

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень


РОЗРОБЛЕННЯ АРТСТИЛЮ АВТОРСЬКОЇ ВІДЕОГРИ — ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «МАНДРІВНИК»

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності


Шифр ДРДЗ.2021073.03.10.ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, група ДЗН-21-3  Аліна МАЙСТРУК

Керівник: старший викладач  Павло ГОРНИЙ

Нормоконтролер: кандидат техн. наук, доцент  Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:
Зав.кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2025р.

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

Освітня програма Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

Базилюк Е. В.

7 лютого 2025 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

Майстрок Аліна Володимирівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Розроблення артстилю авторської відеогра — візуальної новели
«Мандрівник»

Керівник роботи Горний П. В. старший викладач

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затвержені наказом вищого навчального закладу від « 7 » лютого 2025 р., № 23

2. Строк подання студентом закінченої роботи 5 червня 2025 року

3. Вихідні дані до роботи відеогра – візуальна новела; розробка авторського артстилю;
жанр фентезі;

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)
Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта. Аналітичне дослідження
вимог до дизайну об'єкта. Ретроспектива теми. Творча розробка дизайну об'єкта
проектування.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Банер 1,5 на 2 м

6. Консультанти розділів роботи

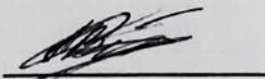
Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання _____ 7 лютого 2025 року _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Затвердження теми	7.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних	8.02 — 16.02	
3	Оформлення розділу 1	17.02 — 24.02	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспективи теми	25.02 — 6.03	
5	Оформлення розділу 2	6.03 — 10.03	
6	Розробка варіантів творчих ідей	11.03 — 1.04	
7	Створення концепту головної героїні	2.04 — 4.04	
8	Розробка стилізації головної героїні	5.04 — 9.04	
9	Підготовка та анімація спрайту головної героїні	10.04 — 14.04	
10	Розробка планів для фону	15.04 — 20.04	
11	Розробка серії CG-артів	20.04 — 27.04	
12	Розробка ілюстрації для головного меню	28.05 — 29.04	
13	Розробка основного середовища	30.04 — 6.05	
15	Розробка інтерфейсу	7.05 — 13.05	
16	Оформлення розділу 3	14.05 — 17.05	
17	Оформлення пояснювальної записки і банера до кваліфікаційної роботи	18.05 — 1.06	

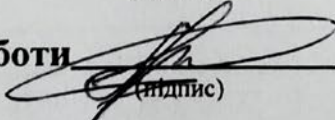
Студент


(підпис)

А. В. Майструк

Ініціали, прізвище

Керівник роботи


(підпис)

П. В. Горний

Ініціали, прізвище

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого бакалаврського освітнього рівня
на тему: «Розроблення артстилю авторської відеогри — візуальної новели
«Мандрівник»

студентки групи ДЗН-21-3 Майструк А. В.

керівник старший викладач Горний П. В.

Обсяг пояснювальної записки — 52 с. 47 ілюстрацій, 2 додатки, 35 джерел

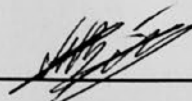
**АВТОРСЬКА ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА, ВІДЕОГРА, АРТСТИЛЬ, ПЕРСОНАЖ,
СЕТИНГ, ФЕНТЕЗІ, ЕЛЬФ, МАГІЯ, ГРИМУАР**

У межах кваліфікаційної роботи було розроблено артстиль авторського проєкту — візуальної новели «Мандрівник». Головні жанри: фентезі, магія. Події гри розгортаються безпосередньо на сторінках великого відкритого гримуару, що лежить на трав'яній поверхні. Цей підхід наділяє декоративні елементи сенсом, створюючи унікальний нарративний простір, у якому гравці зможуть читати і проживати події, беручи участь у їхньому розвитку через систему вибору У процесі розробки було створено низку графічних елементів, зокрема:

- персонажа ельфійку;
- стилізацію ельфійки у стилі «чібі»;
- 6 повноцінних CG-артів та 1 додатковий;
- анімацію ходьби ельфійки;
- плани фонового середовища, для реалізації паралакс-ефекту;
- головне середовище візуальної новели;
- елементи інтерфейсу;
- низка фінальних екранів візуальної новели «Мандрівник».

5.06.25

(дата)



(підпис розробника)

ЗМІСТ

Вступ.....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта.....	6
1.1 Характеристика об'єкта проєктування.....	6
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта	10
2 Ретроспектива теми.....	14
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	14
2.2 Огляд досягнень відомих людей, що працювали над подібною темою....	25
3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування.....	27
3.1 Розробка варіантів творчих ідей.....	27
3.1.1 Створення концепту головної героїні.....	27
3.1.2 Розробка стилізації головної героїні.....	29
3.1.3 Підготовка спрайта до анімації.....	32
3.1.4 Анімація головної героїні.....	33
3.1.5 Розробка планів для фону.....	36
3.1.6 Розробка серії CG-артів.....	37
3.1.7 Розробка ілюстрації для головного меню.....	40
3.1.8 Розробка основного середовища візуальної новели.....	41
3.1.9 Розробка інтерфейсу.....	44
3.2 Результат розробки головної ідеї дизайну об'єкта проєктування.....	45
Висновки.....	47
Перелік джерел посилання.....	49
Додаток А — Ескізи розробок.....	51
Додаток Б — Презентаційний банер.....	52

ВСТУП

Серед молоді роль інтерактивного мистецтва стрімко зростає. Візуальні новели є одним із провідних жанрів цього виду мистецтва. Вони поєднують у собі літературний наратив, ілюстративний стиль та, безпосередньо, інтерактивну взаємодію, що створює унікальний досвід занурення в історію. Формат візуальних новел виходить за межі традиційних розважальних відеоігор, виступаючи платформою для передачі складних художніх концепцій. Тому дизайн відіграє одну з ключових ролей у формуванні емоційного залучення користувача.

Актуальність дипломної роботи полягає у тому, що зростають потреби створення відеоігор, які сприяють виникненню глибоких емоційних зв'язків, пов'язаних з історією, а не є лише розважливими «вбивцями часу». Користувачі прагнуть не тільки меланхолійно читати тексти візуальних новел, але й глибоко занурюватись в атмосферу, активно впливаючи на розвиток подій. Саме тому важливим завданням дизайнера стає створення цілісного ігрового простору, де кожен візуальний елемент сприяє розкриттю внутрішньої логіки історії.

Мета дипломної роботи — розроблення артстилю авторської візуальної новели з продуманим дизайном середовища, персонажів та наративної структури.

Об'єктом дослідження є візуальна новела як вид інтерактивного медіапродукту.

Предметом — дизайн персонажів, середовища та інтерфейсної частини, що формують цілісний ігровий продукт.

Робота охоплює аналіз жанрових особливостей візуальних новел, вивчення художніх референсів, і також практичну розробку авторського проєкту. У межах виконання створено концепцію візуальної новели, центральним персонажем якої є ельфійка, що прокидається без пам'яті в лісі та вирушає у мандрівку в пошуках власної ідентичності та правди про світ.

Структура дипломної роботи включає аналітичні частини, де розглядаються жанрові особливості, художні й технічні референси та інтерактивні засоби у візуальних новелах, дослідження історії дизайнерських особливостей від 1990-х й до сьогодення. Також проєктно-практичну частину, де детально описується процес розробки дизайну персонажів, середовища й інтерфейсу.

Робота спрямована на демонстрацію потенціалу візуальних новел як інструменту сучасного дизайну, здатного поєднувати розважальну функцію з глибоким художнім впливом на аудиторію.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Для дипломної роботи було обрано розроблення артстилю авторської відеогри — візуальної новели з назвою “Мандрівник”.

Візуальні новели є одним з видів електронної інтерактивної літератури. Їх часто асоціюють з відеоіграми, проте суспільна думка допускає, що вони не належать до цієї категорії. Переважно саме тому, що візуальні новели поєднують у собі текстову оповідь з візуальним супроводом, який зазвичай статичний. До цього супроводу належать фони, що відображають конкретне місце сюжету, та спрайти персонажів, які відповідають певній реакції на те, що відбувається [1]. До інтерактивних елементів відносяться тільки кнопки вибору сюжетних ходів, що і змушує вважати візуальні новели не відеоіграми, адже весь геймплей зводиться до звичайних кліків по екрану заради зміни тексту, що схоже на листання сторінок книги (рис. 1.1).

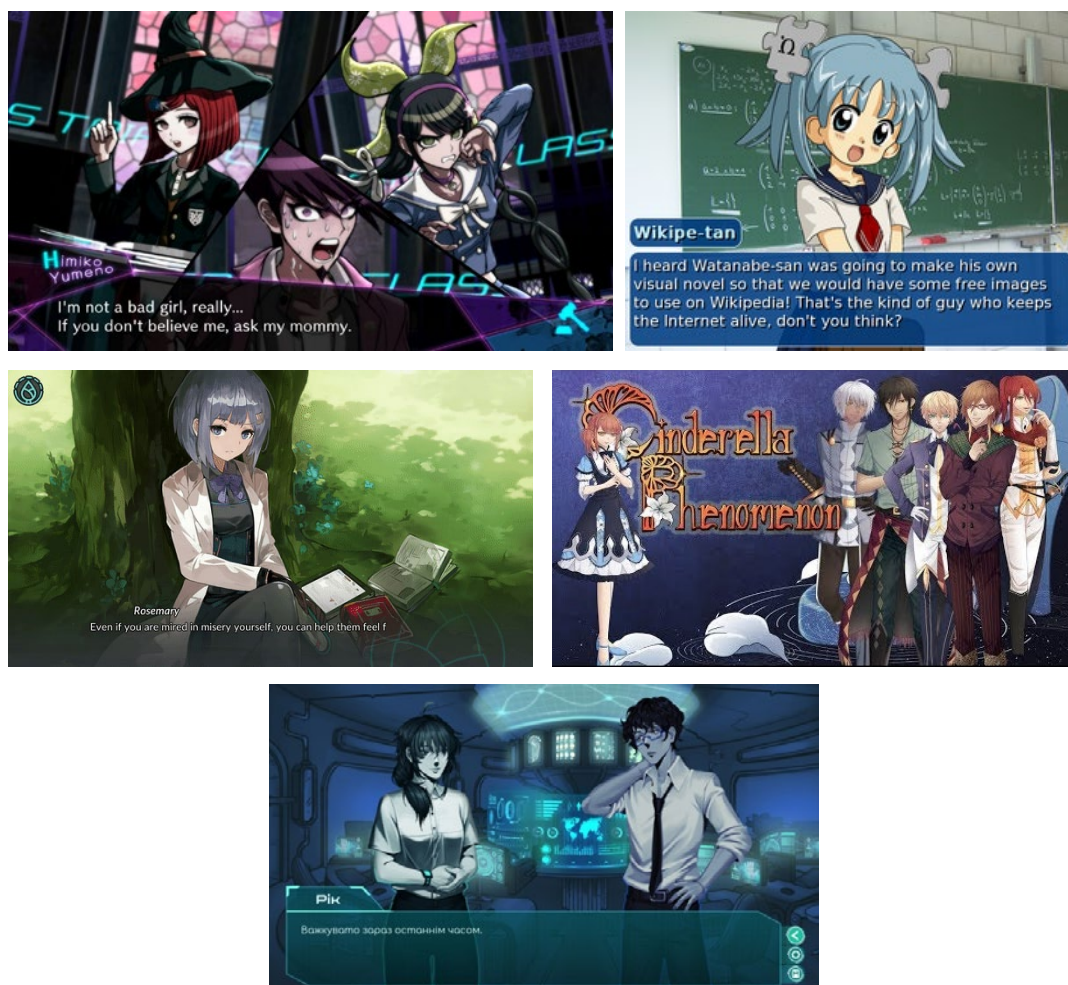


Рисунок 1.1 — Скриншоти з різних візуальних новел

В певній кількості візуальних новел використовують анімацію. Наприклад, анімовані спрайти. Вони виконують певні рухи, плавно змінюють вирази обличчя, загалом виглядають більш живими. Також через використання анімації на задніх фонах виникає більший ефект заглиблення в історію. Для глибшого відчуття світу й персонажів використовують також вставки з відео — кат-сцени. Кат-сцена це епізод під час гри, протягом якого гравець спостерігає за розвитком сюжету у супроводі інтерактивного фону. У візуальних новелах це зазвичай анімовані CG-арти, на яких зображені певні дії. CG, в контексті візуальних новел, це детальне зображення, яке може відрізнитись від головного стилю більш пропрацьованим. Такі зображення створені спеціально для конкретних сцен, щоб гравець глибше занурився в історію, познайомився з персонажами, та ін.

Все ж, інша частина візуальних новел безперечно можуть називатись відеоіграми, не дивлячись на ці обмежені суспільні думки. Деякі твори мають у собі цілі візуальні частини геймплею, мініігри, битви, карти переміщення, взаємодії з навколишнім середовищем і персонажами, що ще більше дає перейти цими відеоіграми.

Візуальна новела є чудовою можливістю розповісти й проілюструвати сюжет з варіантами розвитку подій. Завдяки книзі можна розповісти лише одну лінійну історію, а гра у такому жанрі дає змогу розвивати сюжет у безлічі різноманітних напрямків. До того ж це можливість не просто говорити літерами, а говорити візуалом, музикою, атмосферою, естетикою. Це відкриває широкі можливості для реалізації навичок отриманих під час навчання на графічного дизайнера.

Основна ідея дипломного проєкту полягає у створенні артстилю візуальної новели з фентезійним сюжетом. Головним героєм візуальної новели стане дівчина ельфійка, яка прокидається серед мальовничих краєвидів із втраченою пам'яттю та вирушає в подорож, щоб дізнатися правду про себе. Гравцеві доведеться дізнаватись історію головної героїні разом із нею, досліджувати магічний світ, знайомитись з іншими персонажами. Проходячи разом різні перешкоди й головоломки, кожен раз на роздоріжжі вибору гравець нестиме відповідальність за свої рішення, адже вони впливатимуть на сюжет, на взаємодію між персонажами, на долю самого світу й усіх його жителів, включаючи головну героїню. Особлива увага приділятиметься психологічній глибині персонажів, стилізованому візуалу та емоційному залученню гравця.

Візуальний стиль має таку ж важливість як і сюжет для візуальних новел. Головні жанри це фентезі й магія, тому стилістика має їх відображати. Вона має

бути яскравою, сповненою життя і пригод, що і буде стилістичним орієнтиром. Спрощена м'яка стилізація персонажів для геймплею дала б чудовий контраст з детальними CG-артами, які були б саме для атмосфери та розкриття персонажів, що спонукало б гравців рухатись далі по різних гілках сюжету, щоб відкрити більше детальних зображень. Окремо варто працювати зі стилізацією спрайтів, щоб міміка персонажів була виразною і добре читалась. Іноді саме по емоціях гравець ловить настрої сцени й може зчитувати ті взаємодії, які не прописуються у текстовому вікні. Для передачі глибини фонових зображень буде використовуватись поділ на плани (foreground/midground/background). При анімації цей ефект стане ще відчутнішим та дозволить сильніше заглибитись у світ [2-5].

Цільовою аудиторією для власної відеогри було обрано підлітків та молодь віком від 14 до 25 років, які цікавляться інтерактивними історіями, фентезі-сетингом та психологічною драмою. Основна частина потенційної аудиторії — гравці, які цінують в першу чергу сюжетні ігри з візуальним оформленням, атмосферою, емоційними виборами та глибокими персонажами.

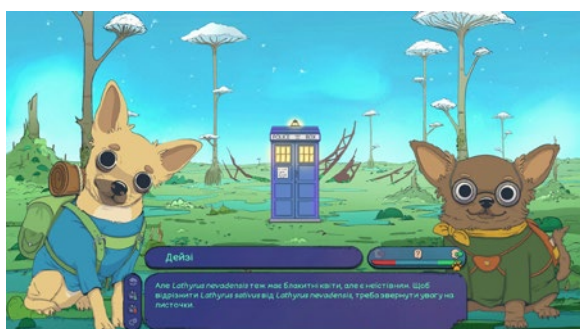
Якщо дивитись на японські візуальні новели, а, як відомо — Японія є їх місцем походження, то там популярні переважно мобільні ігри цього жанру. У них головний герой зазвичай майже без натяку на характер, щоб гравцеві було простіше асоціювати себе із ним. Через це йому іноді не малюють навіть зовнішності. Та декілька другорядних персонажів, з кожним з яких доступний рут для проходження. Рут — сюжетна лінія, яка стає доступною якщо виконати певні умови, зазвичай зібрати певну кількість невидимих очків, щоб стало доступне саме це розгалуження сюжету. Ці новели називають «отоме». Їх суть полягає якраз таки у набиранні очків для просування по сюжетній лінії персонажа фаворита, щоб у щасливому фіналі побудувати із ним стосунки. Часто головним мотиватором виступає детальна CG-сцена.

Серед українців теж є поціновувачі отоме, проте й любителів оригінальних сюжетів чимало. У таких візуальних історіях головного героя не обов'язково робити невидимкою. Він є оригінальним персонажем з власним характером та шляхами розвитку. Гравець лише підштовхує його, обираючи певні варіанти, або просто читає історію від його лиця. Оригінальні сюжети не перетворюють гру на симулятор побачень, а є повноцінними інтерактивними історіями, які захоплюють з перших рядків. Гравець проходить всі шляхи головного героя разом із ним, хвилюється, радіє, сумує. Так, асоціювати себе з головним героєм не завжди вдається, але це й не потрібно, бо такі історії залишають глибокий відгук в душі.

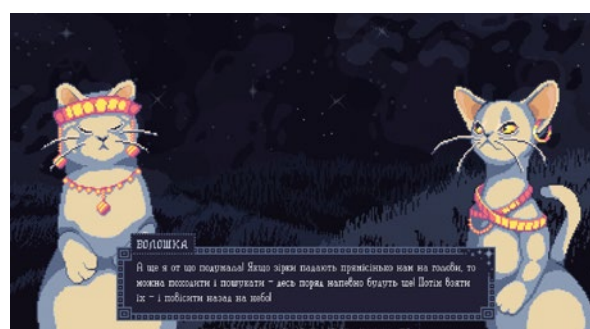
Не дивлячись на те, що здається даній цільовій аудиторії подобаються саме такі симулятори побачень, з можливістю добитись серця персонажа, що став їх фаворитом, це далеко не так. Дуже багато візуальних новел, які не являють собою набирання очків, для отримання більшої кількості романтичних сцен, переважно входять до саме цієї цільової категорії. Більше кажучи, серед гравців отоме взагалі можуть відходити на другий план, надавши перевагу оригінальним сюжетам, котрі побудовані на дружбі та інших людських почуттях і не тільки. Загалом, є навіть візуальні новели без рутів — кінетичні. Кінетичні візуальні новели отримали свою назву від того, що гравець наче дивиться кіно. Меланхолійно клікаючи для появи тексту та спостерігаючи за тим, що відбувається на екрані, гравець навіть не може повпливати на сюжет. Є певна атмосфера у читанні таких творів, але все ж більшість люблять новели за їх сюжетну варіативність [2-3, 6-8].

Враховуючи усе те, що було сказано вище, ідея та візуальні компоненти у даному жанрі ігор є найважливішими складовими. Артстиль візуальних новел відповідає за те, чи зможе даний продукт зацікавити потенційного гравця, поки той гортатиме вкладку з іграми в Steam, де знаходиться безліч конкурентоспроможних продуктів. Отже, загальний візуал має бути привабливим, щоб гравці хотіли зануритись у сюжет, дізнатись персонажів краще та відкрити якомога більше кінцівок [9].

Нерідко головними героями візуальних новел стають тварини. Наприклад, візуальна новела від українських розробників — «Сигнал: незвідані землі». Дії відбуваються в незвичному постапокаліптичному світі. Цивілізація собачок відправляється у невідомі світи для того, щоб розкрити загадковий сигнал з космосу. Чи ще одна дуже атмосферна новела від наших розробників, виконана у піксельній стилістиці — «Кіт, що рахує зірки». Коротка історія про зірки, котів та відьму-птахів, про дуже буквальний емоційний зв'язок та світогляд суперечності (рис. 1.2) [10-11].



а



б

Рисунок 1.2 — Скриншоти ігор з головними героями тваринами: а — «Сигнал: незвідані землі»; б — «Кіт, що рахує зірки»

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Візуальна новела — це гра, яка в першу чергу приваблює своїм візуалом, а після вражає неймовірними сюжетами. Художній стиль для візуальної новели є одним з ключових головних аспектів. Навіть люди, які не грали в певні ігри, можуть сказати звідки той чи інший персонаж, просто глянувши на нього. Тому що стилі цих візуальних новел є оригінальними й впізнаваними навіть за її межами. Звичайно такою впізнаваністю можуть похизуватись далеко не всі візуальні новели, адже переважна їх кількість виконана в аніме стилі, що для малоознайомих людей може відштовхувати. Проте повністю ідентичних художніх стилів не зустріти, хоч і, на перший погляд, вони дуже схожі. Навіть беручи популярні японські візуальні новели, що виконані в аніме стилістиці, артстиль кожної буде неповторним. Для розробки артстилю гри «Мандрівник», варто враховувати певну низку факторів. Зокрема, визначитись з художнім стилем, системою подачі сюжету, та створити оригінальних персонажів.

Головна героїня гри «Мандрівник» являється оригінальним персонажем з власним характером. Гравець впливатиме на її розвиток протягом всієї гри. Від обраних варіантів буде залежати все навколо. Навіть найменша дрібниця впливатиме на сюжет в майбутньому. Одним з варіантів показу зміни та впливу на сюжет є головне меню при заході у гру. Залежно від розвитку сюжету й отриманих кінцівок воно видозмінюватиметься. Подібний прийом можемо спостерігати у новелі «Connected Hearts». У залежності від пройдених рутів, темнота з персонажів спадає й головне меню приймає інший вигляд (рис. 1.3) [12].

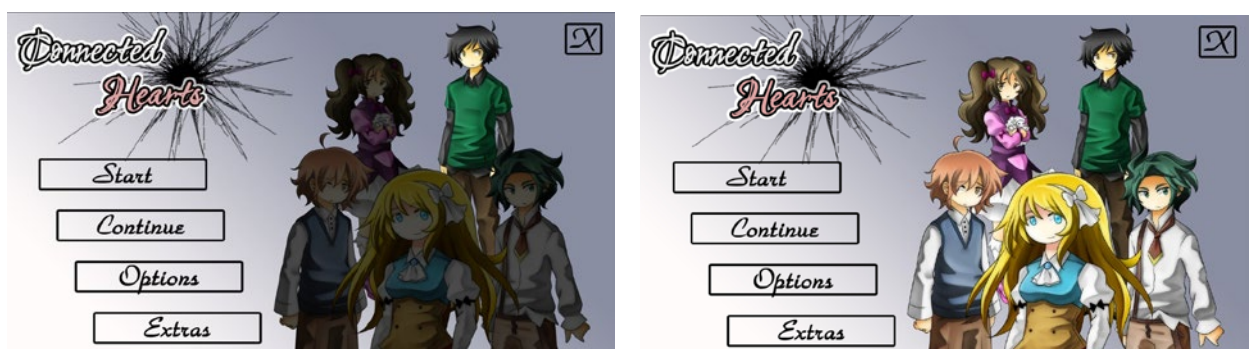


Рисунок 1.3 — Зміни у головному меню в грі «Connected Hearts»

Як відомо, абсолютно кожному дизайнеру — дизайн персонажів повинен відповідати сетингу гри. Магія, темні заклинання, нежить, принцеси й замки, ельфи.

Середньовічне фентезі з битвами, перемогами, поразками, з магічними дивними істотами — дружніми й ворожими. У ньому повинне бути зрозумілим все — як працює магія у світі, сам навколишній світ та істоти, різні раси персонажів. Ніяких розмитих пояснень та суперечностей. Усе повинне бути максимально логічним. Розуміючи сетинг, дизайнер може тримати в голові готовий ігровий світ та його особливості, що своєю чергою допоможе у створенні цікавих механік. Наприклад, різну вагу заклинань, скільки мани вони потребують, хто може їх використовувати та ін. Важливо, щоб обіцяне відповідало дійсному. Якщо гравець зіштовхнеться з тим, що заявлений сетинг не відповідає очікуванням і кардинально відрізняється, то яким би захопливим не було проходження — неприємний осад залишиться [13].

У візуальних новелах спрайти персонажів зазвичай напрочуд читаємі. З першого погляду можна сказати який персонаж місцевий добряк, що й мухи не образить, а який хуліган-розбишака. Пози тіла, вирази обличчя, головні кольори, вони багато говорять про героїв. Можна підбити підсумки, що персонаж, з переважаючими теплими кольорами, виявиться «затишною булкою». А персонаж з яскравою червоною або малиною гаммою буде імпульсивним гучним забіякою. Сині й блакитні відтінки зазвичай використовують для холодних і відсторонених персонажів. Жовті — для життєрадісних, зелені — для розумних персонажів. Білий чи сірий — нейтральність. Це не загальна характеристика, вона не є обов'язковою. Переважаючий синій може бути у хулігана, у той час як відсторонений персонаж буде у теплих рожевих відтінках. Яскравим прикладом є візуальна новела «AMNEZIA». У Шина в дизайні переважає червоний колір, що відповідає його запальному характеру, який він старанно намагається приховувати. У Томи переважає жовтий колір, він і є для головної героїні наче турботливий старший брат, але зі своїми тарганами в голові. У Кента переважає зелений. Цей персонаж — ходячий комп'ютер. У Іккі ж синій. Холодний і розсудливий, рідко проявляє емоції, але має багато фанатів через свою недоступність. Юкіо, персонаж секретного рута, втілення безумства й хаосу. Часто таким персонажам дають деталі світлого зеленого кольору (рис. 1.4) [14].



Рисунок 1.4 — Персонажі гри «AMNEZIA»: Шин, Тома, Юкіо, Кент, Іккі

Також важливою візуальною складовою є локації. У певній частині ігор використовують фотографії реального світу, іноді з ефектами чи обробкою. Це цікаве рішення, проте часто реалістичний фон і стилізований персонаж викликають дисонанс, важко стилістично цілісно це поєднати. Реалістичні фони з обробкою можемо бачити у візуальній новелі «Monochrome Heaven». Хоч стиль персонажів і суттєво відрізняється від фонових зображень, разом вони мають непоганий вигляд. Вдало передано моторошну атмосферу (рис. 1.5) [15].



Рисунок 1.5 — Скриншоти з гри «Monochrome Heaven»

Все ж артстилі художників є більш притаманними для візуальних новел. Саме фони задають атмосферу сцен. Мальовничість та багатоплановість локацій дає сильніший емоційний відклик. Навіть стилістично простий задній фон буде краще, якщо він виконаний якісно, відповідно стилю гри. У новелі «Syrup and the Ultimate Sweet» приємний простий артстиль. Не дивлячись на легкість фонів, які складаються з одноколірних градієнтів і ліній, гра чіпляє своє візуальною складовою. Глибина світу відчутна (рис. 1.6) [16].



Рисунок 1.6 — Скриншоти з гри «Syrup and the Ultimate Sweet»

Не менш важливу роль відіграє звуковий супровід. Він відповідає за атмосферу. З правильно підібраними звуками будь-які сюжетні дії персонажів відчуватимуться живими. Скрип дверей, стук кроків по підлозі, звуки тварин, звуки природних

явищ. У межах кваліфікаційної роботи — звуки активації магічних заклинань, що супроводжуються поривами вітру чи потріскуваннями блискавок.

Варто відзначити, що у хорошій грі має бути інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Адже якщо користувач не зможе розібратись що це і як ним користуватись — робота графічного дизайнера провалена. Будь-який інтерфейс складається із двох іпостасей: UX (User Experience) та UI (User Interface). UI/UX-дизайн є важливим етапом для кожної гри, візуальні новели не виняток. Ігровий екран має містити безліч кнопок : збереження на даному моменті сюжету, завантаження певного моменту сюжету, пропуск тексту, автоматичне читання тексту, приховати ігрове вікно тощо. А також меню налаштувань та вихід в головне меню. Це все потрібно грамотно вписати у стилістику гри. Наприклад, у грі «Syrop and the Ultimate Sweet» обов’язкові кнопки, не дивлячись на єдиний колір, все одно виділяються. А от у грі «Кіт, що рахує зірки» через те, що все у схожих відтінках, усі кнопки зливаються. Роль відіграє ще й піксельна стилістика, елементи просто втрачаються (рис. 1.7) [11, 16].



а



б

Рисунок 1.7 — Приклади вдалого й ні інтерфейсів: а – добре видно кнопки;

б – погано видно кнопки

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Враховуючи те, що жанр візуальних новел у своїй основі базується на поєднанні інтерактивних текстових сценаріїв та медіаряду, що потрібен для ілюстрування описаного сценарію, слід розглядати історію даного жанру як таку, що впливає в перше чергу з геймплейної функції, оскільки специфіка розвитку відеоігор протягом історії полягає у тому, що спершу завжди винаходилась геймплейна частина. У цьому випадку, за геймплей відповідає взаємодія гравця з текстовими даними. Тож першим видом ігор, що запропонував гравцям саме такий вид геймплею стали ігри у жанрі IF (Interactive Fiction).

З розвитком технологій та розширенням користувацьких можливостей у володінні функціями ПК, розробники впроваджували дедалі більше нових технологічних рішень у жанр IF, внаслідок чого у таких ігор став з'являтися, наприклад, власний користувацький інтерфейс, який не залежав від специфікацій пристрою, на якому була встановлена гра. Так, від простої взаємодії зі сценаріями, рушій яких як правило залежав від безпосередньо пристрою, розробники прийшли до моделі, коли гра стала окремою програмою. Своєю чергою, відокремленість та незалежність гри від системних параметрів дозволила реалізовувати, наприклад, окремий музичний супровід, інтеграцію ілюстрацій, які були б прив'язані до певного тексту тощо. Саме на даному етапі розвитку з'явилась необхідність у виконанні графічної частини текстової гри, внаслідок чого збільшились і інтерактивні можливості гравця. Таким чином, жанр IF еволюціонував у жанр текстових квестів.

Жанр візуальних новел як піджанр текстових квестів, виник, по-перше, під впливом японської культури, а, по-друге, всупереч загальній фабулі текстових квестів. Річ у тім, що західний підхід до текстових квестів полягав у розширенні можливостей гравця, збільшенні частки інтерактивного елементу у геймплеї, внаслідок чого пріоритет зміщувався з оповіді історії на сам процес її проходження. В той самий час, східний (японський) підхід до текстового квесту визначав сюжет як першочергову причину того, чому гравець обирає саме такий вид ігор. І це не дивно — у той час, як західна відеоігрова індустрія намагалася поєднати якомога більше всередині одного жанру (серія ігор The Elder Scrolls як приклад), японська ігрова індустрія чітко розподіляла ці самі жанри: дедалі пізніше, західні текстові квести будуть містити у собі елемент відігравання ролі, тобто механіки ігор жанру

RPG, у той час, як у японців RPG досить давно були окремим жанром, що містив у собі окремі механіки та акцент робився на відіграванні ролі саме у межах таких механік (до прикладу, серія ігор Final Fantasy, The Legend of Zelda тощо). Саме тому японці віддавали перевагу оповіді історії без надмірної інтерактивності: їхні потреби у цьому задовільнялись іншими жанрами ігор [1-6].

Звідси і походить термін «візуальна новела» — усе, що відбувається всередині гри, є візуалізованим літературним твором, тобто гравець радше спостерігає, аніж бере активну участь у подіях. Одними із перших яскравих прикладів синтезу візуальних новел із текстовими квестами є «Portopia Serial Murder Case» [17] та «Colossal Cave Adventure», обидві випущено 1983 року. Інтерфейс таких відеоігор зазвичай був дуже мінімалістичним, та й сюжет варіативністю вихвалятися не міг, а був напрочуд лінійним, обмежуючись нечастими виборами. Ще, як правило, роздільна здатність таких ігор була низькою (рис. 2.1).



Рисунок 2.1 — «Portopia Serial Murder Case» зліва та «Colossal Cave Adventure» справа

Починаючи з 2000-х років японські розробники почали експериментувати з більш деталізованими ілюстраціями та інтерактивними елементами, що призвело до того, що жанр візуальних новел набув популярності, зокрема завдяки творам на кшталт «Kanon», який було випущено 1999 року, чи «Air» 2000 року, що не лише демонстрували технічний прогрес, а й поєднували разом із візуальним стилем глибокий психологізм та філософські роздуми. Обидва проекти були націлені на те, щоб занурити гравця у внутрішній світ персонажів, у їх переживання. Саме в цей період сформувався основний наративний код жанру — нелінійна структура з множинними розгалуженнями, розвиток сюжету через вибори гравця, а також фокус на емоційній складовій (рис. 2.2).



Рисунок 2.2 — «Kanon» зліва та «Air» справа

Відрізок часу з 2000-го по 2010-й рік заведено вважати золотою добою для візуальних новел, адже саме у цей період до основного наративу додався ще й розквіт стилю та механік. Розробники використовували різні кінематографічні прийоми, динамічні ракурси камери, які можемо спостерігати, наприклад, у «Fate/stay night» 2004 року випуску (рис. 2.3), анімовані ефекти, більше сюжетних розгалужень. Можливо, саме збільшення варіантів кінцівок привернуло увагу більшої кількості гравців, адже можливість кардинально змінювати сюжет не може бути не привабливою. Самі жанри візуальних новел стали більш різноманітні. Активно впроваджували аудіовізуальні інновації, зокрема, повне озвучення усіх діалогів персонажів, окрім надзвичайних саундтреків.

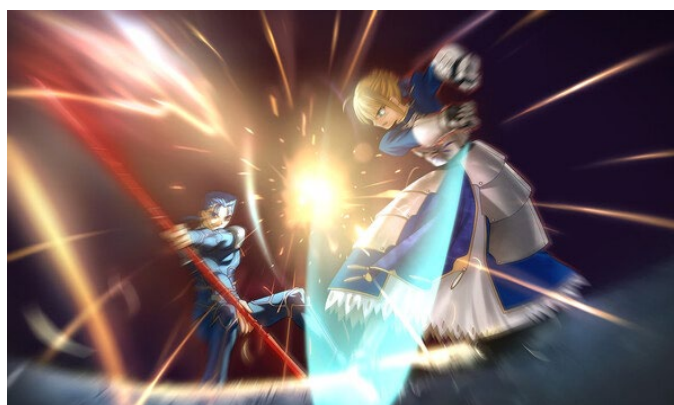
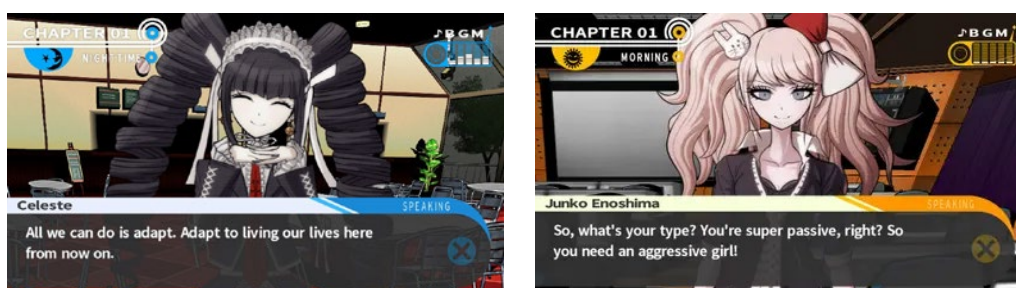


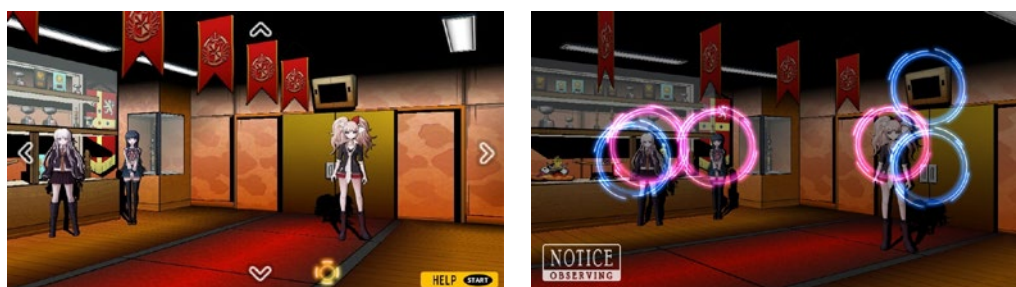
Рисунок 2.3 — Динамічний CG-арт із новели «Fate/stay night»

У період 2010–2020 років візуальні новели почали масового виходити на глобальний ринок. З'являлось все більше технологічних експериментів і жанрових гібридів. Це десятиліття перетворило жанр візуальних новел з нішевого японського явища на міжнародний феномен. Такі новели як «Danganronpa» та «Persona 4 Golden» показали, що візуальні новели можуть бути комерційно успішними й поза Японією.

Серія ігор «Danganronpa» (з 2010-го по 2017-й рік), належить до жанрів детектив, трилер. Ці ігри вплели у візуальну новелу елементи квестів і соціальної динаміки. Кожен розділ цієї гри складається з трьох частин: «Daily Life» (Повсякденне життя), «Deadly Life» (Смертельне життя), «Class Trial» (Класний Суд). У першій частині гравець досліджує школу та розвиває довірливі стосунки з персонажами, завдяки чому просуває сюжет. У другому ж розділі розпочинається детективна фаза, де гравець розлідуватиме вбивство, шукаючи різні докази та підказки. У третій частині найдинамічніший етап гри — суд. Гравець повинен вишукувати діри у твердженнях звинувачуваних і виводити їх на чисту воду за допомогою «куль правди» (рис. 2.4). У цій частині представлені різні мініігри та головоломки, що є інтерактивними елементами у стандартизованому сетингу візуальної новели. Зокрема варто відзначити унікальний «поп-арт» стиль у новели. Використання дуже яскравої флуоресцентної рожевої крові в поєднанні з усіма жорстокими подіями створює чималий дисонанс. Персонажі ексцентричні, саундтреки драматичні, артстиль привабливий, атмосфера незабутня. «Danganronpa» показала, що візуальні новели можуть бути інтерактивними, що виходить за рамки звичайного читання статичних візуальних новел. Завдяки своїм елементам розслідування гра привернула зовсім нову аудиторію та зібрала велику фан-базу, зокрема на Заході [18].



а



б

Рисунок 2.4 — Скриншоти з гри «Danganronpa»: а – скриншоти з розділу «Daily Life»; б – скриншоти з розділу «Class Trial», у якому головний герой використовує «кулі правди»

А ось «Persona 4 Golden», що вийшла 2012 року, це насамперед JRPG (японська рольова гра), але вона має надзвичайно сильні елементи візуальної новели та симулятора життя/побачень, які є невіддільною частиною ігрового процесу. Головний герой — Ю Нарукамі живе звичайним шкільним життям, працює після школи, спілкується з іншими персонажами. Гра ділиться на RPG-частину та повноцінну розповідь сюжету у стилістиці характерній для візуальних новел (рис. 2.5). «Persona 4 Golden» популяризувала ідею інтеграції RPG контенту у візуальні новели. Вона показала, що розвиток та історія персонажів такі ж важливі для повноцінного занурення у світ, як і бойова система. Успіх гри підкреслив, що молодь зацікавлена у таких інноваційних рішеннях [19].



а



б

Рисунок 2.5 — Скриншоти з гри «Persona 4 Golden»: а – скриншот з сюжетної частини; б – скриншот з бойової частини

І «Danganronpa», і «Persona 4 Golden» дуже активно експериментували з усіма рішеннями в своїх іграх, що дало можливість залучити ширшу аудиторію й довело, що жанр візуальних новел може бути в рази різноманітнішим та інтерактивнішим, ніж вважалось раніше.

Також чималою популяризацією візуальних новел стало розширення платформ для випуску. Якщо раніше вони виходили переважно на консолі, портуючись потім

для ПК, то в даний період часу розробники помітили, що зацікавленість жанром значно виросла й за межами цих платформ. Однією з найпопулярніших новел того часу, що стали доступні на iOS/Android є «Mystic Messenger» випущений 2016 року. Це отоме у жанрі романтика, де головній героїні через текстові повідомлення доводилось дізнаватись більше про свій романтичний інтерес. Окрім отримання нових повідомлень, справжнім проривом стала можливість отримати вхідний дзвінок й почути голос свого фаворита у режимі реального часу (рис. 2.6). Насправді це були заготовлені розмови, але ж яку сильну віддачу у аудиторії вони викликали у той час. Після такого ажіотажу все більше й більше розробників почали випускати візуальні новели саме в мобільному форматі. Вертикальна орієнтація доволі нестандартна для того, щоб надавати багато тексту, тому це відкривало широкий обсяг для введення інновацій [20].

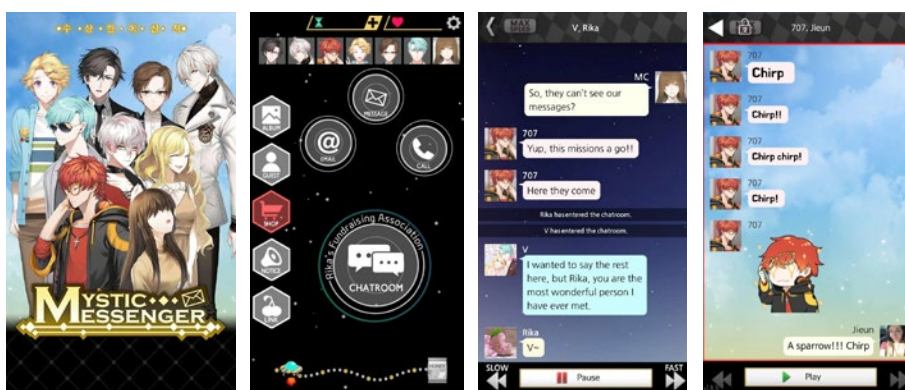


Рисунок 2.6 — Скриншоти з гри «Mystic Messenger»

«Doki Doki Literature Club!» 2017 року стала найвіруснішою візуальною новелою року (рис. 2.7). Мила гра про літературний клуб у якому відбуваються дивні події, а персонажі взагалі ламають «четверту стіну». Популярність гри тримається й дотепер, хоча вона вже й є не такою обговорюваною в інтернеті.



Рисунок 2.7 — Скриншоти з гри «Doki Doki Literature Club!»

Сюжети ставали сильнішими, підіймались актуальні для того часу питання. Наприклад, «Butterfly Soup» 2017 року випуску досліджували теми стосовно гендеру та поширювали інформацію про феміністичні погляди. А мила мінімалістична новела «One Night, Hot Springs», що вийшла у 2018 року, торкалась теми трансгендерності. Також варто відзначити стилістики у яких були виконані дані візуальні новели. Жанр переставав бути суто японським, аніме стиль використовувався дедалі менше (рис. 2.8).



Рисунок 2.8 — Скриншот з гри «Butterfly Soup» зліва та з гри «One Night, Hot Springs» справа

Тож 2010–2020-ті показали, що візуальні новели не суто японський формат ігор, а дійсно широка база для чогось більшого. Підхоплення цього жанру міжнародними розробниками довело, що обмежуватись романтичними симуляторами чи психологічними трилерами не варто. Можна використовувати будь-які жанри, будь-які візуальні стилі, поєднувати з зовсім різними частинами геймпею, або взагалі використовувати їх як можливість просувати власні думки у соціум у такому незвичному стилі, під призмою вигаданих персонажів.

Від 2020-го й до сьогодні у дизайнах візуальних новел охоплено безліч стилів. Навіть використання 3D-середовищ у яких можна взаємодіяти з оточенням не є чимось неприйнятним для цього жанру. Гра «Symphonic Rain», яка вперше була випущена майже 20 років назад, отримала редизайн й музикальний мінірежим. Що говорить по те, що інтеграція інтерактивних механік у наративах візуальних новел пройшла успішно.

«Coffee Talk» 2020 року випуску — фентезійна візуальна новела, у якій гравець виступає у ролі баристи, готує персонажам напої, слухає їхні історії. Гра використовує стилізацію під pixel-art, а музичний супровід, надихнутий жанром lo-fi chillhop, створює затишну атмосферу. Цим гра демонструє відхід від усталених кліше для візуальних новел на користь експериментам з формою та естетикою. Залежно від

приготованих напоїв, від використання певних інгредієнтів, змінюється розповідь історій персонажами. Не дивлячись на те, що здавалось би, гра в основі має механіку приготування напоїв, елементи візуальної новели у ній сильні, та першочергова ціль — дізнатись більше історій персонажів (рис. 2.9). Тому й гра стала популярною серед любителів візуальних новел та ігор, адже розширення наративу було вдалим художнім рішенням, яке стало ключовим чинником ідентичності гри. У 2023 році вийшов сиквел «Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly», що продовжив історію та розширив механіки гри [21].



Рисунок 2.9 — Скриншот з гри «Coffee Talk»

Виходячи з вище сказаного, цей період можна характеризувати, як час стрімкої технологічної еволюції, що сприяло ще більшому розширенню жанрових меж та ще більшої інтеграції в глобальну ігрову індустрію. Саме у цей час більшість культових ігор отримали ремейки, наприклад, «Tsukihime» (рис. 2.10). Вперше була випущена 2003-го року та отримала покращену версію у 2021 [22]. А також ремейк легендарної серії ігор «Fate» — «Fate/stay night Remastered», що вийшов у 2024.



Рисунок 2.10 — «Tsukihime», 2003 рік зліва, 2021 рік справа

Розробники почали підіймати більше психологічних тем, ховаючи їх за призмою сюжетів. Наприклад, візуальна новела «Slay the Princess» 2023 року випуску, може відрізнитись з поміж інших тим, що випробовує психіку гравця своїми діями. Це психологічний хорор з обширними варіантами вибору дій, атмосферним артстилем та емоційно насиченою розповіддю. Кожне зображення і графічний об'єкт створювався олівцем на папері руками Еббі Ховард (Abby Howard) — авторка коміксів «Junior Scientist Power Hour», «The Last Halloween», «The Crossroads At Midnight», а також володарка премії Ignatz (рис. 2.11) [23].

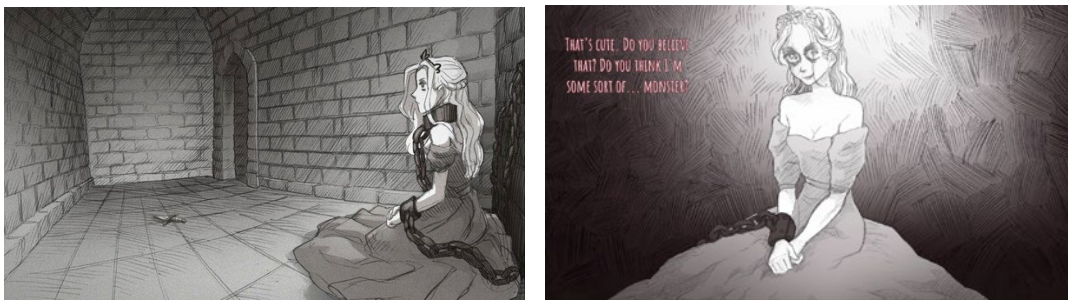


Рисунок 2.11 — Ілюстрації Еббі Ховард для «Slay the Princess»

Сюжет виглядав наступним чином. Гравець стоїть на лісовій стежці. У кінці цієї стежки хатинка. У підвалі хатинки сидить Принцеса. Завдання - покінчити з нею, бо якщо цього не зробити — настане кінець світу. Принцеса робитиме все, щоб вижити. Гра тисне тим, що гравцеві не байдужа доля світу, тому він має забрати одне життя, щоб врятувати усі інші. Гра маніпулює гравцем, як і «Doki Doki Literature Club!». Якщо довіряти Принцесі, вона все одно стане жертвою дій, що викликатиме дисонанс щодо того, що добро — просто соціальний конструкт. Чи, вбивши Принцесу, вона перетвориться на монстра (рис. 2.12). Так з насильства вийде ще більше насильства. Ігнорувачи її, світ знищиться. Залишиться лише апатія й небуття. У кожній кінцівці є прихований філософський підтекст [24].

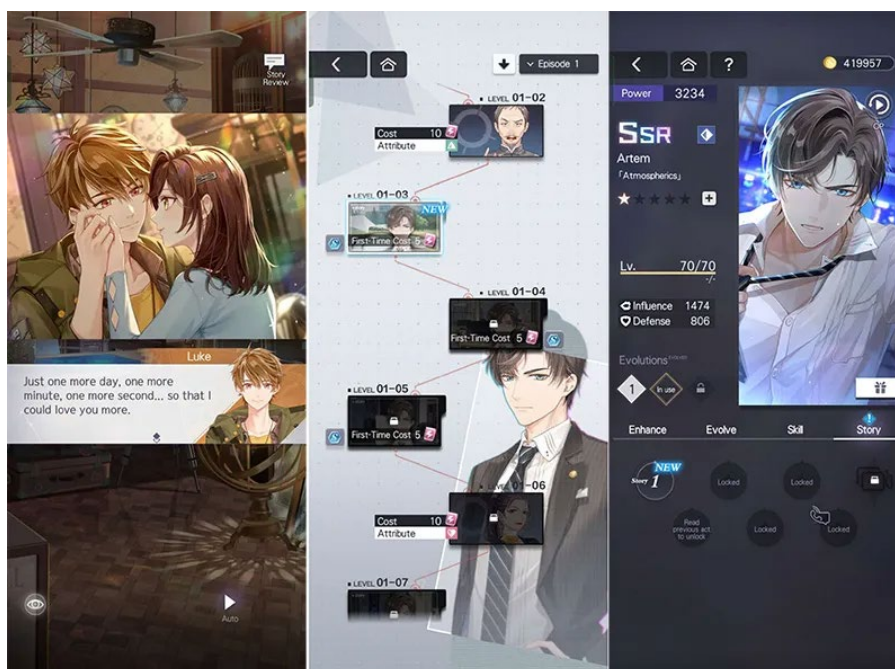


Рисунок 2.12 — Ілюстрації Принцеси з гри «Slay the Princess»

«Tears of Themis» — це мобільна візуальна новела з елементами детективу, романтики та судових розслідувань, розроблена китайською компанією miHoYo (тепер HoYoverse) та випущена у 2020 році. Вона є показовим прикладом сучасного мультижанрового підходу в дизайні візуальних новел, де художній стиль, сюжетна побудова та механіки геймплею поєднуються в цілісну інтерактивну систему.

Головна героїня — молода адвокатка, яка розслідує справи та бере участь у судових засіданнях. Оскільки це отоме, представлена можливість будувати романтичні стосунки з чотирма чоловіками на вибір. У кожного з них свій архетип. Люк — друг головної героїні, криміналіст, дуже добрий та доброзичливий. Артем — старший юрист, емоційно стриманий, серйозний, але турботливий. Уїн — психолог, інтелектуал, напрочуд аристократичний, загадковий. Маріус — директор корпорації, егоцентричний, проте харизматичний. Спілкування з кожним із представлених чоловіків унікальне. У кожного своє особливе відношення до головної героїні.

Окрім базової розповіді сюжету, яку використовують у візуальних новелах, «Tears of Themis» має низку інших механік. Зокрема, збір доказів у ігровому середовищі, судові дебати, у яких використовується карткова механіка для боїв, та ігрова гача з банерами, де можна отримувати ці картки за ігрову валюту (рис. 2.13). Таке поєднання класичного наративу візуальних новел з іншими ігровими механіками є типовим прикладом сучасного гібридного дизайну, що дає можливість візуальним новелам виходити за межі «клікера», інтегруючи ігрові компоненти без втрати глибини сюжету [25].



Рисонок 2.13 — Ігрові екрани гри «Tears of Themis»

Одним із найновіших прикладів візуальної новели з елементами ритм-гри є «Afterlove EP» 2025 року [26]. Гравець — музикант, у якого сталося горе — померла дівчина. Борючись з утратою, він мав написати музикальний альбом. Містичності цій грі додаватиме голос загиблої дівчини, який головний герой чутиме в голові. Гравець може відвідувати локації та грати в мініігри. Творець цієї гри також був Розробником новели «Coffee Talk». Він трагічно загинув у 2022 році, тому розробку «Afterlove EP» продовжила інша студія. Розглядаючи дизайнерські та стилістичні рішення «Afterlove EP», можна помітити, наскільки сильно еволюціонував жанр «візуальна новела» у суспільстві. Розробники більше не прив’язані до єдиного текстового вікна, а імпровізують й використовують різні варіанти подачі тексту. Наявність мініігор, які розбавляють монотонне читання, зустрічається дедалі більше, що не може не тішити (рис. 2.14).



Рисунок 2.14 — Скриншоти з гри «Afterlove EP»: а – оригінальні варіанти подачі тексту; б – скриншоти з режиму ритм-гри

Протягом усіх цих років візуальні новели еволюціонували від простої текстографічної інтерактивної літератури до повноцінних художніх творів з власними механіками. Сьогодні вони вже не обмежуються лише ілюстративним супроводом тексту, а натомість утворюють складну систему, де візуальний стиль працює в єдиному синергетичному просторі разом із музикою, темпом подачі реплік, анімації та навіть розташуванням елементів на екрані. Тому тепер їх безсумнівно можна називати повноцінними відеоіграми.

2.2 Огляд досягнень відомих людей, що працювали над подібною темою

Над створенням візуальних новел активно працюють художники та графічні дизайнери. На їх плечах лежить відповідальність за створення унікальних візуальних стилів, що формують головний настрій проєкту, а також визначають його впізнаваність серед широкої аудиторії. Емоційність сприйняття сюжету залежить не тільки від історії, але й від якості графічного супроводу.

Одним із відомих художників для візуальних новел є Ітару Хіноа (Itaru Hinoue) [27]. Вона головна художниця студії Key, яка працювала над такими культовими візуальними новелами, як «Clannad», «Air», «Kanon» тощо. Її роботи відзначаються характерною стилізацією персонажів, яким притаманні напрочуд великі виразні очі. Колірні палітри її малюнків ніжні, м'які, меланхолійні. Хіноа майстерно передає вразливість та внутрішню боротьбу героїв, що є центральним елементом історій та стилю студії Key, які стали синонімами жанру «накіге» візуальних новел, який можна трактувати як «плаксиві ігри».

Ще одним яскравим прикладом є Такаші Такеучі (Takashi Takeuchi - 武内 崇) [28]. Відомий за роботу над такими іграми як серія «Fate/stay night», «Tsukihime» [22], «Kara no Kyoukai». Такеучі є співзасновником відомої студії Type-Moon. Його можна назвати одним з найвпливовіших художників у світі візуальних новел. Стиль художника характеризується чіткими лініями, виразними обличчями, динамічними позами. Він майстерно передає емоції та внутрішній світ персонажів. Його роботи стали еталоном для багатьох сучасних художників візуальних новел, а дизайн персонажів студії Type-Moon впізнаваний у всьому світі. Також Такеучі відомий створенням великої кількості деталізованих спрайтів та ілюстрацій, що часто використовуються в аніме-адаптаціях.

Комацузакі Руї (Rui Komatsuzaki - 小松崎類) відомий за роботу над серією «Danganronpa» [18, 29]. Комацузакі створив унікальний та надзвичайно впізнаваний візуальний стиль, який так і називають — «стиль Danganronpa». Його роботи характеризуються різкими формами, яскравими, контрастними кольорами, а також гротескними елементами. Дизайн персонажів є надзвичайно експресивним, що ідеально відповідає психологічному трилеру та атмосфері безумства, яка панує в грі. Його артстиль перетворив кожен спрайт на окремий витвір мистецтва, що підкреслює індивідуальність кожного персонажа.

З розвитком технологій, все більше візуальних новел інтегрують 3D-моделі та анімовані сцени. Важко виділити одного конкретного художника, тому слід

відзначити цілі команди, які працюють над цим.

Також варто відмітити такі студії, як Cybird чи Papergames, що відомі своїми іграми «Love and Deepspace» [30], «Mr Love: Queen's Choice». Вони використовують високоякісні 3D-моделі для персонажів, повністю анімуючи їм обличчя та тіла, а також створюють динамічні фони, чим радують своїх гравців кожного оновлення (рис. 2.15). Завдяки цьому їх персонажі відчуються «живими», що значно підвищує їх глибину взаємозв'язків з гравцями. Особливо це важливо в отоме-іграх. Також деякі розробники експериментують з фотореалістичними візуальними новелами. Наприклад, деякі західні інді-проекти. Варто лише згадати «Monochrome Heaven», де арти для фону створювались на основі фотографій реальних інтер'єрів, з подальшою обробкою, що надавало їм унікального візуального стилю.

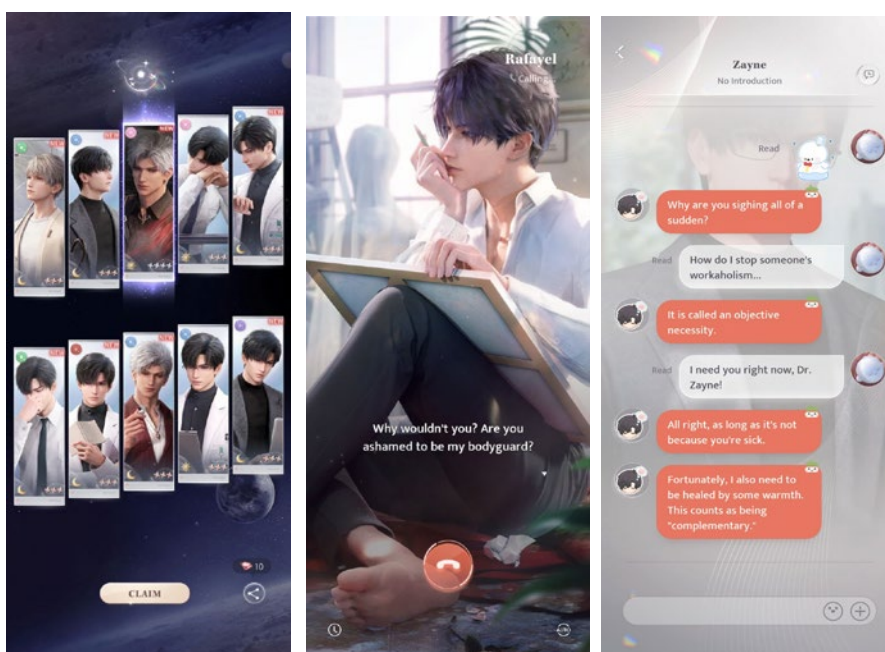


Рисунок 2.15 — Скриншоти гри «Love and Deepspace»

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Розробка варіантів творчих ідей

3.1.1 Створення концепту головної героїні

Візуальні новели захоплюють гравців сюжетами, але будь-який користувач в першу чергу звертатиме увагу на візуалі, і тільки після проходження зможе в повному обсязі оцінити усю глибину сюжетних ліній. Тому артстиль такої гри має бути привабливим для потенційного користувача. Переважна кількість авторських візуальних новел не беруть конкретний традиційний аніме стиль для візуала, а працюють у своєму власному, тому й різномаяття оригінальних дизайнів у такому ігровому жанрі неймовірно велике.

Оскільки оцінити сюжет можна тільки у фінальному продукті, спершу варто було добре попрацювати над дизайном персонажів та середовища. Головна героїня є ельфійкою, яка прокидається в незнайомому місці без спогадів про минуле й хто вона така. Згідно з сюжетом, вона є дуже сильним магом, який був зобов'язаний охороняти спадкоємців престолу. Але відбувся напад, і їй довелось прийняти непросте рішення — виконати надто сильне магичне заклинання, що у побічних діях змушує пожертвувати спогадами про своє минуле. Але вона справилась й віддано захистила спадкоємців і вистояла у тій важкій битві. Разом із гравцем ельфійка буде поступово повертати свої спогади, проходячи різні локації, знайомлячись з різними персонажами. В залежності від виборів, будуть доступні різні варіанти розвитку головної героїні, наприклад, повернення спогадів та виправлення помилок минулого, або навпаки, вона так і не зможе згадати себе, чи взагалі стане на темний тернистий шлях.

Дизайн такого персонажа має бути елегантним, адже вона ніжна витончена дівчина. І водночас — величним, серйозним, стриманим. В першу чергу вона воїн, перед яким стояли відповідальні обов'язки. Та один з дуже могутніх магів, тому закутувати її у обладунки потреби немає, вона й так зможе за себе постояти.

У даному сетингу гри ельфи є довгожителлями, тому, не дивлячись на поважний вік, вона виглядає юною. Проте зовнішність оманлива. За милим наївним лицем ховається справжній могутній маг. За її плечими чимало перемог. Мало хто з усього королівства міг зрівнятись з її силою. Добрий м'який характер миттю змінювався сталевною рішучістю. Не гаючи й секунди, противники втрачали здатність поворухнутись. Самовпевнені покидьки в ту ж мить відлітали в канави, коли гадали, що зможуть скористуватися її невинною слабкістю, та зазіхнути на речі,

що охоронялись. Загалом, про таку головну героїню говоритимуть: « — Вона та, яка освітлює небо вночі, сяючи як справжня зірка. Вона та, що яскравіша за місяць! ».

Для створення такого образу дівчини, що передавав би могутність й ніжність, було зібрано чимало матеріалу для натхнення серед східнослов'янського фольклору. Богиня Лада стала одним з таких джерел натхнення. Вона є богинею кохання, гармонії, благополуччя, світового порядку. У інших джерелах — богинею весни, покровителькою жіночої краси та щасливого подружнього життя. У міфології Лада виступає в образі дуже красивої жінки, що вся у квітах й колосках, розсіюючи промені сонця (рис. 3.1). Тому образ Лади стане головним джерелом натхнення для створення головної героїні — ельфійки. Символізм жіночої краси, вірності, відданості своїй справі, це саме ті якості, що потрібні для персонажа пригодницької фентезійної новели.

А також астероїд «2832 Лада» названий саме на честь східнослов'янської богині Лади, став ключовою ідеєю для створення персонажа у темних нічних відтінках, що буде сяяти як зоря [31].



Рисунок 3.1 — Зображення богині Лади

Для кольорних рішень було обрано основну палітру із суміші рожевого та синього. Рожевий колір ніжний і привабливий, розкриватиме жіночність та миловидну наївність ельфійки. А синій — величний і аристократичний, що відсилатиме на її належність до королівської гвардії. Синій насичений, як нічне небо, а рожевий яскравий, як спалахи чарівної зірки чи астероїда. Золоті елементи додадуть величчя, та стануть чудовим акцентом, що відсилатиме на сонце, та підсвічуватиме основну гамму кольорів. Спектр цих кольорів гарно працює в тандемі з білим, тому це поєднання стане чудовою базою для її аутфіту. Білий це колір чистоти, простоти та непорочності. Такий варіант дизайну виглядатиме свіжим та повітряним. Ельфійка

буде напорчуд ніжною та добре впишеться в сетинг фентезі середньовіччя з магічним світом. Кольоровий скетч представлено на рисунку 3.2:



Рисунок 3.2 — Скетч головної героїні виконаний в кольорі

3.1.2 Розробка стилізації головної героїні

Оскільки у візуальній новелі «Мандрівник» плануються частини геймплею для дослідження навколишнього середовища, варто було створити спрощений стилізований дизайн для головної героїні, з яким було б простіше взаємодіяти з навколишнім середовищем. А ще це оптимізувало би роботу над анімацією.

Японський стиль «чібі» ідеально підходить для зображення персонажа в певних епізодах гри. Цей стиль відрізняється напорчуд великою виразною головою та зменшеним тілом, майже рівним голові. Такий підхід дозволить детально передавати всі емоції, що покращить користувацьке сприйняття персонажа та його реакції на навколишні події. Використання цього прийому стилізації дозволить оптимізувати

майбутню анімацію персонажа. Адже завдяки зменшенню моделі, буде можливість виконати якіснішу багатокадрову анімацію.

Приклад такого прийому можемо бачити у новелі «Saihate Station». Звичайна стилістика головних героїв у основному сюжеті та використання спрощеної чібі стилізації у додатковий геймплейних режимах (рис. 3.3).

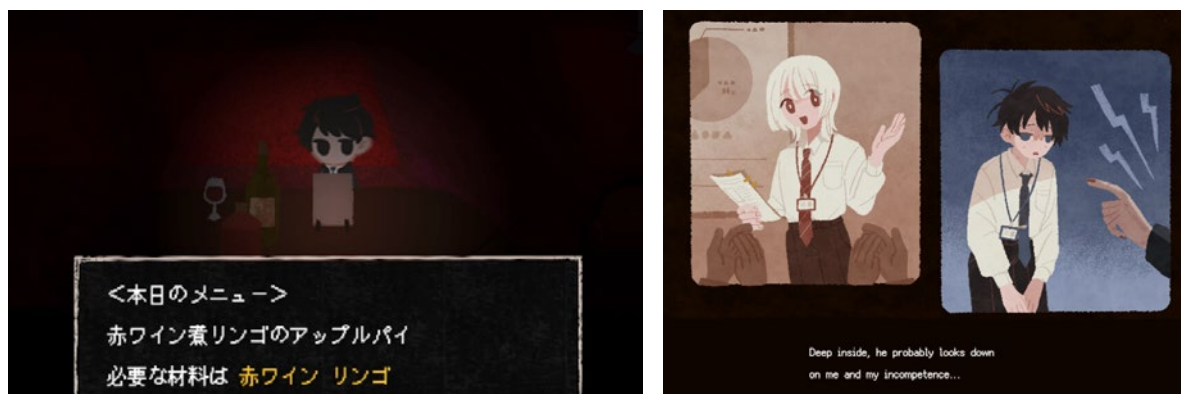


Рисунок 3.3 — Скриншоти з гри «Saihate Station»

Чібі стилізація дозволяє підкреслити ключові риси зовнішності й характеру персонажа. Також вона виглядає привабливо завдяки емоційно виразній мінімалістичності. І не менш важливо — робить персонажа більш адаптивним до обмеженого екранного простору. Образ головної героїні пройшов кілька етапів ескізної розробки, під час яких уточнювались пропорції, міміка, силует, що мали відповідати загальній візуальній стилістиці проекту. Перший із варіантів виглядав наступним чином (рис. 3.4).

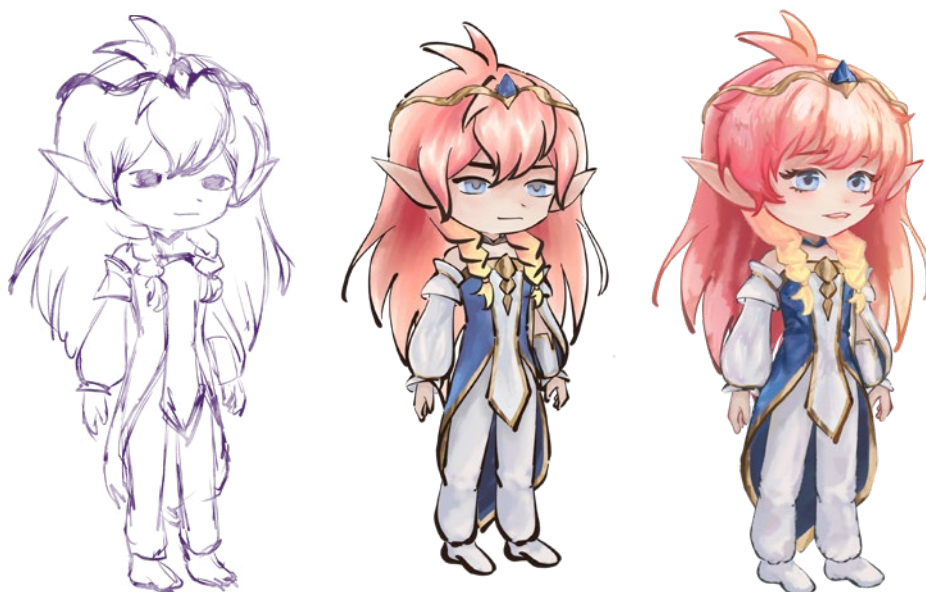


Рисунок 3.4 — Перший варіант ельфійка в стилі чібі

Цей варіант був дійсно хорошим. Приємний стилістично, яскравий, але занадто деталізований. Інтерактивний персонаж займатиме десь 10% ігрового екрана, чого дуже мало щоб робити його дизайн настільки деталізованим. І сам стиль був недостатньо акварельний. Безсумнівно, використання акварелі читалось, але не було настільки явним, як хотілося. Тому спершу було спрощено й доведено дану стилістику до сильного акварельного стилю (рис. 3.5).



Рисунок 3.5 — Відхилена стилізація ельфійки

Просто доведений акварельний дизайн все ще виглядав не так, як того вимагає ідея гри. Він потребував суттєвого спрощення. Максимально традиційний чібі стиль, без усіляких відхилень. Це саме те чого потребувала візуальна новела «Мандрівник». Тому спершу було розроблено основні форми дизайну. Велика голова для гіперболізованої передачі емоцій, та маленьке тіло для спрощення анімації. Саме те, що вимагалось від стилістики. І, звичайно, акварельний стиль. Нарешті, після врахування усіх помилок, було розроблено дизайн, який ідеально вписувався у гру та відповідав усім вимогам. Його представлено на рисунку 3.6.



Рисунок 3.6 — Скетч та фінальне зображення ельфійки

3.1.3 Підготовка спрайта до анімації

Для 2D анімації в ігровому середовищі використовують техніку розбиття модельки на багато частин, які надалі і будуть анімуватись. Для цього потрібно відмалювати окремо кожну частину тіла: голова, руки, ноги, тіло, переднє і заднє волосся, одяг, усі частини обличчя — вії, очні яблука, райдужки очей, брови, рот.

Розрізняють два основні види 2D анімації:

— повна, для її реалізації створюється 24-25 кадрів в секунду хронометражу і анімуються всі деталі об'єкта.

— спрощена, кількість кадрів тут значно менша, а малозначні елементи персонажів та оточення взагалі можуть залишатися статичними.

До того ж при створенні такої анімації варто дотримуватись 12 основних принципів: стиснення та розтягування, сценічність, випередження, компонування та прямий фазований рух, доведення та захльостування, пом'якшення початку та завершення руху, дуги, другорядні рухи, розрахунок часу, перебільшення, професійний малюнок, привабливість (рис 3.7) [32-33].

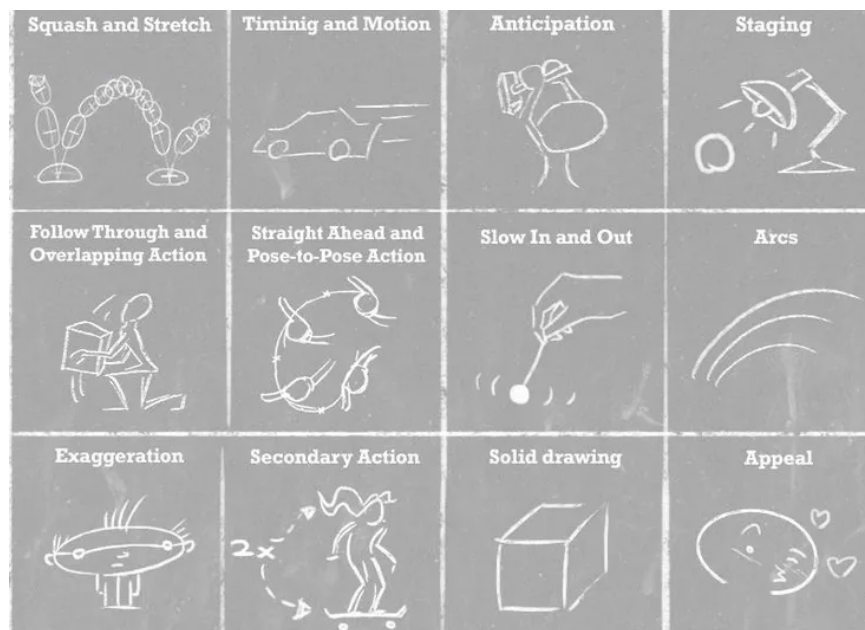


Рисунок 3.7 — 12 принципів анімації, зображення англійською

Кожна дія в анімації повинна розумітися легко та однозначно. Всі рухи мають імітувати підпорядкування законам фізики. Наприклад, коли персонаж зупиняється, частини тіла можуть переміщатися по інерції. Для досягнення максимальної реалістичності, найбільше кадрів має припадати на початок і кінець руху, а на

середину менше. Правильні таймінги використовуються для передачі ваги та вантажності персонажа. Попри те, що двомірні персонажі плоскі, в їх зображенні повинні враховуватися форма та вага.

Щоб безпосередньо перейти до самого процесу анімації моделька має мати такий вигляд (рис. 3.8):



Рисунок 3.8 — Вигляд моделі для анімації

3.1.4 Анімація головної героїні

Скелетна анімація дозволяє розповідати історії, оживляючи персонажів та ігрові елементи. Бачити, як статичні ілюстрації починають рухатися — справжня магія! Зовсім інша справа, ніж спостерігати за статичними зображеннями та текстом. Скелетна анімація для персонажа розроблятиметься в програмі Spine.

Spine — це програма для скелетної 2D анімації, проєкти якої можна з легкістю інтегрувати в багато ігрових рушіїв. Через те, що в програмі можна зробити анімацію для більшості типів об'єктів (персонажі, предмети, фони, інтерфейси та багато іншого), її використовують у найрізноманітніших сферах — рекламі, геймдеві, інтерактивних фільмах, мультиках тощо.

Найбільшу популярність програма здобула в ігровій сфері. Обумовлено це зручністю використання скелетної анімації та сіток, які дають змогу без проблем деформувати об'єкти. Сітка — це точки, що розміщуються на спрайтах. Пересування цих точок вручну змінює форму спрайта.

У програмі можна виокремити два режими роботи — налаштування проєкту та анімація.

У налаштуванні проєкту здійснюють технічну частину роботи над анімацією — імпортують в програму необхідні ілюстрації, створюють скелет, налаштовують ріг, сітки та ваги (рис. 3.9).

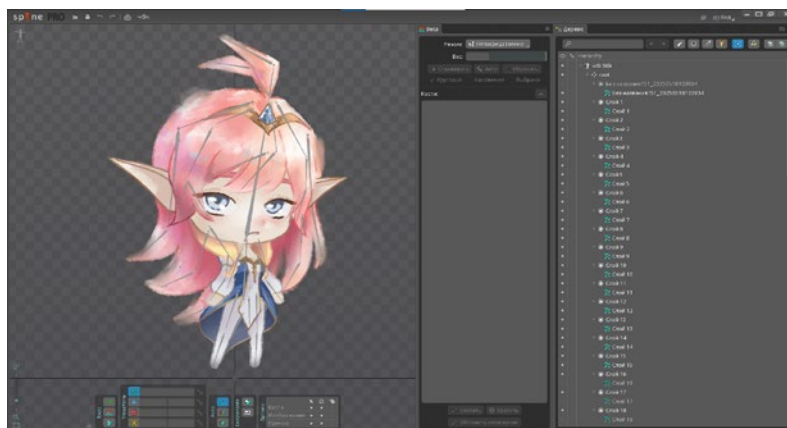


Рисунок 3.9 — Режим налаштування проєкту

У Спайні використовується скелетна анімація — аніматор створює скелет для персонажа або об'єкта, завантажує намальовані частини персонажа в програму, створює прив'язку і анімує об'єкт за ключами.

Для об'єктів також створюється ріг, але вже не за анатомічними особливостями, як для персонажа, а спираючись на відчуття і досвід аніматора — він аналізує, скільки повинно бути кісток, де вони повинні починатися, де закінчуватися і т.д. Крім персонажів, анімація в Spine також підходить і для різноманітних об'єктів.

Після налаштування проєкту можна переходити до другого режиму — 2D-анімація. Під час перемикання робочих областей на екрані з'являється нова частина інтерфейсу — таймлайн (рис. 3.10).



Рисунок 3.10 — Режим анімації

За допомогою таймлайну здійснюється перехід по кадрах і секундах майбутньої анімації.

Якщо коротко, то створення анімації в Spine працює за таким алгоритмом:

1. Вибір потрібного кадру.
2. Створення першої пози.
3. Перехід на інший кадр (наприклад, через 10 кадрів).
4. Створення другої пози.
5. На першому і другому обраному кадрі створюються ключі — фіксація пози.

Міжцими ключами укладений часовий проміжок. Якщо ми почнемо відтворення анімації — програма прорахує проміжні кадри, одна поза зміниться іншою.

Звісно, робота над анімацією це величезна праця — аніматор продумує ключові кадри, працює з урахуванням 12 принципів анімації та вкладає величезні внутрішні ресурси в проєкт, проте основний принцип створення анімації укладений саме в цих пунктах.

Для того, щоб якісно анімувати ходьбу персонажа варто враховувати усі 12 принципів анімації. Потрібно, щоб фізика ходьби виглядала реалістично. Виключенням може стати лише фізика волосся, якою можна знехтувати задля більшої передачі атмосфери вигаданого світу. Також варто враховувати інерцію, коли персонаж зупиняється. Анімація старої модельки була, дерев'яною. Тому для нової версії були враховані та виправлені всі допущенні помилки у минулому. Її анімація легка, вага персонажа й об'єктів відчувається, не дивлячись на спрощеність стилю (рис. 3.11).



Рисунок 3.11 — Кадри анімації ходьби ельфійки — зверху старі, а знизу нові

3.1.5 Розробка планів для фону

Візуальне оформлення фонів у новелах відіграє важливу роль. Для передачі атмосфери було обрано яскравий акварельний стиль. Широке пишне дерево біля озера, де прокидається ельфійка плавно переходить у лісок з вигадливими деревцями. У ліску мелодично цвірінькають птахи. Перше сюжетне розгалуження — золоте дерево перед темним лісом. На дереві висить дерев'яна гойдалка. Обравши варіант не йти першочергово в темний ліс, буде розблоковано CG-арт з головною героїнею. Якщо піти далі — зустріч з першим сюжетним персонажем. Темний ліс є містичним місцем, де скрізь блимають вогні, наче очі, що спостерігають за персонажем. Перший варіант планів представлено на рисунку 3.12.

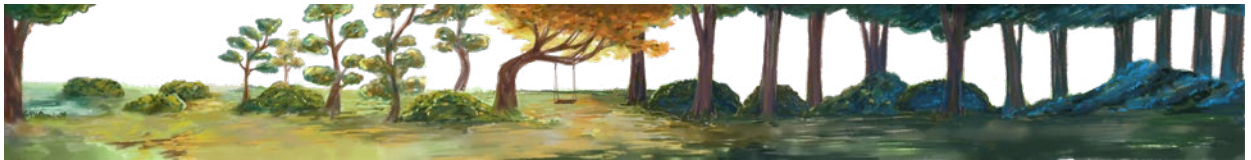


Рисунок 3.12 — Перший варіант фону

Хоч і на розробку цього варіанту було витрачено багато часу, кожен автор хоче, щоб його робота виглядала якнайкраще, тому довелось відмовитись від нього. Він був вдалим, просте надто деталізованим. Легкість акварелі втрачалась, а цього не хотілось допускати. Приступивши до створення нових варіантів планів, було враховано усі помилки, яких було допущено минулого разу. Нові ілюстрації виглядали більш свіжо, акварель була «смачною» та «дихала», що не могло не радувати. У фіналі ельфійка гармонічно вписалась в середовище.

Чим ближче розташований об'єкт до гравця, тим він швидше рухається відносно інших об'єктів під час прокручування сцени. Дальні об'єкти рухаються повільніше. Це візуальне явище зветься ефектом паралакса [34]. Його часто використовують у відеоіграх і не тільки, тому що створюється ефект глибини простору. Це дозволяє зберігати 2D-графіку, але викликати відчуття тривимірності. У розробці фону ця технологія застосовуватиметься шляхом поділу сцени на кілька планів. Наприклад, передній план має бути найдовшим, адже має швидкий рух, коли гравець або камера рухаються. Середній план матиме помірну швидкість, а задній план рухатиметься найповільніше. Це дозволить розширити глибину сцен, тому що гравець інтуїтивно відчуватиме просторову побудову та занурюватиметься в атмосферу гри. Фінальні ілюстрації планів представлено на рисунку 3.13.

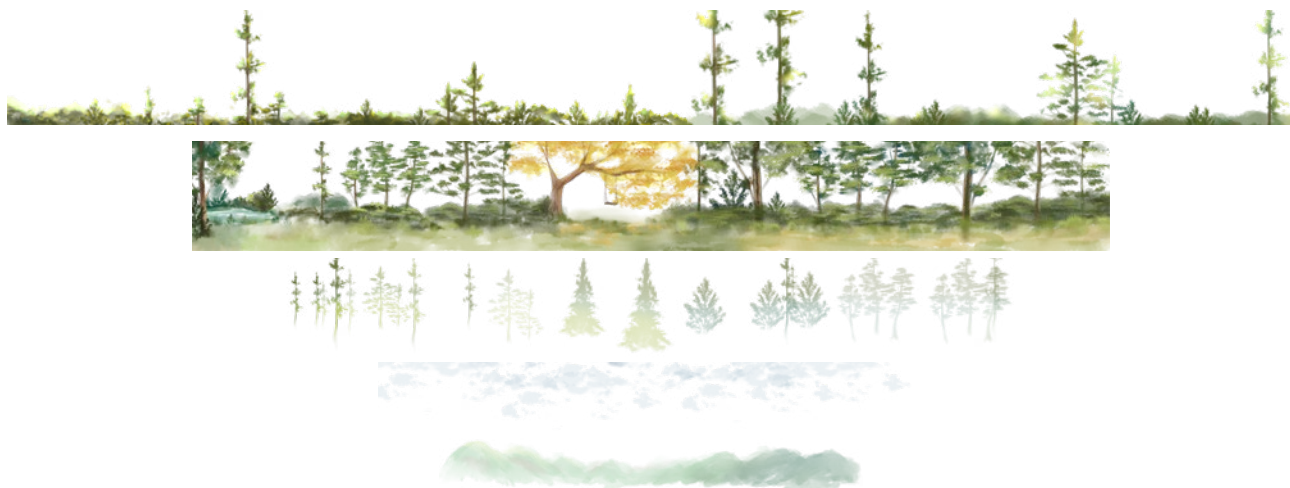


Рисунок 3.13 — Фінальні варіанти планів

3.1.6 Розробка серії CG-артів

У певних сюжетних сценах, замість спрайтів персонажів використовують вставки з повноцінними ілюстраціями — CG-арти, що відомо нам з інформації минулих розділів. Візуальна новела «Мандрівник» не є виключенням. Отже, у звичайному режимі читання сюжетного тексту, гравець спостерігатиме за ельфійкою та персонажами, які будуть виконані в стилістиці чібі. А для повноцінних ілюстрацій використовуватиметься більш детальна авторська стилістика, щоб передати усі риси зовнішності персонажів. Це не тільки дасть змогу експериментувати з динамікою поз та ракурсів, а й дозволить краще зобразити емоції персонажів та передати атмосферу сцен [35].

Оскільки дії новели відбуватимуться всередині книги, що відобразатиметься ідейно у дизайні, варто зважати на художній стиль, який використовується для книжкових ілюстрацій. Надихаючись різними виконаннями ілюстрацій, які використовуються у книгах, було вирішено схилитись в сторону традиційного мистецтва. Для лайну артів використовувався пензель з текстурою та фактурою олівця. Завдяки цьому роботи виглядали наче намальовані на папері. А для кольору все ті ж акварельні пензлі, що використовувались вище для спрайтів та фонів.

Тема кваліфікаційної роботи звучить як «розроблення артстилю», тому щоб краще її показати, варто створити певну кількість ілюстрацій. Була поставлена ціль показати різні за атмосферою й настроєм стани головної героїні. Згідно з сюжетом, дівчина мирно спить прямо на землі. Прокинувшись від сонячних променів, вона зрозуміє, що серед її спогадів діра. Не усвідомлюючи де вона й хто вона, арт із

пробудженням зміниться на інший — відображення головної героїні у дзеркальній воді, настільки кришталевій, що можна розгляди небо, дивлячись у водяну гладь. Скетчі представлені на додатку А.

На першому артi ельфійка буде зображена у момент пробудження. Вона лежатиме серед м'якої трави, по якій розсіюватимуться квіти. Сонячні промені лоскотатимуть обличчя. Ілюстрація включатиме два вирази обличчя — спокійний сон, безтурботність та момент пробудження. Повільно розплющуючи очі, морщачись від сонячних променів, емоції виражатимуть подив та легке занепокоєння, адже вона не пам'ятає, хто вона, де перебуває та чому опинилася саме тут. У сцені домінуватиме настрій тривожного спокою, коли тіло відпочило, тиха й доброзичлива природа довкола, але розум занурений у туман невідомості. Арт передаватиме відчуття внутрішньої тиші перед першими кроками в нову реальність, де ще нічого не ясно, але вже потрібно рухатися вперед (рис. 3.14).



Рисунок 3.14 — Перша CG-ілюстрація

Другий арт мав би передавати атмосферу занепокоєння через стійкість. Схилившись над гладдю води, ельфійка мовчки вдивлятиметься у своє відображення, намагаючись впізнати саму себе, побачити у своїх очах хоча б частинку минулого. У цей момент вона ще нічого не знає про себе, але вже починає розуміти, що її життя було непростим. Поза головної героїні не виражає розгубленості. Вона не тікає, а спокійно й вперто вдивляється в невідомість. Стримана сила, саме те що їй притаманно, навіть нотки тривоги не можуть її затьмарити. Також ця сцена несе в собі символізм — вода, як дзеркало, є символом пошуку себе, а стійкість, що читається у її позі, виразі обличчя — символ прийняття неминучого. Арт розкриватиме першу спробу ельфійки віднайти власну ідентичність. А також покаже її неабияку

незламність під вагою порожнечі всередині (рис. 3.15).



Рисунок 3.15 — Друга CG-ілюстрація

Атмосфера третього зображення пронизана тишею, легким вітром, що гойдає волосся й траву. Та водночас — тінню смутку. Головна героїня сидить на старій гойдалці, прив'язаній до гілки неймовірно гарного золотого дерева. Його пожовкле листя час від часу опадає на м'яку траву знизу. Видно, що на цій гойдалці не часто хтось гойдається. Скоріше, вона уже давно не бачила відвідувачів. Ельфійка, повільно гойдаючись вперед-назад, сповнена різних емоцій. Її погляд наче дивиться в пустоту, крізь простір, у вир власних відчуттів. Дуже легка усмішка на її устах поєднана з виразом смутку. Проте це не страждання, а скоріше, усвідомлення втрати. Дівчина відчуває, що втратила щось дуже важливе. Спогади, людей, місць, події — усе зникло. Даний арт показує головну героїню у стані емоційної вразливості. Проте це зовсім не слабкість, адже навіть втрата не позбавляє її внутрішньої гідності (рис. 3.16).



Рисунок 3.16 — Третя CG-ілюстрація

Наступний арт буде фінальним для історії. Він покаже всю впевненість та рішучість головної героїні. Вона зображена у самісінькому розпалі чаклування магічного заклинання. Рука протягнута вперед, демонструючи потужний потік магії, що освітлює все навколо. Обличчя впевнене й зухвале, у погляді холодна рішучість — вона знає що робить. Це момент, коли вона не вагається. Не шукає відповіді, а діє. Бо так вона звикла. Так підказує її тіло. Воно напружене, у бойовій позі, але не захисту, а атаки. Вона впевнена у своїх силах. Саме тут вона уже не загублена у світі. Вона воїн, який готовий дати відсіч, щоб захистити себе та оточення. Магія світла й чиста, візуалізована як могутня сила, що підкоряється її волі. Отже, цей арт демонструє прихований у ній потенціал, який героїня щойно починає усвідомлювати (рис. 3.17).



Рисунок 3.17 — Четверта CG-ілюстрація

3.1.7 Розробка ілюстрації для головного меню

Головне меню є одним з найбільш постійних екранів у пам'яті гравця: його він бачить при першому запуску гри, через нього він здійснює контроль над нею надалі. Тому, враховуючи орієнтованість гри на візуальний супровід, було прийняте рішення розробити спеціальну ілюстрацію.

Центральним образом ілюстрації є головна героїня — таке рішення супроводжується тим, що сюжет вибудований навколо особистості цього персонажа, а тому гравця, за задумом, необхідно одразу «познайомити» з головним героєм на рівні візуальної комунікації. У створенні такого виду комунікації також допомагають певні художні прийоми. Наприклад, персонаж дивиться прямо у «камеру», тобто, створює з собою зоровий контакт, адже відомим є те, що очі або погляд найбільше

фіксують на собі увагу глядачів у візуальних образах. Її вираз обличчя привітний, усміхнений — так треба для створення привітної для гравця атмосфери з самого початку її запуску.

Через ілюстрацію також відбувається певний процес сторітелінгу, тобто розкриття деяких подробиць щодо гри. Враховуючи, що ілюстрація буде у головному меню на постійній основі і навіть у перший ігровий сеанс, така візуальна оповідь може дати глядачеві певне уявлення про сетинг. Так, гримуар поряд з ельфійкою зображено як предмет, що левітує у повітрі. Це дає розуміння про наявність у сюжеті певних магічних або містичних елементів, притаманних класичному фентезі.

Колірна гама оточення та фону ілюстрації поєднується з колірною гамою самою ельфійки, зокрема її волосся: рожеві градієнти доповнюють центральний образ ельфійки з незвичним рожевим кольором волосся, а золоті повітряні потоки, що відблискують від світла, поєднуються з золотим акцентним кольором на одязі персонажа (рис. 3.18).

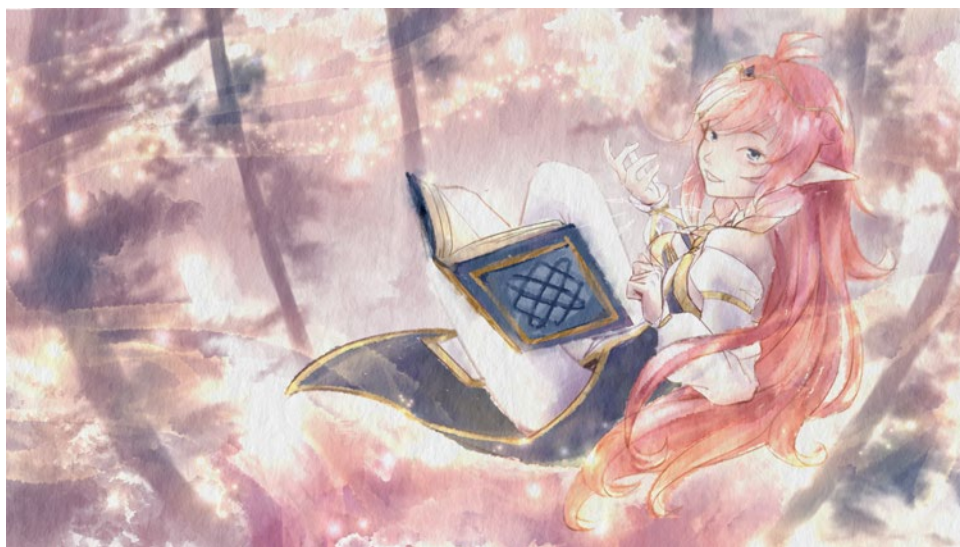


Рисунок 3.18 — Ілюстрація для головного меню

3.1.8 Розробка основного середовища візуальної новели

За ідейну основу головного ігрового середовища було взято відкриту книгу. Таке рішення слугуватиме не лише декоративною функцією, а й буде своєрідною метафорою наративу, що відобразатиме дії усіх подій новели саме всередині книги. Отже, це художнє рішення занурюватиме гравця в простір, де гра ставатиме більше, ніж просто історією. Вона перетворюватиметься на інтерактивну подорож всередині

гримуару, на сторінках якого оживатимуть персонажі, подорожуючи його світом. Гравець не лише читатиме сюжет, а й стане його безпосереднім учасником. Завдяки цьому можна поєднати традиційне читання візуальної новели з інтерактивним дослідженням світу, де від дії гравця залежатиме розвиток подій.

Подібний підхід сприятиме приємнішому користувацькому досвіду. Своїми візуальними метафорами форма середовища формує глибший рівень занурення у сюжет, адже взаємодія з ним відбувається безпосередньо на сторінках книги. Саме поєднавши форму та зміст можна досягнути ідеальної гармонії. Персонажі переміщатимуться у її межах, що візуально створить чітку рамку для фокусування уваги — розгортка гримуару із золотою окантовкою. Щоб ця рамка не була надто суворою для глядача, було додано трав'яне тло на задній фон. Це рішення не є випадковим. По-перше, воно підсилює затишну атмосферу природи, плавно огортаючи сторінки книги. Даний ефект створюватиме м'який перехід між світом книги й світом її читача. А по-друге, воно відсилатиме на першу сцену гри, де ельфійка прокидається серед трав'яної галявини, абсолютно нічого не пам'ятаючи.

Беручи до уваги сюжетну складову, книга серед трави не лише виконує роль художнього оформлення інтерфейсу, а й стає потужною алегорією на внутрішній стан головної героїні, а саме — процесу пошуку втраченого минулого, пошуку себе, та, зрештою, пошуку свого призначення у цьому світі. Завдяки тому, що обрано саме таку побудову середовища, візуальна новела «Мандрівник» виділятиметься поміж інших ігор такого жанру, через свою унікальну та багатошарову структуру. Адже її сторінки виступатимуть не просто пасивними носіями для тексту, а й емоційно-смысловим простором для розгортання сюжету, «друкуючи» саме оригінальний вибір гравця. Усі події не просто відбуватимуться, бо так того хоче автор, а навпаки, вони органічно витікатимуть одна з одної, формуючи таким чином нерозривний ланцюг емоційних переживань. Таким чином, основне середовище новели одночасно виконуватиме роль не тільки нарративного фону, а й ключового символу, що об'єднує всі елементи оповіді в єдине візуальне ціле.

У процесі пошуку ідеальних варіантів для зображення такого середовища, було розглянуто безліч варіантів. Зокрема, м'яка розгортка книги, з плавними лініями згину сторінок. Хоча такий варіант і виглядав фентезійно, розміщувати текст у його межах було б проблематично, адже утворена рамка зі сторінок не була достатньо рівною (рис. 3.19).



Рисунок 3.19 — Перший варіант основи

Після аналізу допущених помилок, було визначено, що варто дотримуватись певних принципів для такої ідеї стилізованого середовища. В першу чергу, книга має займати більше ніж 90% ігрового фону, для комфортного розміщення інших ігрових елементів, таких як тексти та зображення. Потім же, форма книги має бути рівною, щоб не довелося робити текст дугою, а це, в свою чергу, не викликало погіршення читання у гравця. Візуальна новела — це про читання великих об'ємів тексту. З ним не має бути жодних проблем. Досягнувши балансу у всіх сферах розробки ідеального як з технічних, так і з художніх сторін зображення для головного фону, було створено даний концепт, що зображено на рисунку 3.20.



Рисунок 3.20 — Фінальний варіант основи

Щоб підкреслити відсилання головної героїні на слов'янську міфологію, до сторінок книги було додано знак зірки богині Лади. Цей знак символізує чотири мови полум'я, а саме: віра, свобода, справедливість, честь. Кожна з них є прямим відображенням ельфійки. Золоте обрамлення сторінок стримуватиме все що відбуватиметься у межах книги, мовби не даючи вийти за кордони книжковому світові. Фінальний образ виглядає гармонічно, тло книги буде комфортне для розміщення тексту та CG-артів (рис. 3.21).



Рисунок 3.21 — Фінальний варіант основи з усіма доповненнями

3.1.9 Розробка інтефейсу

Виходячи з аналізу, який було проведено в розділі 1, відомо, що інтерфейс є важливою складовою частиною будь-якої гри. Зручність, зрозумілість, лаконічність — те, чого варто дотримуватись для розробки інтерфейсу візуальної новели.

Текстове вікно є тим, з чим гравець взаємодіє найбільшу частину часу. Воно повинно вмщати в собі комфортну кількість тексту. Дизайн також має відповідати основній стилістиці гри. Для візуальної новели «Мандрівник» було розглянуте окреме вікно поверх тексту у вигляді клаптика паперу, щоб відповідати більш традиційній побудові середовища ігор такого жанру, проте через незвичайну індивідуальну стилістику, розміщення тексту безпосередньо у середовищі гри виглядало в рази лаконічнішим. Такий стилістичний прийом краще передаватиме атмосферу подій, що відбуваються саме в гримуарі, не відриваючи гравця від головного наративу гри. Для того, щоб текст не накладався поверх CG-артів, він відділятиметься градієнтом. Непрозорість градієнта зможе коригувати гравець у будь-який час, та, навіть, прибрати градієнт повністю (рис. 3.22).



Рисунок 3.22 — Приклади текстових вікон

Базовою складовою геймплею візуальних новел є можливість повернути прочитаний текст назад кліком в ліву частину екрана. Зазвичай ця функція є невидимою, тому що вважається, що гравець і так має про це знати. І це не зовсім зрозуміла позиція, адже конкретна гра може бути першою такого жанру для користувача. Він не знатиме усіх прихованих опцій, а «навчання» у візуальних новелах зустрічається настільки рідко, що майже ніколи. Хіба що це вже не просто візуальна новела, а гібридна гра лише з її елементами. Щоб зробити ігровий досвід ще приємніше, було додано кнопки для взаємодії з текстом. Асоціативно вони пов'язані з гортанням сторінок, що ідеально відповідає головному задуму.

Тому було розроблено завернуті кутики книги та золоті стрілочки, які звертали б на них увагу (рис. 3.23).

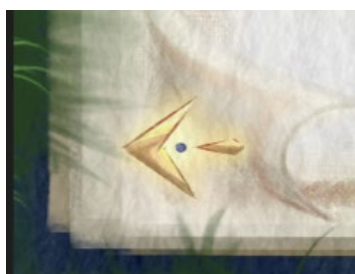


Рисунок 3.23 — Кнопка перелистування тексту

Також було створено окрему плашку для виборів варіантів просування сюжету. Вона виконана у тих же золотих відтінках, що й інші елементи гримуару, та має в собі сині елементи у вигляді ромба, що є прямим відсиланням на такі ж елементи у головної героїні (рис. 3.24).

Рисунок 3.24 — Плашка для вибору варіантів



3.2 Результат розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Після того як усі головні елементи були готові, залишалось не менш важливе завдання — гармонійно зібрати їх в одне цілісне середовище. Фінальні екрани для візуальної новели можна бачити на рисунку 3.25:



Рисунок 3.25 — Екрани візуальної новели «Мандрівник»

Для тексту використовувався шрифт Polo Brush MF, що є рукописним. Він чудово відтіняє ідею того, що цей гримуар писався кимось самотійно. Що, загалом, і є сюжетною ідеєю, адже головна героїня і є його автор. Кольори також підібрані з урахуванням усієї дизайнерської композиції. Імена персонажів відділятимуться акцентним кольором, який переважає або відсилає на їх колірну гаму.

Таким чином, головні екрани візуальної новели «Мандрівник» виглядають максимально гармонічно. Дизайн вдало передає головні ідеї сюжету, відображаючи не лише зовнішні події, а й внутрішні переживання героїні. На виконаних CG-ілюстраціях чуттєво передано атмосферу в залежності від емоційної напруги ельфійки. Інтерфейс вбудовано як невід’ємну частину історії. Елементи органічно вбудовані в сторінки книги. Додавання анімації у відеогру не лише додає динаміки, а й символічно підкреслює ідею шляху, який потрібно пройти ельфійці, щоб віднайти втрачене. Такі сцени сприйматимуться як подорож, що й відсилатиме на назву відеогри — «Мандрівник».

У підсумку, саме таке синтетичне поєднання артстилю, інтуїтивного інтерфейсу, емоційного впливу на користувача і формує унікальну ідентичність гри, у якій він не просто стежитиме за подіями, а стане їх співучасником, насолоджуючись дизайном та атмосферою. Презентаційний банер представлено на додатку Б.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту було розроблено повноцінну концепцію арт-стилю візуальної новели. Результат поєднує в собі художню цілісність, наративну глибину, функціональність інтерфейсного рішення. Розроблення унікального арт-стилю для візуальної новели виступило не лише чудовим прикладом для реалізації отриманих знань на спеціальності «Графічний дизайн» за усі ці роки навчання, а й певним авторським висловлюванням, можливістю поділитись оригінальною історією магічного світу і його мешканки.

Розробляючи дизайн головної героїні, було виконано персонажа, що поєднував в собі ніжність та крихкість разом із внутрішньою силою та могутністю. Використання акварельного стилю стало ключовою ідеєю для виконання дипломної роботи. Адже її дії мали відбуватись на сторінках гримуару, тому саме м'які напівпрозорі переходи кольорів та делікатні текстури акварелі підкреслювали б цю атмосферу. Події розгортатимуться в межах символічного простору, який є водночас і сценою, і метафорою життєвого шляху героїні. Сам гравець постає як співавтор, адже від його вибору залежить хід оповіді.

Проєкт дозволив реалізувати принципи поетапного проєктування в геймдеві: від створення стилістичних референсів і мудбордів до адаптації елементів дизайну під логіку ігрової взаємодії. Для передачі атмосфери сцен візуальної новели було проведено комплексну роботу з колірними палітрами, композицією, середовищем та ін. Також варто відзначити втілення щодо інтеграції ігрового середовища у візуальну новелу, яке ідеально доповнює сетинг гри. А використання паралакс-ефекту створює глибину простору, що дозволить цікавіше досліджувати світ. Щодо текстового вікна, то було досягнуто ідеального балансу між текстом та середовищем, що забезпечило комфортне читання тексту та занурення у сюжет.

Для розробки артстилю використовувались різні цифрові інструменти, зокрема для імітації традиційної акварелі, а конкретно — Adobe Photoshop та ibisPaint. Це дало змогу зберегти автентичність мистецьких прийомів під адаптації до потреб цифрового формату відеогри. А також забезпечило високу якість ілюстрацій. Для створення анімації використовувалась програма Spine2D. За її допомогою готові анімації легко інтегруються у відеогру, бо вони сумісні з багатьма рушіями.

Отже, обраний стиль зумів вдало втілити магічний світ та персонажа, що підкреслює доречність його застосування в аналогічних творчих роботах. Створений художній стиль не тільки відповідає наративним і тематичним потребам

візуальної новели, але й показує перспективи для подальшого використання в інших проєктах. Він може бути адаптований до різних форматів, таких як аніме-адаптації чи друковані видання, комікс або стікери, що можна використати для реклами й просування візуальної новели, якщо вона перестане бути всього лиш концептом.

Таким чином, розроблений артстиль для візуальної новели «Мандрівник» є цілісним дизайнерським рішенням, яке гармонійно поєднує наратив та візуальну складову разом із технічними аспектами. Загалом, у межах виконання кваліфікаційної роботи було продемонстровано здатність до розробки концептуально цілісного медіапродукту, а не лише навички графічного дизайнера. Робота втілила ідею, що сучасна візуальна новела — це не просто текстова гра з ілюстраціями, а складна форма інтерактивного мистецтва. Отримані результати підтверджують актуальність і перспективність обраного підходу в контексті сучасного розвитку візуальних новел.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Учасники проєктів Вікімедіа. Візуальна новела – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Візуальна_новела (дата звернення: 03.03.2025).
2. Візуальні новели. *Yak Koshachek*. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/vizualni-noveli.html> (дата звернення: 03.03.2025).
3. Ben Stegner. What is a visual novel video game. *Make Use Of*. URL: <https://www.makeuseof.com/what-is-visual-novel-video-game/> (дата звернення: 03.03.2025).
4. MasterClass. Visual novels: 5 characteristics of visual novel video games. *MasterClass*. URL: <https://www.masterclass.com/articles/visual-novels-explained-plus-notable-visual-novel-video-games> (дата звернення: 04.03.2025).
5. Твій топ 10 візуальних новел – обговорення. *Anivisual.net*. URL: <https://anivisual.net/forum/2-4458-1> (дата звернення: 04.03.2025).
6. Яка твоя улюблена візуальна новела. *Reddit*. URL: https://www.reddit.com/r/visualnovels/comments/113jo0b/whats_your_favorite_visual_novel/?tl=uk8 (дата звернення: 04.03.2025).
7. The visual novel database. *VNDB*. URL: <https://vndb.org> (дата звернення: 05.03.2025).
8. Visual novel. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/category/visual_novel (дата звернення: 05.03.2025).
9. Колекція візуальних новел. *Anivisual.net*. URL: <https://anivisual.net/index/0-51> (дата звернення: 05.03.2025).
10. Sashko Peremot. Сигнал: незвідані землі. *Gamedev*. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/signal-uncharted-lands-demo/> (дата звернення: 10.03.2025).
11. Кіт, що рахує зірки. *Itch.io*. URL: <https://metamorfozzy.itch.io/ctcs> (дата звернення: 10.03.2025).
12. Connected Hearts. *Steam Community*. URL: <https://steamcommunity.com/app/603140> (дата звернення: 10.03.2025).
13. Сетинг в іграх. *ArtCraft Media*. URL: <https://artcraft.media/gejmdev/117-setting-v-igrah-hto-eto-iz-chego-sostoit-i-zachem-nuzhen> (дата звернення: 25.03.2025).
14. Contributors to Amnesia Wiki. AMNEZIA. *Amnesia Wiki*. URL: [https://amnesia-series.fandom.com/wiki/AMNEZIA_\(visual_novel\)](https://amnesia-series.fandom.com/wiki/AMNEZIA_(visual_novel)) (дата звернення: 25.03.2025).
15. Monochrome Heaven by Twin Project. *Itch.io*. URL: <https://twinproject.itch.io/monochrome-heaven> (дата звернення: 25.03.2025).
16. Syrup and the Ultimate Sweet by NomnomNami. *Itch.io*. URL: <https://nomnomnami.itch.io/syrup-and-the-ultimate-sweet> (дата звернення: 25.03.2025).

17. STPSMC. *Retro Game*. URL: <https://retrogamesuperhyper.com/2020/04/12/solving-the-portopia-serial-murder-case/> (дата звернення: 02.04.2025).
18. Danganronpa. *Danganronpa Wiki*. URL: <https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa> (дата звернення: 12.04.2025).
19. Persona 4. *Wikipedia, the free encyclopedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Persona_4 (дата звернення: 12.04.2025).
20. Mystic Messenger. *Wikipedia, the free encyclopedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Mystic_Messenger (дата звернення: 10.04.2025).
21. Coffee Talk. *Wikipedia, the free encyclopedia*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Coffee_Talk (дата звернення: 13.04.2025).
22. Tsukihime. *Tsukihime. – A piece of blue glass moon Official USA Website*. URL: <https://tsukihime-en.com> (дата звернення: 15.04.2025).
23. Abby Howard. *Wikipedia*. URL: <https://surl.li/icxhcl> (дата звернення: 20.04.2025).
24. Slay the Princess. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/1989270/Slay_the_Princess__The_Pristine_Cut/ (дата звернення: 20.04.2025).
25. Tears of themis. *Tears of themis official website*. URL: <https://tot.hoyoverse.com/en-us> (дата звернення: 21.04.2025).
26. Afterlove EP. *StopGame*. URL: https://stopgame.ru/show/143324/afterlove_ep_review_posledney_igry_ot_avtora_coffee_talk (дата звернення: 22.04.2025).
27. Itaru Hinoue. *AniList*. URL: <https://anilist.co/staff/100671/Itaru-Hinoue> (дата звернення: 25.04.2025).
28. Takashi Takeuchi. *Type-moon. Wiki*. URL: https://typemoon.fandom.com/wiki/Takashi_Takeuchi (дата звернення: 25.04.2025).
29. Namukir. Rui komatsuzaki (artist analysis), 2020. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2JWBrmwiG68> (дата звернення: 25.04.2025).
30. Love and Deepspace. *Love and Deepspace – Love within Reach*. URL: <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home#3> (дата звернення: 26.04.2025).
31. Богиня Лада. *Spadok.org.ua*. URL: <https://spadok.org.ua/davni-viruvannya/bohynyalada> (дата звернення: 03.03.2025).
32. Селбі Е. Анімація. Київ: ArtHuss, 2019. 244с.
33. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання. Київ: ArtHuss, 2019. 384с.
34. mclelun. Parallax effect for 2D animation, 2024. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4SIWWykmCRU> (дата звернення: 12.05.2025).
35. Урсу Н. О., Гуцул І. А. Теоретичні основи композиції: навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2018. 166с.

