

Жанровые особенности визуальных новелл

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Иванова Екатерина Александровна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: Ivikatirdinkon2005@yandex.ru

Жанр текстовых квестов возник в 1975 году одновременно с появлением первых персональных компьютеров. Затем, в начале 80-ых, с развитием технологий разработчики начали создавать примитивные истории, добавляя к ним простой в художественном и анимационном плане видеоряд. Первой такой игрой стал проект 1983 года The Portopia Murder Case, разработанный японской студией Chunsoft (с 2012 года Spike Chunsoft). Тогда возникла идея создать новый жанр, представляющий квесты в виде романов или новелл. В начале 90-ых в подобные произведения разработчики стали добавлять звуковое сопровождение: фоновую музыку, звуки природы или окружения, а в хоррор-играх появились скримеры. В таком формате были созданы проекты Otogirisou 1992 года и Kamaitachi no Yoru 1994 года от той же студии. Жанр претерпевал изменения и в конце XX века получил свое привычное и известное многим игрокам название – визуальные новеллы.

На данный момент жанр не имеет точного и официального определения, но в рамках исследования нам удалось выявить самое подходящее и полное. Визуальная новелла – это особый вид интерактивной электронной книги, которая характеризуется наличием линейно или нелинейно развивающегося сюжета с минимальным игровым компонентом, а также включает в себя от двух до трех составляющих: визуальную, литературную и звуковую [3]. Наконец, мы выделили несколько особенностей жанра.

В визуальных новеллах сюжет подается через диалоги и текст, которые располагаются в специальных сменяемых окнах. Под текстом подразумеваются мысли героя, описание действий и окружения от третьего лица, а также возможные надписи на визуальных объектах (записках, табличках, объявлениях и т.д.). Также важной частью повествования является графическое оформление игровых сцен. Игра становится интерактивным литературным произведением с анимированными или статичными иллюстрациями. Графическое оформление помогает игроку вообразить и лучше понять картину происходящего. Классическим примером визуального оформления игровых сцен является статичный фон и наложенные поверх него спрайты персонажей-собеседников. В пример можно привести проект 2017 года Doki Doki Literature Club! от американской студии Salvato. Еще один вариант – когда сцены представлены в виде полноценных иллюстраций и поочередно сменяются в процессе повествования, подобно комиксу. Такое графическое оформление можно увидеть в проекте 2021 года «Зайчик» (англ. Tiny Bunny) от российской студии Saikono. Игровой персонаж может не иметь облика, так как повествование в визуальных новеллах традиционно ведется от первого лица. Некоторые действия героев могут быть анимированы: например, смена эмоции или позы.

В процессе погружения в сюжет визуальной новеллы, игрок не только читает историю, но и сам, можно сказать, пишет ее. Игра предоставляет возможность сделать выбор в разных ситуациях: куда пойти, какой предмет взять, что сказать, какого персонажа спасти и т. д. Принятые игроком решения могут как повлиять на развитие сюжета (например, поменять концовку), так и не иметь никаких ощутимых последствий. Например, в проекте

2013 года «Бесконечное лето» от российской студии Soviet games, выбирая реплики в диалогах, игрок может построить романтические отношения с одной из 6 героинь и получить с каждой из них либо плохой, либо хороший финал.

Сюжет может быть линейным, когда выбранные игроком действия не повлияют существенно на развитие сюжета, и нелинейным, когда принятые решения помогают достичь одной и той же цели разными способами или же получить совершенно другой исход событий. В зависимости от типа сюжета, визуальные новеллы имеют одну или несколько концовок.

Как мы уже обозначили выше, с 90-ых годов XX века неотъемлемой частью визуальных новелл стало звуковое сопровождение. В совокупности с визуальной составляющей и стилем повествования, игровой эмбиент создает дополнительную атмосферу и обеспечивает большее погружение в историю.

Источники и литература

- 1) Бугулов М. А. Визуальная новелла // Портал. Большая российская энциклопедия, 2023. URL: <https://bigenc.ru/c/vizual-nye-novelly-a6f876>
- 2) Карсканова Н. А., Родина И. В. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России // материалы международной научно-практической конференции [Электронное издание]. — Екатеринбург: УрФУ, 2018. — С. 57-66. URL: <http://elar.urfu.ru/handle/10995/64325>
- 3) Ковалевская Н. И., Шишкина Н. И. ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ: ОСОБЕННОСТИ РЕДАКТОРСКОЙ ПОДГОТОВКИ // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии, 2024. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnaya-novella-kak-forma-interaktivnogo-elektronnogo-izdaniya-osobennosti-redaktorskoj-podgotovki/viewer>