

## **ПОРІВНЯННЯ МОБІЛЬНИХ ТА КОМП'ЮТЕРНИХ ВЕРСІЙ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ**

**Візбуліс І. Е., Статкус А. В.**

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Візуальні новели отримують все більшу популярність серед як творців комп'ютерних ігор, так і безпосередньо гравців, а також привертають до ігрової сфери увагу нових користувачів, пропонуючи унікальний досвід взаємодії з сюжетною історією та її персонажами. При створенні та поширенні гри важливим є прийняття рішення про вибір пристроїв, на яких вона буде доступна. Класикою залишаються комп'ютерні платформи, але розвиток мобільних пристроїв також відкриває нові можливості для адаптації візуальних новел. Актуальність проблеми обирає між телефоном та персональним комп'ютером (ПК) полягає в необхідності максимально задовольнити потреби більшості потенційних гравців.

Обидва формати мають такий загальний напрямок застосування, як розвага гравця та ознайомлення його з певним сюжетом, але при більш близькому розгляданні має місце вузька орієнтація мобільних новел на процес гри в дорозі або під час коротких перерв, на спілкування з іншими гравцями завдяки інтегрованим елементам онлайн-спільнот або рейтинговим системам та на монетизацію через внутрішньоігрові покупки та рекламу. Візуальні новели на ПК створені для одноразової покупки без реклами та без покупок, для довготривалих ігрових сесій та більшого занурення в історію. Також вони мають більше простору для включення складних міні-ігор та інших інтерактивних елементів.

Тож в основні проблеми вибору між двома описаними форматами входять не тільки суто технічні складнощі (якість графіки, зручність користувацького інтерфейсу, розмір додатка), а й проведення аналізу інтересів цільової аудиторії з метою подальшого застосування відповідної моделі монетизації гри та адаптування темпу і довжини історії, інших можливостей гри до потреб користувачів. Для її вирішення корисно дослідити бета-версію створюваної гри на предмет доцільності випуску у певному форматі (мобільному або для ПК). Дослідження «Пошук оптимального формату випуску гри на основі вподобань потенційних гравців» може проводитися методом експерименту, в рамках якого бета-версія новели демонструється відібраним бета-рідерам – представникам різних груп цільової аудиторії з різними вимогами до гри – з метою отримати їх оцінки, відгуки та побажання щодо включення до кінцевого варіанту додаткового функціоналу. По завершенню експерименту може бути проведено голосування, в результаті якого на основі думок бета-рідерів остаточно обирається виключно основний формат та розробляється стратегія доробки новели відповідно до висунутих вимог. Оцінити результати дослідження дозволить повторна сесія експерименту з наступною версією гри: оцінки бета-рідерів порівнюються з попередніми, даючи уявлення про ступінь збільшення близькості гри до ідеалу у розумінні цільової аудиторії.