

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ІГОР ЖАНРУ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

Візуальні новели – це жанр ігор, який зосереджений на розповіді та персонажах, надаючи гравцям можливість впливати на розвиток сюжету через вибір різних діалогових варіантів. Розробка візуальної новели має ряд особливостей, які відрізняють її від інших жанрів ігор.

Для створення візуальних новел існує кілька спеціалізованих рушіїв таких як Ren'Py, TyranoBuilder, Visual Novel Maker. Вони спрощують процес розробки завдяки наявності вбудованих інструментів для роботи з текстом, графікою та звуком. Іншим варіантом є використання універсального ігрового рушія Unity3D.

Unity3D може бути непоганим варіантом, якщо проект буде мати складну 2D-графіку або 3D-графіку або багатоплатформеність. Unity дозволяє більше налаштувань та індивідуального підходу, до дизайну і реалізації ігрових механік. Завдяки потужним графічним інструментам та широкому спектру підтримуваних форматів, Unity3D дозволяє створювати інтенсивні візуальні ефекти та анімації.

Оскільки візуальні новели в основному базуються на тексті, аудіо супроводі та 2D-графіці, розробники повинні вирішити, який вид анімації використовувати для персонажів та інших елементів гри. Звукові ефекти та музика також мають важливе значення, оскільки вони допомагають створювати атмосферу та підсилити емоційний ефект ігрового досвіду.

Під час розробки візуальної новели важливо забезпечити гармонійне поєднання 2D анімацій та звукових ефектів. Наприклад, можна синхронізувати анімації героїв з діалогами або додавати звуки оточення, звукові ефекти, та музику, щоб забезпечити реалістичний та занурювальний ігровий досвід. Звукові ефекти та музика можуть також допомогти акцентувати ключові моменти сюжету або підкреслити настрій певної сцени.

В ігровому рушії Unity3D можна використовувати спрайтові анімації або Live2D технологію. Спрайти – це зображення персонажів та предметів, які можна виставити в сцену. Для створення руху анімаційного спрайту використовуються окремі кадри. Live2D – це технологія, яка дозволяє створювати плавні анімації з 2D зображень. Хоча Live2D не є вбудованим інструментом Unity3D, можна використовувати сторонні плагіни, щоб інтегрувати технологію в проект.

Live2D Cubism – технологія, яка дозволяє інтегрувати анімації створені в Live2D в ігровий рушії Unity. Завдяки Live2D Cubism, розробники можуть створювати плавні анімації з 2D зображень, які дають ілюзію 3D-глибини та руху, використовуючи різні шари та точки анімації на зображенні.

Інтеграція Live2D Cubism в Unity пропонує ряд переваг для розробників візуальних новел.

- Економія часу. Live2D Cubism спрощує процес анімації 2D персонажів, що дозволяє розробникам зекономити час і ресурси.
- Адаптація до різних стилів анімації. Live2D Cubism може бути використаний для різних стилів 2D анімації, від традиційної рухомої графіки до більш складних та динамічних анімацій, що створюють ефект глибини та персонажів з унікальними рухами та емоціями.

Враховуючи переваги технології Live2D Cubism та її інтеграцію в Unity, розробники візуальних новел отримують потужний інструмент для створення якісних, інтерактивних та емоційно насичених ігрових проектів.

При розробці візуальної новели важливо зосередитися на головних та другорядних механіках, які визначаються ігровий досвід.

Головні механіки – це ті, що безпосередньо впливають на процес гри, тоді як другорядні механіки додають додатковий рівень глибини та інтерактивності. Розглянемо деякі з них.

Вибір рішень. Візуальні новели часто пропонують гравцям кілька варіантів відповіді або дії, які можуть вплинути на розвиток сюжету та взаємодію з персонажами. Розробка цих механік передбачає написання гілок сценарію, реалізацію системи відповідей та розробку концепцій гілки сюжету.

Діалоги. Візуальні новели в основному зосереджуються на діалогах між персонажами. Розробка ефективних діалогів включає написання харизматичних, цікавих та переконливих персонажів, а також створення навігації та інтерфейсу діалогів.

Міні-ігри. Деякі візуальні новели включають міні-ігри, які додають різноманітності та розважальності гри. Міні-ігри можуть бути простими головоломками, завдання на швидкість реакції або іншими видами ігор, які пов'язані з сюжетом або персонажами.

Список використаних джерел

1. Substance 3D Painter [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://substance3d.adobe.com/documentation/spdoc/substance-3d-painter-20316164.html>.