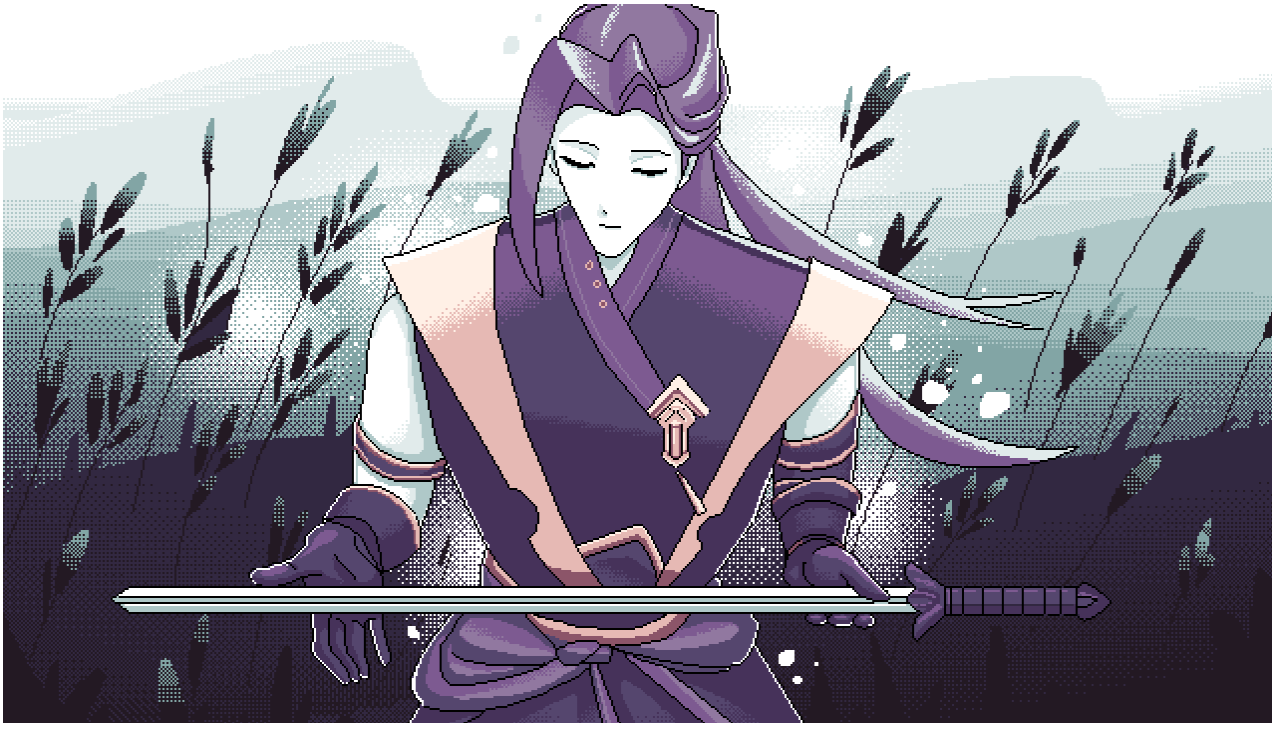


Рисунок Д.8 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Д.9 – Сцена очищення духу (Ескіз)

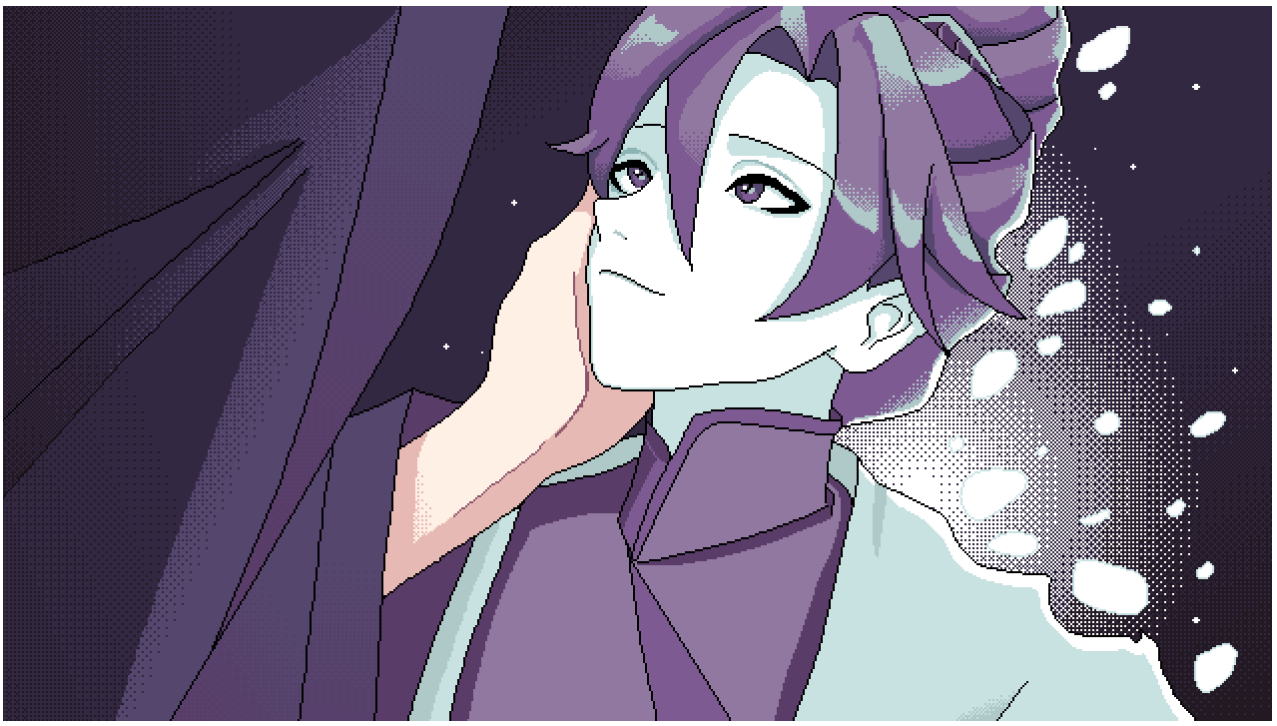


Рисунок Д.10 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)



Рисунок Д.11 – Сцена очищення духу (Ескіз)

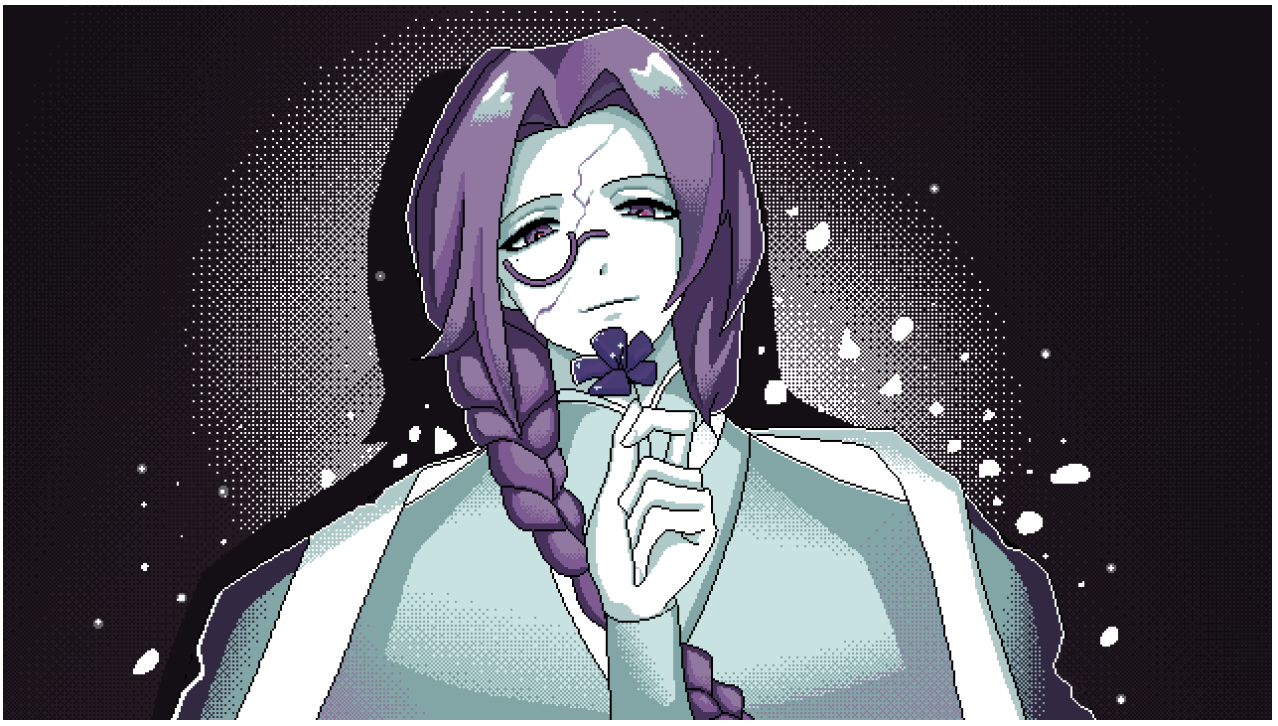


Рисунок Д.12 – Сцена очищення духу (Фінальна ілюстрація)

ДОДАТОК Е

Дизайн середовища гри

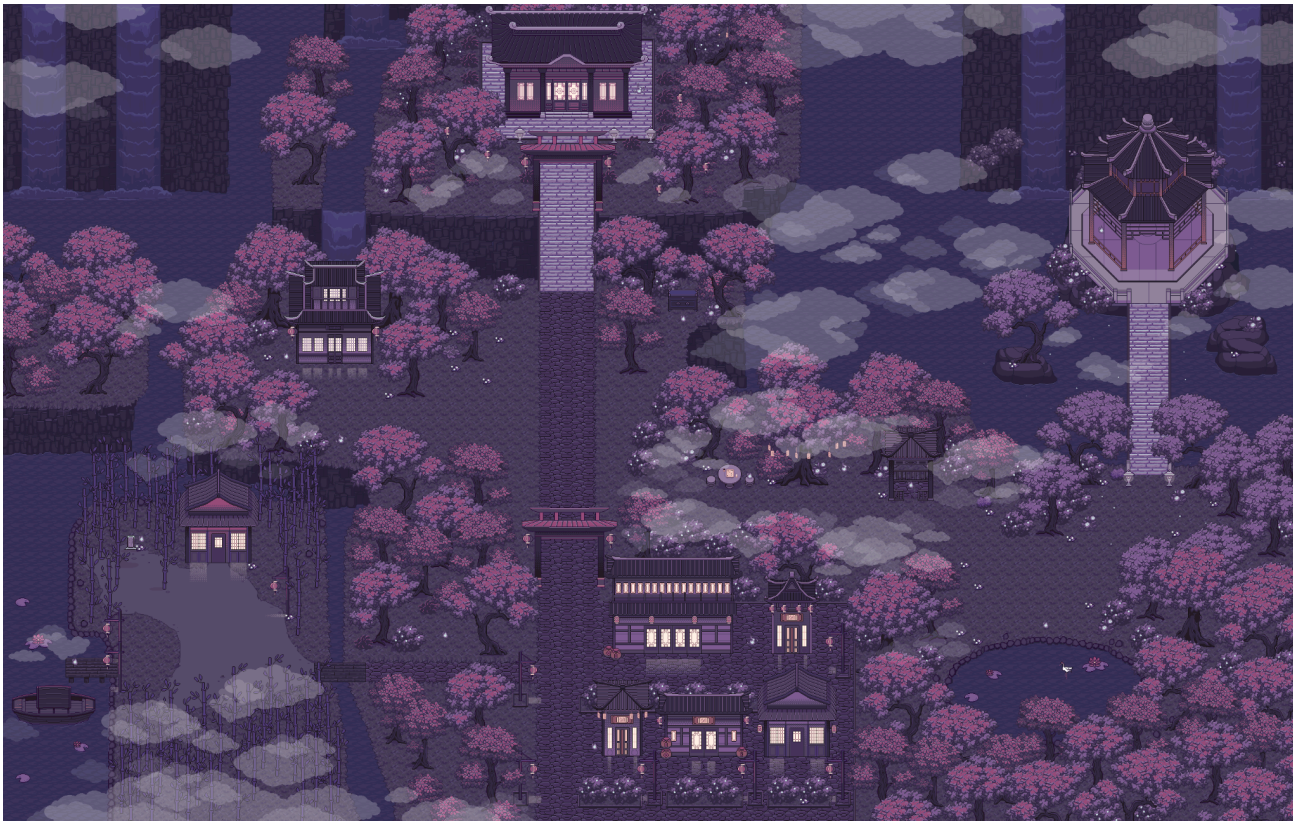


Рисунок Е.1 – Дизайн ігрового середовища

ДОДАТОК Ж

Елементи інтерфейсу гри (на фейкшотах)

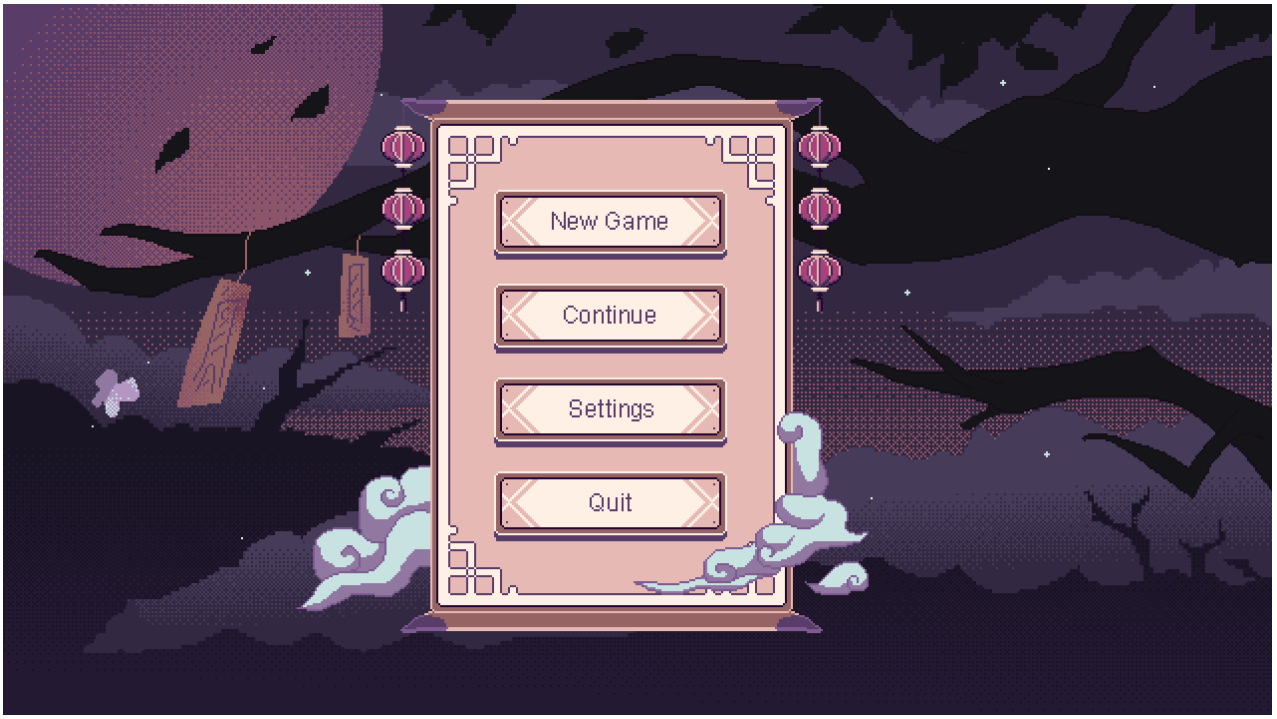


Рисунок Ж.1 – Вигляд стартового екрану гри



Рисунок Ж.2 – Вигляд внутрішнього діалогу героя під час гри



Рисунок Ж.3 – Вигляд кнопки варіантів вибору під час діалогу в грі

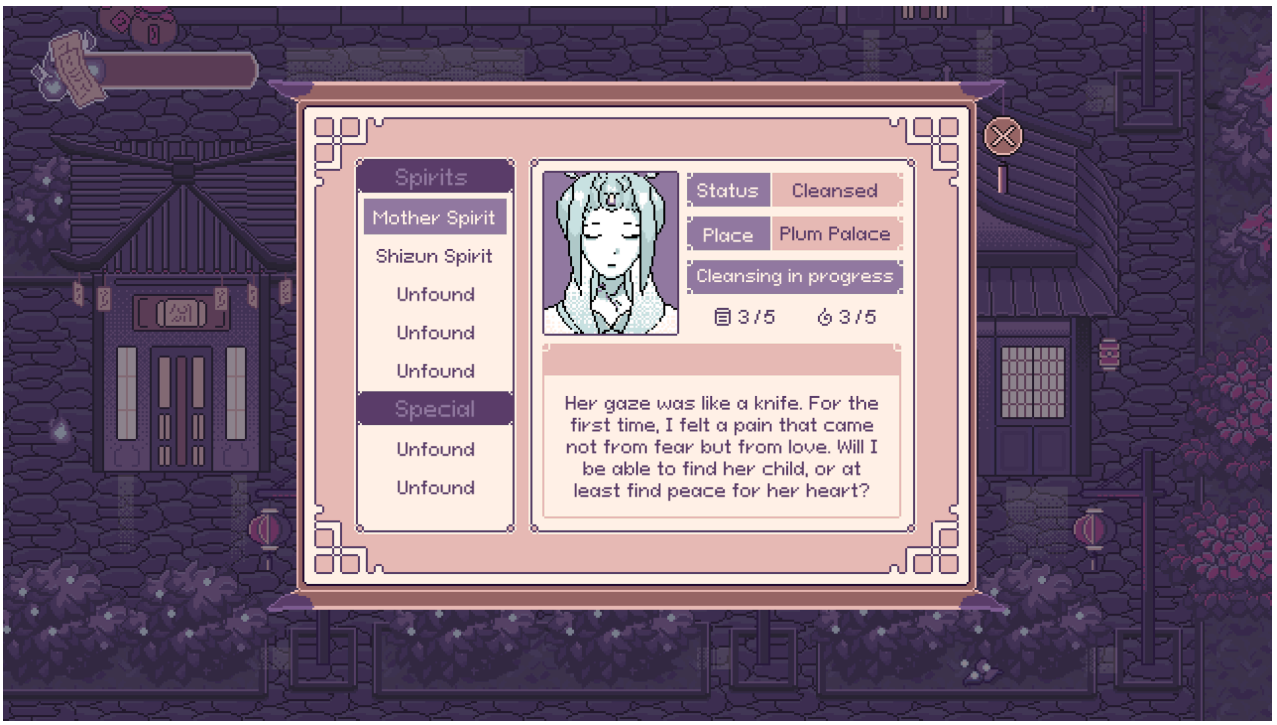


Рисунок Ж.4 – Дизайн нотатника зі знайденими сюжетними героями

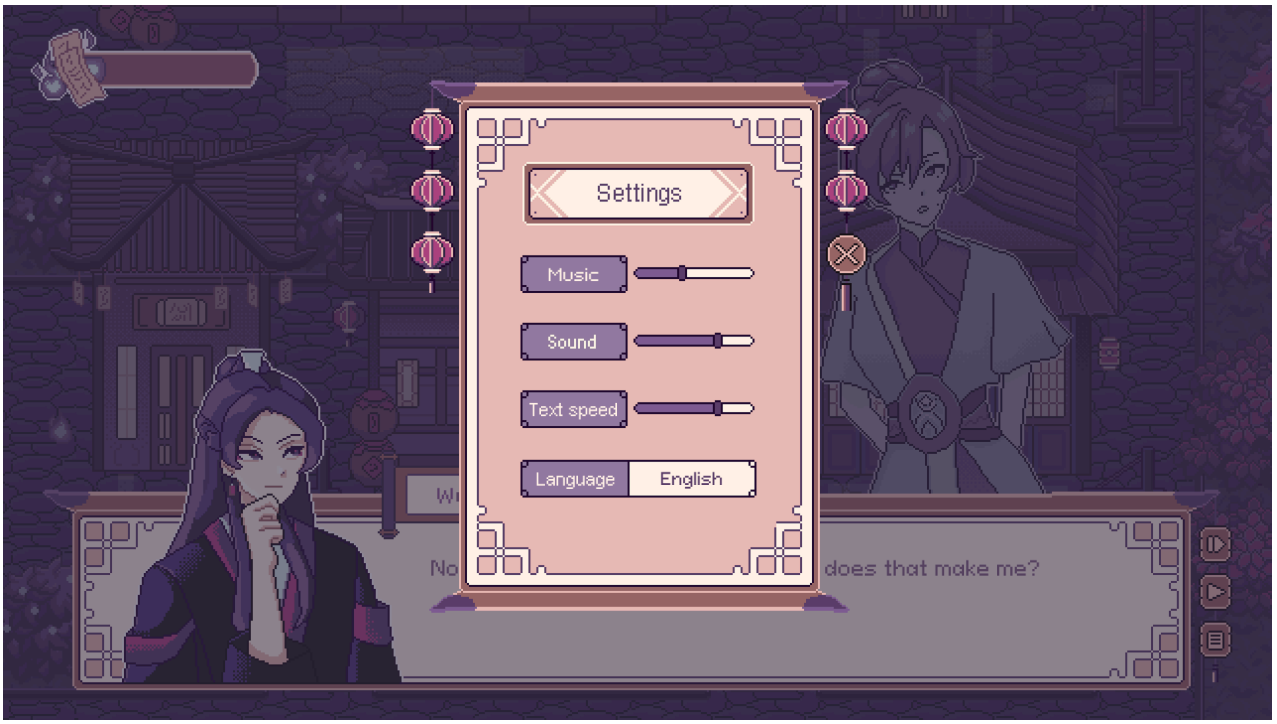


Рисунок Ж.5 – Вигляд меню налаштувань у грі



Рисунок Ж.6 – Вигляд меню збереження в грі

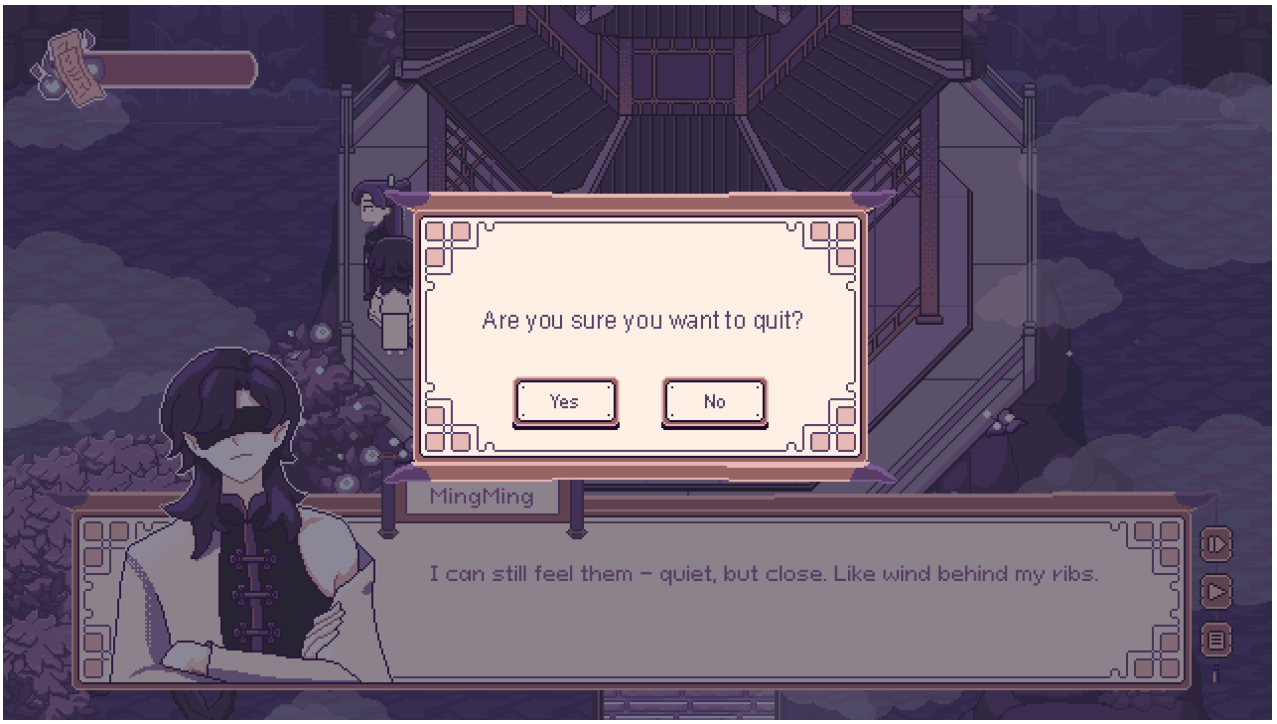


Рисунок Ж.7 – Вигляд меню виходу з гри



Рисунок Ж.8 – Вигляд CG-ілюстрацій у грі (під час діалогу)

ДОДАТОК И

Ігрові постери



Рисунок И.1 – Промо-постер до гри

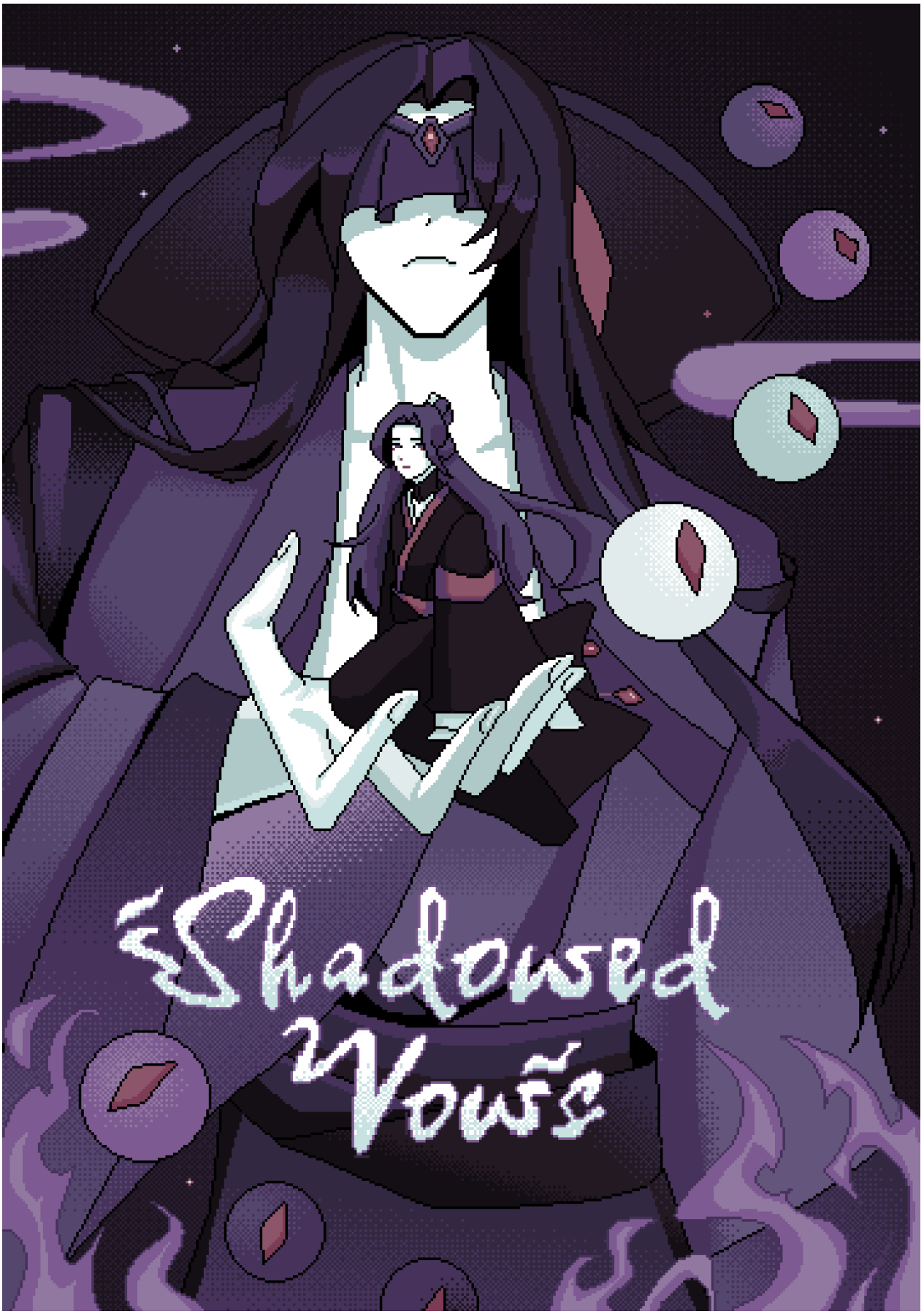


Рисунок И.2 – Промо-постер до гри