

ПОНЯТТЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ ТА РУШІЇ ДЛЯ ЇЇ СТВОРЕННЯ

Бульба Владислав

Науковий керівник: канд. пед. наук, доц. Бугаєць Н.О.

Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя

м. Ніжин, Україна

У статті висвітлюється поняття візуальної новели як форми літературного мистецтва та жанру комп'ютерної відеогри, описані основні характеристики візуальних новел. Серед значної кількості рушіїв та програм для створення візуальних новел відібрані найбільш зручні і популярні серед розробників, зазначені критерії вибору ігрового рушія. Основна увага звертається на рушій Ren'Py та його особливості, охарактеризовані переваги і недоліки його використання для розробки візуальних новел. В статті наведені приклади відомих популярних візуальних новел, створених на рушії Ren'Py.

Ключові слова: візуальна новела, ігровий рушій, Ren'Py, відеогра, розробка.

V.Bulba

Scientific Supervisor: Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor Bugayets N.O.

Nizhyn Mykola Gogol State University, Nizhyn, Ukraine

The article highlights the concept of a visual novel as a form of literary art and a genre of computer video game, describes the main characteristics of visual novels. The most convenient and popular engines among developers for creating visual novels are selected, and the criteria for choosing a game engine are indicated. The main attention is paid to the Ren'Py engine and its features, the advantages and disadvantages of its use for the development of visual novels are described. The article provides examples of well-known popular visual novels created with the Ren'Py engine.

Keywords: visual novel, game engine, Ren'Py, video game, development.

Постановка проблеми. Візуальні новели (англ. Visual Novels, також відомі як манга, комікси) – це форма літературного мистецтва, в якій поєднані текст та зображення для розповіді історії. Також візуальна новела є жанром комп'ютерної відеогри, в якій гравцеві подається історія за допомогою статичних зображень, текстових блоків і звуків [1]. Цей жанр виник у Японії, але в даний час популярний у всьому світі. Візуальні новели відрізняються від

традиційних романів чи оповідей тим, що вони складаються з ілюстрацій, зображення персонажів і сцен, а також часто мають різні варіанти розвитку сюжету, які залежать від вибору читача.

Візуальні новели часто користуються популярністю серед фанів анімації і манги, а також серед тих, хто шукає незвичайний спосіб насолодитися історією, де читач може впливати на її розвиток.

Аналіз досліджень і публікацій. Деякі теоретичні аспекти та засоби розробки візуальних новел описані в працях Антонова Є.В., Вакалюк Т.А. [2], Остапенко Л.П., Калініченко Д.В. [3] та ін. Візуальна новела розглядається як жанр комп'ютерної гри, підвид текстового квесту, звертається увага на можливість покращення сприйняття інформації завдяки візуальним новелам, наводяться етапи розробки візуальної новели.

Мета статті. У даній статті розглянемо основні характеристики візуальних новел та особливості рушіїв для їх створення, обґрунтуємо вибір рушія Ren'Py для створення візуальної новели.

Виклад основного матеріалу досліджень. До основних характеристик візуальних новел відносять:

– текст та зображення: візуальні новели поєднують текстову і ілюстративну складові; текст використовується для розповіді історії та подання діалогів, а зображення допомагають відображати персонажів, місця і події;

– графіка: якість і стиль графіки може значно варіюватися від однієї візуальної новели до іншої, графічні компоненти можуть бути важливими для створення настрою і виразності;

– можливість вибору: зазвичай візуальні новели мають розгалужені сюжетні лінії, де гравець здійснює вибір, що визначає подальший розвиток історії; це надає гравцю відчуття свободи і можливість впливу на кінцевий результат;

– різноманітність жанрів: візуальні новели можуть належати до різних жанрів – від романтики і фентезі до детективів і наукової фантастики; це дає змогу аудиторії знайти новелу, яка відповідає їхнім уподобанням;

- взаємодія з персонажами: гравці можуть взаємодіяти з персонажами і впливати на розвиток їхніх стосунків та характерів;
- звуки та музика: деякі візуальні новели також містять звукові ефекти і музику для підвищення створення емоційної атмосфери.

На сьогоднішній день існує безліч рушіїв та програмних засобів для створення візуальних новел. Вони допомагають авторам і розробникам створювати інтерактивні історії з використанням графіки, аудіо та тексту. Розглянемо найбільш відомі рушії.

Ren'Py – це один із найпопулярніших рушіїв для створення візуальних новел. Він базується на Python і має зручний синтаксис для написання сценаріїв та підтримує багато функцій, включно з анімацією, звуком та множиною сюжетних ліній [4; 5].

Tyrano Builder – популярний рушій для створення візуальних новел, в якому використовується графічний інтерфейс для створення історій та підтримуються платформи Windows, macOS, Android та iOS.

Unity – ігровий рушій, який можна використовувати для створення візуальних новел, має велику спільноту та підтримку, але вимагає більше технічних знань у порівнянні з іншими рушіями.

Twine – безкоштовний рушій, спрямований на створення гіпертекстових історій. Це засіб для візуальних новел, за допомогою якого створюють інтерактивні історії, використовуючи простий текстовий редактор та мову розмітки.

Godot Engine: Godot – ігровий рушій з відкритим вихідним кодом, який може бути використаний для створення візуальних новел. Він підтримує 2D та 3D графіку та має убудовану мову сценаріїв.

Це лише кілька рушіїв, доступних для створення візуальних новел. Вибір рушія залежить від уподобань користувача, рівня технічних знань та бажаного стилю гри. Більшість з цих рушіїв мають активну спільноту, інструкції та ресурси для допомоги під час створення інтерактивних історій.

Розглянемо детальніше рушій Ren'Py. Ren'Py – це вільний та популярний мультиплатформний рушій для розробки візуальних новел та інших інтерактивних ігор, які використовують текст та графіку для розповіді історій. До основних переваг і можливостей використання Ren'Py відносять:

- простий для використання: Ren'Py має «дружній» для початківців інтерфейс, у якому використовується синтаксис Python, що робить його доступним для розробників з будь-яким рівнем досвіду;

- скриптова система: є можливість створювати історії та інтерактивні сценарії за допомогою Python-подібної мови, що дає змогу програмувати складні дії та логіку гри;

- використання графіки: Ren'Py підтримує роботу з різними типами медіа, зокрема зображеннями, анімацією та відео, є можливість створення стилізованих сцен та персонажів.

- локалізація: Ren'Py має убудовану підтримку для мультилокалізації, що дає змогу створювати ігри на різних мовах;

- кросплатформність: ігри, створені в Ren'Py, можуть працювати на різних операційних системах, зокрема Windows, macOS, Linux та мобільних платформах;

- підтримка журналів: Ren'Py має засоби ведення журналу гри, завдяки чому розробники можуть відстежувати взаємодію гравця з грою.

Але слід звернути увагу і на обмеження Ren'Py:

- спеціалізація: Ren'Py призначений переважно для створення візуальних новел та інших ігор з обмеженим геймплеєм; він не підходить для створення складних ігор з реалістичними фізичними обчисленнями чи 3D-графікою;

- швидкодія: Ren'Py може бути менш ефективним для створення ігор з великою кількістю графіки та складною логікою, оскільки він не завжди має найкращу продуктивність для таких завдань;

- відкритість джерел: незважаючи на відкритий характер Ren'Py, у деяких випадках розробники можуть обмежувати доступ до вихідних кодів

своїх ігор, що може ускладнити модифікацію чи розробку додаткового контенту;

– не підтримує 3D: Ren'Py не призначений для створення 3D-графіки.

В цілому, Ren'Py є потужним засобом для створення візуальних новел та інших ігор з обмеженим геймплеєм. Він ідеально підходить для інді-розробників та тих, хто хоче швидко створити історію з використанням тексту та графіки. Однак він може бути не найкращим вибором для складних ігор з великою кількістю графіки та обчислень.

Є досить багато прикладів робіт та проектів, створених за допомогою Ren'Py. Опишемо найбільш відомі.

Doki Doki Literature Club! – популярний безкоштовний візуальний роман, розроблений Dan Salvato [6]. Гра отримала велику популярність завдяки своєму темному сюжету та інноваційному підходу до жанру.

Katawa Shoujo – візуальний роман, розроблений групою незалежних розробників. Гра розповідає історію про життя і взаємодію зі студентами школи для людей з обмеженими можливостями [7].

Long Live the Queen – гра, розроблена Hanako Games, поєднує у собі елементи візуального роману та стратегічної гри, де потрібно керувати королівною і навчити її виживати у суворому світі політики та інтриг [8].

Lucy – The Eternity She Wished For – візуальна новела розроблена виробником Modern Visual Arts Laboratory і стосується теми штучного інтелекту та віртуального життя.

One Night Stand – візуальна новела, яка була розроблена інді-студією Kinmoku. У грі гравець повинен взаємодіяти з різними предметами та персонажами, збираючи фрагменти відомостей, щоб розкрити події попередньої ночі та визначити, що сталося насправді. Гра акцентує увагу на різних аспектах відносин, включно з різними варіантами розвитку сюжету, залежно від вибору та взаємодій гравця. Це створює імерсивний досвід з акцентом на взаємодію та наслідки вчинків героя [9].

Sekai Project's Titles – Sekai Project спеціалізується на локалізації та видавництві візуальних новел, багато з яких розроблені з використанням Ren'Py. Деякі з їх проєктів включають «CLANNAD», «Narcissu», «World End Economica», та багато інших.

Висновки та перспективи подальших пошуків у напрямі дослідження. Великий успіх візуальних новел обумовлений їх унікальною здатністю створювати живий світ, де кожна деталь має значення. Завдяки ретельному ставленню до деталей, гравець може глибше зануритися у сюжет та взаємодіяти з персонажами, впливаючи на подальший розвиток історії. Цей підхід робить візуальні новели привабливими для любителів складних сюжетних ліній та мистецтва, сприяє розвитку сучасної літератури.

Варто також зауважити, що в цьому жанрі у розробників виникає багато можливостей для самовираження і творчості, оскільки поєднуються словесне мистецтво, художній образотворчий талант та обізнаність і навички у галузі програмування.

Список літератури

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. Антонов Є.В., Вакалюк Т.А. Теоретичні аспекти створення візуальних ігор засобами Ren'Py. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/28258/1/55.pdf> (дата звернення 20.11.2023).
3. Остапенко Л. П., Калініченко Д. В. Інструментальні засоби розробки візуальних новел. Наумовські читання: матеріали XIX наук.-метод. конф. здобувачів вищої освіти та молодих учених, присвяч. року мат. освіти в Україні. Харків, 2022. С. 197–199.
4. What is Ren'Py? URL: <https://www.renpy.org/> (дата звернення_20.11.2023).
5. Ren'Py. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Ren%27Py> (дата звернення_20.11.2023).
6. Doki Doki Literature_Club. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Doki_Doki_Literature_Club! (дата звернення_20.11.2023).
7. Katawa_Shoujo. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Katawa_Shoujo (дата звернення 20.11.2023).
8. Long_Live_the_Queen. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Long_Live_the_Queen_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_Live_the_Queen_(video_game)) (дата звернення_20.11.2023).

9. One_Night_Stand. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/One_Night_Stand_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/One_Night_Stand_(video_game))
(дата звернення_20.11.2023).