

РОЗРОБКА ПРОТОТИПУ ДВОВИМІРНОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У ЖАНРІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

Рибак Т. І., Воронцова Д. В.

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

Інтерактивні 2D візуальні новели продовжують розвиватися як окремий жанр, поєднуючи сторітеллінг, емоційну залученість і персоналізований досвід гравця. Особливої популярності набувають проекти з нелінійним сюжетом, RPG-елементами та глибокими взаємодіями з персонажами [1], [2].

Метою даної роботи є створення прототипу візуальної новели з бойовою системою, функцією самостійного вибору подальших дій та унікальною фантазійною локацією.

Сценарій гри пропонує дві основні сюжетні лінії, бойову систему, двох другорядних персонажів із розгалуженими стосунками, а також кілька варіантів фіналів. У межах проекту реалізовано механіки розвитку стосунків (романтичних, дружніх і ворожих), покрокову бойову систему та вплив вибору на сюжет і характер головної героїні. Роботу виконано за допомогою рушія Ren'Py із використанням Python, 2D-графічних редакторів та систем сценарного планування.

Дана комп'ютерна гра поєднує у собі наступні функціональні можливості: забезпечення запуску на платформах Windows, macOS і Linux із підтримкою Android; інтеграція RPG-механіки на основі генерації випадкових чисел від 1 до 20 за принципами D&D; реалізація лінійного розвитку сюжету через систему вибору; застосування модуля обробки результатів кидків; організація структури проекту за допомогою скриптів .gru; підтримка системи збереження прогресу та автозбереження; використання графічних ресурсів у форматі .png та аудіофайлів у форматі .ogg; оптимізація інтерфейсу під роздільну здатність 1920x1080.

Висновки. Розроблена візуальна новела «The Dragon's Blade» підтверджує потенціал інтерактивних історій для реалізації складних сюжетів, інтеграції геймплейних механік і створення унікального гравецького досвіду, що відповідає сучасним тенденціям ігрового дизайну.

Література:

1. Шелл Дж. Искусство геймдизайна: Книга Линз /пер. с англ.– М.: Вильямс, 2015. – 512с.
https://royallib.com/read/shell_dgessi/geymdizayn.html#0
2. Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. — 2nd ed. — Chichester: John Wiley & Sons, 2014. — 552 p.
https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/DI413/%CE%94%CE%B9%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B1/Rogers_LevelUp_2010videogame-design.pdf