

ОГЛЯД АСПЕКТІВ ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СТВОРЕННЯ СЦЕНАРІЮ ТА ТРЕЙЛЕРУ ГРИ

Бірюков Д.К., к.т.н., проф. Колендовська М.М.
Харківський національний університет радіоелектроніки,
кафедра МІРЕС, м. Харків, Україна
e-mail: dmytro.biriukov@nure.ua

Abstract. This paper presents the classification of scripting genres, detailed analysis of systems for writing computer game scripts in the genre of "visual novel", detailed analysis of software for writing scripts, comparison of software for writing scripts, detailed analysis of software for creating video-trailer created video -trailer using pre-created animations.

Візуальні романи або новели (visual novel, скорочено - VN) користуються величезною популярністю в Японії і давно стали там одним з провідних жанрів. Як це часто буває, на Заході про настільки великої галузі ігрової індустрії багато хто навіть і не здогадуються. А ті, хто все-таки хоче вникнути в її суть, стикаються з великими потоками інформації і контенту. Для початку розберемося що це і в чому ж суть цих візуальних новел.

Розглянемо жанр ігор - візуальні новели. Ігри в жанрівізуальні новели – це симбіоз між книгою, фільмом та грою.

Найчастіше гравець просто поглинає кілотонни тексту, супроводжуваного всілякими спрайтами персонажів, декоративних тканин, спеціальними зображеннями і відео. Часом зустрічаються сюжетні розвилки. Залежно від вибору сюжет йде в своє русло, тому за одне проходження (або прочитання, як хочете) весь контент не помітити. Справжня кінцівка в більшості випадків відкривається лише після того, як ви познайомитеся з усіма сюжетними лініями, які називають рутами. Однак ніхто не змушує розробників дотримуватися єдиної формули. Деякі вважають за краще зовсім позбавляти гравця можливості вибору, і тоді сюжет слід суворой структурі, вплинути на нього ніяк не можна. Такі новели називають кінетичними, відсутність розвилки вони компенсують загальної опрацюванням всього, навіть другорядних дрібниць.

У теперішній час написання сценарію за будь-якої потреби займає набагато менше часу завдяки технологічному розвитку цієї галузі. Існує багато програмних засобів для робот из сценарним текстом. Я обрав декілька відомих мені для порівняльного аналізу: Microsoft Word, Final draft, Scrivener та Ultra Otliner.

Microsoft Word - Microsoft Word (часто - MS Word, WinWord або просто Word) - текстовий процесор, призначений для створення, перегляду, редагування та форматування текстових статей, ділових паперів, а також інших документів, з локальним застосуванням

простейших форм таблично-матричних алгоритмів. Випускається корпорацією Microsoft у складі пакетів Microsoft Office. Текуча версія є Microsoft Office Word 2019 для Windows та macOS, а також веб-версія Word Online (Office Online), не вимагає встановлення програм на комп'ютері.

Final draft – це програма для написання та форматування сценаріїв відповідно до стандартів подання, встановлених театральною, телевізійною та кіноіндустрією. Програма також може бути використана для написання таких документів, як сценографії, листи-запити, романи, графічні романи, рукописи та основні текстові документи. Програма допомагає спростити написання імен персонажів, місць дії. Присутні картки і робота зі сценами.

Scrivener- програма обробки текстів, розроблена спеціально для авторів (Scrivener надає систему організації для документів, заміток і метаданих. Це дозволяє користувачеві організовувати замітки, концепції, дослідження і цілі документи для легкого доступу та довідок (документи включають в себе текст, зображення, PDF, аудіо, відео, веб-сторінки і т.і.).

Ultra Outliner – програма яка дозволяє сценаристам відмовитися від паперових карток на користь віртуальних вже на етапі чернетки. З її допомогою можна істотно оптимізувати розробку історії, ґрунтуючись на ідеях Роберта Маккі і Сіда Філда. Ultra Outliner заснований на ідеї паперових карток, які можна перекладати на столі. Віртуальні картки можуть бути легко налаштовані і розфарбовані в процесі роботи.

У даній роботі наведено класифікацію жанрів сценаріїв, детальний аналіз систем для написання сценарії комп'ютерної гри в жанрі «візуальна новела», детальний аналіз програмного забезпечення для написання сценарію, порівняння програмного забезпечення для написання сценарію, детальний аналіз програмного забезпечення для створення відеороліку-трейлеру створено відеоролік-трейлер з використанням попереду створених анімацій.

Список використаних джерел.

1. Офіційний сайт бази даних візуальних новел. [Електронний ресурс]
URL: <https://vndb.org/v?f=&o=a&p=12&s=rel> (дата звернення: 17.02.2022).
2. Сторінка гри на сайті БДВН. [Електронний ресурс]
URL: <https://vndb.org/v945> (дата звернення: 17.02.2022).
3. Сторінка гри на сайті БДВН. [Електронний ресурс]
URL: <https://vndb.org/v751> (дата звернення: 18.02.2022).