

**Е. С. Гулевич, Н. И. Ковалевская,**  
студ.; ст. преп. кафедры РИТ  
БГТУ, г. Минск

## **ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ**

Уникальность визуальной новеллы заключается в том, что это интерактивная история, в которой интересный сюжет и способность творческой команды создать качественное повествование являются залогом успешности продукта. Однако в отличие от разработчиков игр, компании-издатели визуальных новелл продают не «интерактивность», а историю. Читатель не взаимодействует с сюжетом визуальной новеллы достаточно активно [1].

В основе сюжета будущей визуальной новеллы лежит произведение Нила Геймана «Никогде». Роман в жанре фантастика «Никогде», написанный британским писателем Нилом Гейманом, изначально был телевизионным сериалом. Однако ему захотелось развить сюжет так, чтобы история была намного шире сериала, поэтому он написал роман, чтобы полностью воплотить историю.

Визуальная новелла — коммерческий продукт. Для того, чтобы она имела успех, автору необходимо знать, для какой аудитории он ее создает и каковы ожидания этой аудитории [2].

Для удобства анкетирование проводилось с помощью электронных форм.

Опрос проводился в сообществе, посвященном творчеству Нила Геймана, в социальной сети «ВКонтакте», пересылка анкеты другим пользователям не допускалась. Количество подписчиков на момент проведения опроса насчитывало 8779 человек. В опросе приняли участие 796 человек.

Анкетирование позволило выявить, что целевую аудиторию в большей степени составляют женщины от 18 до 32 лет. Интерес к визуальной новелле существует, и при качественной разработке и исполнении спрос на издание значительно возрастет.

Из произведения частично взяты следующие элементы:

- описание главных героев;
- сюжет.

После того, как те элементы произведения, которые были выбраны, началась работа непосредственно над сюжетом визуальной новеллы. Сюжет визуальной новеллы отличается от сюжета произведения. В новелле показаны те моменты, которые отсут-

ствуют в книге, но при этом расширяют сюжет произведения, дополняя его моментами, показывает, как бы персонажи вели себя в других ситуациях. Для примера можно привести момент из книги, где главные герои продолжают свое путешествие без маркиза Карабаса. В новелле же читатель может уговорить маркиза идти с ними, что в дальнейшем может поменять количество выборов, которые приводят к различным концовкам. В визуальной новелле их три, что также отличает интерактивное издание от оригинала произведения [3].

Сделав определенные выборы, читатель может пройти путь к концовке визуальной новеллы короткий либо длинный.

Что касается внешнего вида главных персонажей, для того чтобы их нарисовать, использовалась фантазия создателя визуальной новеллы. Автор дает описание не всем персонажам, образы некоторых героев создавались по личным ассоциациям.

Визуальная новелла предназначена для людей старше 18 лет. Новелла будет интересна людям, интересующимся творчеством Нила Геймана, любителям жанра фэнтези и тем, кто не против провести свое свободное время за прочтением истории, которая позволит им более глубоко погрузиться в творчество любимого писателя, а также людям, которые хотели бы развить сюжет произведения и с помощью визуальной новеллы создать свой собственную историю.

По целевому назначению разрабатываемую визуальную новеллу можно отнести к художественному электронному изданию.

По характеру взаимодействия с пользователем новелла относится к интерактивному (недетерминированному) электронному изданию — электронное издание, способ взаимодействия с которым прямо или косвенно устанавливается пользователем в соответствии с его интересами, целями, уровнем подготовки и т. п. на основе информации и с помощью алгоритмов, определенных производителем.

По способу установки — воспроизведение издания без установки на жесткий диск компьютера — автоматическое воспроизведение издания или воспроизведение издания при выборе файла или ссылки.

По технологии распространения — электронное издание сетевого распространения — электронное издание, удаленный доступ к которому осуществляется с другого компьютера или иного специализированного устройства через информационно-телекоммуникационные сети.

В визуальной новелле «Никогде» шесть персонажей. Двое из них (Ричард и Дверь) являются главными, другие — второстепенные: маркиз Карабас, мистер Круп, мистер Вандемар, Ислингтон.

При выборе количества и вида изображения персонажей исходили из сценария новеллы и особенностей характера героев.

Для создания визуальной новеллы «Никогде» выбран движок Ren'Py. Это бесплатный, свободный и открытый редактор для создания как некоммерческих, так и коммерческих продуктов в 2D-графике с дополнительными эффектами [4, 5].

Для того чтобы нарисовать эмоциональные состояния персонажей, выбран графический редактор Adobe Photoshop. Программа имеет большое количество инструментов для рисования, которые хорошо показывают себя при работе на графическом планшете [6].

Разработка прототипов для визуальной новеллы дает на начальном этапе понимание того, как новелла будет выглядеть в итоге. Пример прототипа интерфейса для визуальной новеллы «Никогде» представлен на рисунке 1.

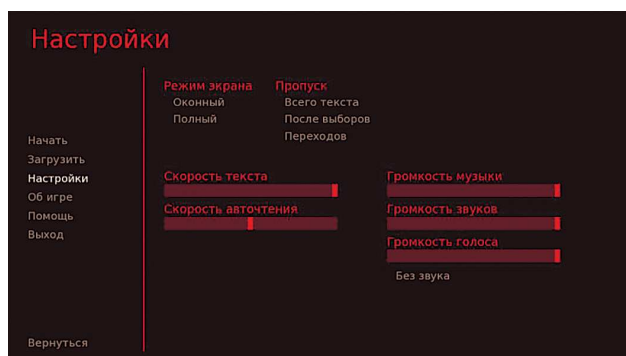


Рисунок 1 — Прототип интерфейса

Стандартный прототип игровой сцены визуальной новеллы представляет собой экран, содержащий двух персонажей, имя и реплику говорящего персонажа. Но также сцена может выглядеть другим образом:

- наличие одного персонажа в любой части экрана (слева, справа, посередине);
- наличие трех персонажей одновременно;
- полное отсутствие персонажей (режим NVL), в котором текст выводится не снизу в рамке, как при других вариантах оформления, а на весь экран с затемнением фонового изображения.

Общий дизайн интерфейса визуальной новеллы подобран под атмосферу, передаваемую произведением, и подготавливает игрока к таинственности происходящих в новелле событий.

Следующий этап — разработка художественно-технического оформления визуальной новеллы.

Так как в разрабатываемой визуальной новелле создание определенной атмосферы осуществляется при помощи впечатления, вызываемого у читателя при взгляде на нарисованных персонажей, то шрифтовому оформлению не уделялось особое внимание и использовался стандартный шрифт, предлагаемый Ren'Py. В визуальной новелле использовался шрифт DejaVuSans. Изображение шрифта приведено на рисунке 2.



Рисунок 2 — Шрифт DejaVuSans

Выбор цветовой гаммы для визуальной новеллы играет не последнюю роль в общем восприятии игры. Правильно подобранные цвета способны придать оттенок таинственности, которую необходимо создать в визуальной новелле. В начале создания файла визуальной новеллы Ren'Py предлагал на выбор несколько тем оформления игры, которые в дальнейшем можно было редактировать [7; 8].

Для разрабатываемой визуальной новеллы был выбран красно-черный стиль оформления, так как он наиболее подходил для сюжета. Также в настройках игры использованы элементы синего цвета, а именно бегунки изменения громкости музыки и звука, чтобы разбавить общую напряженную атмосферу.

Создание иконки игры. Иконка приложения – это визуальный якорь создаваемого продукта. Можно рассматривать иконку как небольшой элемент брендинга, который должен не просто красиво выглядеть и выделяться, но еще и передавать основную суть вашего приложения.

Иконка игры создавалась в графическом редакторе Corel DRAW. На первом этапе инструментом прямоугольник создавалась фигура, которая в дальнейшем заливалась оттенком рыжего

цвета. Затем производилось размножение полученных имитированных кирпичей.

В итоге получилась иконка для игры, которая представлена на рисунке 3.

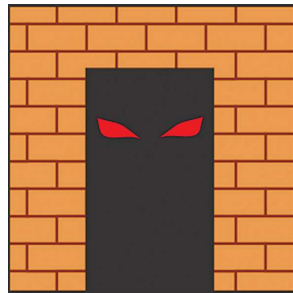


Рисунок 3 — Готовая иконка

Дизайн-макеты и графические элементы. Был сформирован общий дизайн интерфейса визуальной новеллы «Никогде». Выбрана цветовая гамма, а также изменены некоторые изображения интерфейсов, которые были предустановлены Rep'ру.

При создании нового изображения фоновой иллюстрации главного меню использовался редактор векторной графики Corel DRAW. Иллюстрация почти полностью повторяет иконку игры. Различия только в большей проработанности текстуры стены и наличии названия игры, размещенной в верхней части иллюстрации. Разработанное изображение фоновой иллюстрации главного меню изображено на рисунке 4.



Рисунок 4 — Разработанная фоновая иллюстрация главного меню

По той причине, что движок предложил цветовую схему со слишком выраженным красным цветом (#ff0000), было принято решение о его замене на более спокойный и глубокий цвет (#b50a0a). Для неактивных элементов был выбран цвет #fde1e1. В итоге получилось создать определенную атмосферу для разрабатываемой визуальной новеллы при помощи цветового оформления.

Создание персонажей. Визуальные новеллы базируются на качественных героях и смене их эмоций, поэтому к процессу рисования стоит относиться серьезно.

Все персонажи визуальной новеллы были нарисованы в программе пиксельной графики Adobe Photoshop.

На первом этапе создания основного полноценного изображения персонажа для начала необходимо нарисовать скетч.

При создании новеллы пришли к выводу, что достаточно только изменений эмоций персонажа, по этой причине поза персонажа всегда одна, а меняется только выражение лица.

Далее необходимо нанести основной цвет персонажа, чтобы задать определенное настроение у игрока, когда он увидит персонажа (рисунок 5).

Персонажи были нарисованы по тому образу, который описывал автор в романе «Никогде». Цвет одежды и сами элементы гардероба выбирались по личным ассоциациям. Главную роль в выборе одежды у персонажей сыграло то, какое впечатление должен производить персонаж. В книге давалось небольшое описание костюмов, но все же оно было неполным и приходилось придумывать образы самостоятельно.



Рисунок 5 — Основа цвета персонажа

Затем выполняется работа над объемом и светотенью. На этом этапе формируется общий образ персонажа с его детализацией (пуговицы на одежде, блики жирных волос персонажа). Конечная иллюстрация четкая, без размытых краев. Она сохраняется как спрайт персонажа в формате png для того, чтобы при вставке изображения в игру отсутствовал белый фон у иллюстрации.

Создание фоновых иллюстраций. Фоновые иллюстрации были взяты из бесплатного стока pixabay.com. Некоторые из них не подходили к стилистике игры, а из-за отсутствия аналогов их пришлось изменить при помощи фильтров в программе Adobe Photoshop. Также некоторые изображения были равномерно увеличены под размер визуальной новеллы при помощи программы FastStone Image Viewer.

Подбор музыкальных дорожек. Музыкальное сопровождение визуальной новеллы подбиралось по смыслу со стоковых сайтов с бесплатной музыкой и различными звуками. Музыка, которая использовалась в игре, в основном не имеет названия и распространяется по свободной лицензии или находится в свободном доступе.

При создании визуальной новеллы использовались мелодии с сайта ZvukiPro. Использовались такие звуки, как смех мужчины, шелест газеты, испуганный короткий крик женщины.

В самой визуальной новелле «Никогда» использовалось шесть музыкальных композиций. Одна из них использовалась для мелодии в главном меню, остальные пять присутствовали в самой игре для создания определенного антуража для сцен с подходящим содержанием.

Таким образом, была разработана визуальная новелла по мотивам произведения Нила Геймана «Никогда». Удалось выявить алгоритм создания и редактирования визуальной новеллы от определения читательского адреса до выпуска новеллы. Выявление этого алгоритма позволило сопоставить создание и редактирование визуальной новеллы с редакционно-издательским процессом создания книг.

#### Список использованных источников

1. Do you consider visual novels as games or books? [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bit.ly/2WKjPxm>. — Дата доступа: 03.03.2023.
2. Ahlin C. 10 'Choose Your Own Adventure' Books For Adults, Because It's Way More Fun To Mess Up Your Life In Book Form / C. Ahlin // BUSTLE [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bit.ly/2J7Q7Pn>. — Дата доступа: 03.03.2023.
3. Типы визуальных новелл [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://bit.ly/2lHu70v>. — Дата доступа: 03.03.2023.

4. Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России / Н. А. Карсканова, И. В. Родина // Язык. Текст. Книга : материалы международной научно-практической конференции. — Екатеринбург: УрФУ, 2018.

5. Компьютерная игра [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bit.ly/2H1NYVw>. — Дата доступа: 27.02.2023.

6. Agnos Jr. T. C. Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel / T. C. Agos Jr., M. L. C. BalUt, L. G. Calam and others // International Journal Of Scientific & Technology Research, 2013. Vol. 2, № 9. P. 260–266 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://bit.ly/2CyUnEw>. — Дата доступа: 12.02.2023.

7. Интерактивная книга [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bit.ly/2RBmPgd>. — Дата доступа: 12.02.2023.

8. The Visual Novel Database [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://vndb.org/>. — Дата доступа: 12.02.2023.

УДК 655.59:316.5

**А. А. Кривоблоцкая**

магистрант каф. ред.-издат. технологий

**Н. И. Шипкина**

доц., к. филол. н., БГТУ, г. Минск

## **СОЦИАЛЬНАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ В СОВРЕМЕННОЙ КОММУНИКАЦИОННОЙ ПОЛИТИКЕ В КНИГОТОРГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В современных рыночных условиях эффективность деятельности книготорговых предприятий напрямую зависит от разработки системы целенаправленных действий по установлению и развитию коммуникационных связей с целевой аудиторией. Реализация коммуникационной политики в книготорговой деятельности способствует выстраиванию благоприятных отношений с потребителями, обеспечивает конкурентоспособность предприятий, формирует их имидж, стимулирует сбыт книжной продукции и рост экономических показателей.

Книгоиздательская отрасль оказывает непосредственное влияние на социально-экономическое функционирование общества — развитие науки, культуры и образования, формирование и укрепление морально-нравственных ориентиров, духовных ценностей, воспитание любви к прекрасному. Не менее ответственным и значимым этапом становления книжной продукции является ее распространение. Книжная торговля выступает в качестве ключевого