Tab 1

**Отчет по аналитике команды**

**Честь команд**

**Состав команды: Ван шэнвэй**

**Лу Ифань**

**Honor team**

**Цель, задачи и актуальность**

Данный отчет составлен на основе анализа предпочтений аудитории полученных в ходе опроса.  
本报告是根据调查期间获得的受众偏好分析编写的。  
Представленные данные помогут определить ключевые аспекты для разработки визуальной новеллы, включая жанр, стиль графики, продолжительность игры и другие важные элементы.  
所提供的数据将有助于确定开发视觉小说的关键方面，包括类型、艺术风格、游戏长度和其他重要元素。

Задача: 任务：  
Задачей данного исследования является анализ предпочтений аудитории, полученных в ходе опроса, с целью выявления ключевых факторов, влияющих на выбор жанра, стиля графики, продолжительности игры и других элементов, важных для разработки успешной визуальной новеллы. Ожидается, что результаты анализа помогут в дальнейшей разработке и улучшении игровых проектов, ориентированных на предпочтения целевой аудитории.  
本研究的目的是分析通过调查获得的受众偏好，以确定影响流派、图形风格、游戏长度和其他对成功视觉小说发展至关重要的元素选择的关键因素。预计分析结果将有助于进一步开发和改进专注于目标受众喜好的游戏项目。

Актуальность:  
 关联：  
С развитием индустрии видеоигр и растущим интересом к визуальным новеллам, особенно среди молодежной аудитории, становится необходимым учитывать предпочтения пользователей при разработке новых проектов. Понимание того, какие жанры, стили графики и другие элементы наиболее привлекают игроков, позволяет создавать более успешные и востребованные игры. Актуальность исследования заключается в том, что оно помогает выявить предпочтения аудитории, что критически важно для успешного старта и дальнейшего развития игр в жанре визуальных новелл.  
随着视频游戏行业的发展以及人们对视觉小说（尤其是青年受众）的兴趣日益浓厚，在开发新项目时必须考虑用户的喜好。了解哪些类型、图形风格和其他元素最能吸引玩家，可以让您创造出更成功、更受欢迎的游戏。这项研究的相关性在于它有助于确定受众的偏好，这对于视觉小说类型游戏的成功启动和进一步发展至关重要。

Подбор вопросов и анализ данных  
问题选择和数据分析

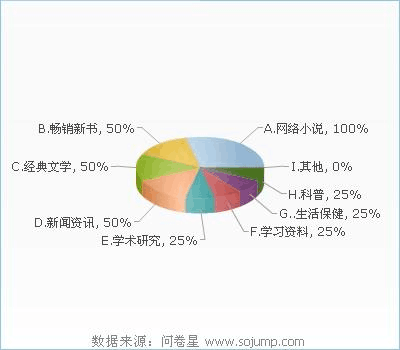
* Подбор вопросов для анкеты:  
  问卷问题选择：

Вопросы были составлены таким образом, чтобы оценить интересы целевой аудитории в различных аспектах визуальных новелл, включая жанр, стиль графики и предпочтения в игровом процессе.  
这些问题旨在衡量目标受众对视觉小说各个方面的兴趣，包括类型、艺术风格和游戏玩法偏好。  
Примерные вопросы анкеты:  
调查问题样本：  
Какой жанр визуальной новеллы вам наиболее интересен (детектив, триллер, фантастика)?  
您对哪种类型的视觉小说最感兴趣（侦探、惊悚、科幻）？

Насколько важен для вас элемент выбора в игре?  
游戏中的选择元素对您来说有多重要？  
Какой стиль графики вам больше нравится (реалистичный 3D, анимация, минимализм)?  
您更喜欢哪种图形风格（逼真 3D、动画、极简主义）？  
Какую роль играет наличие проработанных персонажей для вашей вовлеченности в игру?  
拥有成熟的角色在您参与游戏时扮演什么角色？  
Анкета была распространена среди целевой аудитории (возраст 14-24 года) для получения достоверных и актуальных данных.  
该调查问卷分发给目标受众（14-24岁）以获得可靠且相关的数据。

* Процесс работы: 工作流程：

Проведение опроса среди целевой аудитории с использованием онлайн-платформ (Google Forms).  
使用在线平台（Google Forms）对目标受众进行调查。  
Анализ собранных данных с помощью диаграмм и таблиц для выделения основных тенденций и предпочтений.  
使用图表和表格分析收集的数据，以突出关键趋势和偏好。

* Анализ ответов: 答案分析：  
  ﻿﻿Результаты опроса: 调查结果：  
  ﻿﻿Приведите статистику по основным вопросам анкеты.  
  提供问卷主要问题的统计数据。  
  ﻿﻿Например: 例如：  
  ﻿﻿50% респондентов предпочитают жанр классика.  
  50%的受访者更喜欢经典类型。  
  ﻿﻿90% участников опроса указали, что проработанные персонажи являются самым важным элементом.  
  90%的调查参与者表示，良好的性格是最重要的因素。  
  ﻿﻿80% пользователей отдали предпочтение аниме стилю.  
  80%的用户更喜欢动漫风格。
* **Таблицы и диограммы 表格和图表**
* ****

**Выводы 结论**﻿﻿На основе анализа предпочтений целевой аудитории, можно утверждать, что наша визуальная новелла должна включать элементы классического жанра с проработанными персонажами и мультяшной графикой.  
根据对目标受众偏好的分析，可以说我们的视觉小说应该包含经典类型的元素，以及发达的人物和卡通图形。  
﻿﻿Аудитория предпочитает более сложные, многослойные сюжеты, где их решения влияют на развитие истории.  
观众更喜欢更复杂、多层次的情节，他们的决定会影响故事的发展。

* **Заключение 结论**
* Проведенное исследование показало, что визуальная новелла, ориентированная на целевую аудиторию 14-18 будет востребована. Применение интерактивных элементов и внимание к деталям (сюжет, графика, персонажи) создаст привлекательный продукт.  
  研究表明，针对 14-18 岁目标受众的视觉小说将会受到欢迎。互动元素的使用和对细节（故事、图形、角色）的关注将创造出有吸引力的产品。