

GRY VISUAL NOVEL

Gry typu visual novel są rodzajem gry opartej o połączenie narracji wizualnej z prostą interaktywnością. Zazwyczaj łączą plastyczne przedstawienie historii przedstawionej jako statyczne lub półstatyczne obrazy z interfejsem zapewniającym możliwość wyboru.

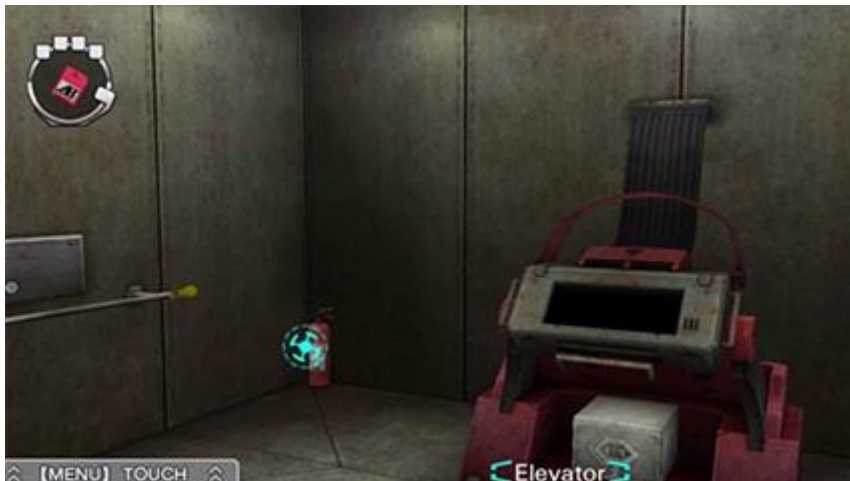
Gry visual novel powstały w Japonii (ich popularność wspiera bardzo rozbudowana kultura komiksu) i są tam bardzo popularne. Szacuje się, że stanowią aż 70% wszystkich tytułów wydawanych gier na komputery klasy PC. W japońskich grach VN charakterystyczna jest oprawa audiowizualna, nierzadko tworzona przy udziale profesjonalnych lektorów i celebrytów.

Bardziej zaawansowane gry VN oferują dodatkowe elementy takie jak wstawki filmowe, możliwość interakcji opartych o SKC (short key sequences – wymagające naciskania odpowiednich klawiszy w krótkim czasie) czy najróżniejsze minigry logiczne i zręcznościowe.

Kluczową koncepcją gry VN w odróżnieniu od typowej gry komputerowej jest położenie nacisku nie na efektowną zabawę zręcznościową czy zaawansowane przedstawienie świata wizualnego (np. 3D), tylko na opowiadaną historię. Jednym z bardziej rozpoznawalnych elementów jest powszechność różnych zakończeń (nieliniowa fabuła), które uzyskuje się przez odpowiednie wybory gracza. Wiele gier wprowadza „good endings” i „bad endings” (w których główna postać ginie lub ponosi porażkę).

Dobrym przykładem jest gra ZERO ESCAPE, która opowiada o postaci gracza Sigma, która zostaje porwana i zmuszona wraz z ośmioma innymi osobami do zagrania w Nonary Game, która stawia jej uczestników w sytuacji życia lub śmierci. W miarę rozwoju fabuły bohaterowie odkrywają sekrety Gry, która toczy się w opuszczonym obiekcie przypominającym magazyn, zawierającym pokoje wypełnione zagadkami, w którym antagonistą znany jako Zero zmusza bohaterów do udziału w Nonary Game.

Rozgrywka toczy się naprzemiennie między dwoma rodzajami akcji: sekwencji ucieczki, w których gracz rozwiązuje zagadki w scenariuszach ucieczki z pokoju i sekwencji narracyjnych, w których gracz poznaje historię gry poprzez segmenty powieści wizualnych (i podejmuje decyzje, które wpływają na historię rozwijającą się w kierunku jednego z dwudziestu czterech różnych zakończeń).



Przykład ekranu gry w trybie „ucieczki z pokoju”

W grze ZERO ESCAPE prawie każda akcja i wybór dialogowy może prowadzić do zupełnie nowych rozgałęzionych ścieżek i zakończeń. Każda ścieżka ujawnia tylko niektóre aspekty ogólnej fabuły i

dopiero po odkryciu wszystkich możliwych różnych ścieżek i wyników, poprzez wiele rozgrywek, każdy element łączy się, tworząc spójną, dobrze napisaną historię.

powieści wizualne są częściej opowiedane w pierwszej osobie niż w trzeciej i zazwyczaj przedstawiają wydarzenia z punktu widzenia tylko jednej postaci.

W typowej powieści wizualnej grafika składa się z zestawu ogólnych tła (zwykle tylko jednego dla każdej lokalizacji w grze), z nałożonymi na nie postaciami (zwanymi często sprite). Efekt ten jest stosunkowo prosty do uzyskania nawet w przypadku implementacji Visual Novel jako zestawu plików HTML.



Ta sama postać przedstawiona na dwóch różnych tłach

Technika sprite pozwala w prosty sposób tworzyć modyfikacje postaci, zazwyczaj reprezentujących zmianę nastroju lub nastawienia postaci do głównego bohatera:



Warianty sprite'a

Wiele gier VN wykorzystuje określony styl wizualny. Do dziś dużą popularnością cieszą się pixel-art. VN, które realizowane są w stylu graficznym produkcji komputerowych z lat dziewięćdziesiątych. Popularne są również gry oparte o stylistykę mangi oraz hentai (gry i komiksy erotyczne, charakterystyczne dla kultury Japonii).



Pixel Art Visual Novel Game



Postaci z gry Diabolic Lovers



Typowa estetyka hentai visual novel

Gry hentai są fenomenem typowym dla Japonii, ale zyskują coraz większą popularność w krajach Zachodu. Ich głównym motywem jest odważna erotyka (lub wręcz: pornografia), która nie boi się sięgać po tematu tabu (kazirodstwo, lolitki, gwałt, morderstwo, przemoc, seks z kosmitami, mackami itp.).

Publiczna dyskusja na temat gier bishōjo („gra erotyczna dla dziewczyn”), bishōnen („gra erotyczna dla chłopców”), eroge i hentai jest szeroka i często gwałtowna, choć bywa nękana nieporozumieniami i uprzedzeniami związanymi z dezaprobatą dla pornografii. Z jednej strony krytycy potępiają erotyczne gry wizualne jako całkowicie pornograficzne, z drugiej strony entuzjaści zaprzeczają temu uogólnieniu i wskazują na wartości kulturowe i intrygujące przedstawianie użytkownikowi pytań i dylematów moralnych (bez konsekwencji). Skądinąd to samo pytanie nie budzi w Japonii tylu kontrowersji. Inną krytykę powszechnie podnoszoną na Zachodzie podkreśla: że gracze uciekają się do tego rodzaju gier jako do formy ucieczki od życia, ponieważ są społecznie nieudolni (ten rodzaj krytyki występuje również w Japonii, w związku z subkulturą otaku).



Typowy przykład AVN (adult visual novel) w stylu japońskim



Kadr z gry Clannad – „miękkiej” gry erotycznej w stylu japońskim

Próby dystrybucji masowej gier bishōjo na Zachodzie wywołały pewien stopień publicznych kontrowersji. Przykładem tego jest próba wydania gry PC Princess Maker 2 w Stanach Zjednoczonych. Choć nigdy nie została oficjalnie wydana, kilka gazet krytycznie oskarżyło grę o seksizm. Do zamieszania dołączyło przedpremierowe zrzut ekranu zawierający nagość.



Mimo na pozór lekkiego charakteru, wiele gier visual novel nie stroni od poruszania trudnych tematów, często przedstawiając psychologiczne traumy i napięcia, z którymi borykają się bohaterowie. Przykładowo Kana: the Little Sister koncentruje się na opowiadaniu historii skomplikowanych relacji brata i siostry, jest pełna tragicznych wydarzeń i które są emocjonalnie poruszające dla gracza.

W Japonii ten styl gry nazywany jest powieści wizualnych nakige (泣きゲー, „gra w płacz”) – są to gry silnie nacechowane emocjami, które jednak nadal zwykle mają szczęśliwe zakończenie, oraz utsuge (鬱ゲー, „przygnębiająca gra”), które zazwyczaj kończy się bez happy endu.

Kamieniem milowym w rozwoju gier visual novel była YU-NO Dziewczyna, która intonuje miłość na granicy tego świata (1996). Fabuła przedstawia losy bohatera, który podróżuje między równoległymi światami, aby rozwiązać zagadkę zniknięcia swoich rodziców. Gra wykorzystuje koncepcje z science

fiction, fizyki, matematyki, filozofii, historii i religii, aby zbudować unikalny, fikcyjny wszechświat. Jest to także jedna z pierwszych gier, która bardzo mocno postawiła na nieliniowość fabuły.

Inną niezwykle ważną grą w historii tego segmentu jest JB Harold Murder Club. Jest to seria tytułów, w których bohater ma za zadanie rozwiązać zagadkę kryminalną. Warto podkreślić, że od jej debiutu w 1986 sprzedano (razem z remake'ami) ponad 20 milionów egzemplarzy tej gry (!).



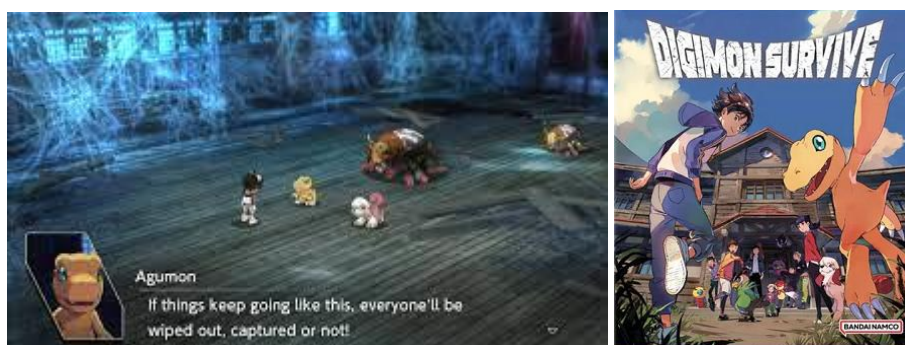
JB Harold Murder Club

Na podobnym schemacie pracuje również seria gier Professor Layton (zwraca uwagę unikalna oprawa wizualna):



Professor Layton

Wiele gier visual novel wykorzystuje popularność komiksów lub gier video określonych marek. Przykładem jest Digimon Survive wydane w 2018 roku:



Digimon Survive

\\
\\

Dla stworzenia dobrej gry wizualnej potrzebne są zasadniczo trzy elementy:

- STORY: dobra FABUŁA (historia), która powinna wciągać i zaciekawiać, umożliwiać grającemu na identyfikowanie się z postacią głównego bohatera (lub świata), stawiać trudne pytania lub wybory, wiązać się z koniecznością przemyślenia swojej postawy wobec świata i jego dylematów itp.
- ART: dobra oprawa graficzna, stylistycznie spójna i nawiązująca do przedstawianej historii
- TECH: czyli odpowiednia implementacja gry w odpowiednim narzędziu (HTML, RenPy itp.)

Szczególnie ważna jest pierwsza część – historia. Warto odnosić się w niej do podstawowych archetypów i postaw antropologicznych. Jest to zresztą widoczne nie tylko w postaci gier visual Novels. Przykładowo: pierwsza trylogia STAR WARS zajmuje się m. in. konfliktem pokoleń (ojciec: Vader – syn: Luke), w którym bohater musi zmierzyć się ze światem reprezentowanym przez inny system wartości swojego ojca. Jak wskazuje Yoda nie może go on jednak zabić, ani pokonać – kluczem jest w istocie zrozumienie, akceptacja i wybaczenie. W serii Harry Potter młody bohater mierzy się z kolei z traumą utraty rodziców i samotności. Większość produkcji dla młodzieży (od Romeo i Julii po Zmierzch) koncentruje się wokół tematu dojrzewania i miłości (w ostatnich latach dodaje się tu również aspekt nietolerancji wobec związków nieheteronormatywnych czy innych kultur).

Historia musi być następnie przeniesiona na projekt, który uwzględni punkty dokonywania wyboru.

Przykład:

Nasza bohaterka (młoda, niepozorna dziewczyna, samotniczka i początkująca poetka, mająca problemy rodzinne związane z niedawnym rozwodem rodziców) rozpoczyna naukę w nowej szkole. Pierwszego dnia staje niezdecydowana na korytarzu szkolnym, który huczy od rozmów starszych kolegów i koleżanek. Musi dokonać pierwszego ze swoich wyborów:

A: podejść do nauczycielki i spytać, gdzie rozpoczynają się zajęcia

B: podejść do jednego z chłopców, którzy rozmawiają teraz o jakimś koncercie

C: zauważyć podobną do niej nieśmiałą dziewczynę, która siedzi pod ścianą czytając książkę

Założmy, że nasze wybory prowadzą do następujących możliwości:

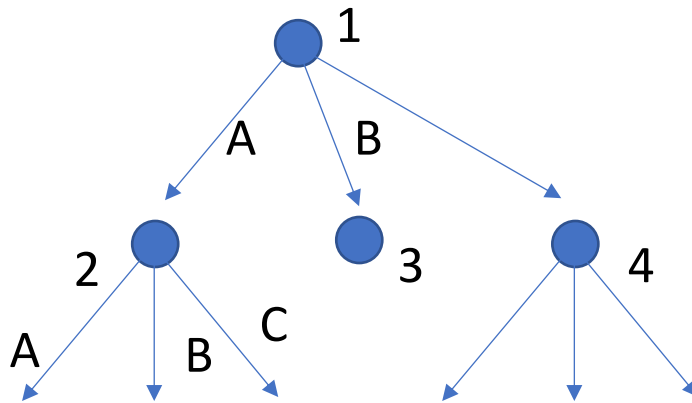
A: Nauczycielka z uśmiechem prowadzi bohaterkę do sali, przy okazji rozmawiając o szkole. W ten sposób nasza bohaterka poznała swoją wychowawczynię. To nauczycielka biologii. Później będziemy mogli zapisać się na kółko biologiczne, i jeśli będziemy chcieli, tak pokierować dalszymi wyborami, że nasza bohaterka zdecyduje się na kontynuowanie nauki na uniwersytecie, gdzie stanie się bardzo obiecującą naukowczynią. Wyjedzie do Afryki i tam będzie prowadziła badania tamtejszej przyrody. Porzuci marzenia o poezji, ale odnajdzie swoje nowe powołanie.

B: Większość chłopców nie będzie chciała rozmawiać z naszą bohaterką, ale jeden z nich wykaże odrobinę sympatii. W kolejnych wyborach nasza bohaterka będzie mogła rozpocząć bliższą znajomość, a nawet umówić się na randkę. W zależności od tego, co będzie wybierać, jej znajomość może skończyć się prawdziwą przyjaźnią albo przedwczesną, szkolną ciążą. Możemy wówczas skonstruować zakończenie typu happy end lub bad end. A może zajście w ciążę spowoduje, że nasza bohaterka będzie oddana pod opiekę drugiemu z rodziców i zacznie nowe życie gdzie indziej?

C: Nawiązanie przyjaźni z dziewczyną sprawi, że pomiędzy nimi nawiąże się interesująca relacja dwóch samotniczek. Dalsze losy będą zależały od kolejnych wyborów. Może okaże się, że dziewczyny się

pokochają i będą stanowiły przykład młodości miłości? A może nowopoznana dziewczyna zakocha się w naszej bohaterce, ale bez wzajemności (co może doprowadzić do jakichś smutnych wydarzeń)? A może wreszcie zostaną po prostu przyjaciółkami, ale za to w relację wejdą rodzice dziewczynek, dzięki czemu już niedługo będą miały nowy, wspólny dom?

Nasz projekt opisać możemy następująco:



1: Sytuacja decyzyjna. To jest pierwszy dzień w szkole.... (tu pełen opis). Możliwe wybory:

- 1A: Poproś nauczycielkę o pomoc
- 1B: Podejdź do rozmawiających chłopaków
- 1C: Podejdź do dziewczynki

...

2. Sytuacja decyzyjna: Nauczycielka z uśmiechem prowadzi bohaterkę do sali, przy okazji rozmawiając o szkole (itd.). Możliwe wybory:

- 2A: Zaczynasz lubić nauczycielkę. Chyba spodobają ci się jej lekcje...
- 2B: Nie zwracasz uwagi na to co mówi nauczycielka. Chcesz tylko sięść w ławce.
- 2C: Dziękujesz za wyjaśnienia i podchodzisz do grupy chłopców, którzy weszli do sali.

ZADANIE ZALICZENIOWE:

Należy opracować i wykonać w postaci pliku tekstowego (PDF) projekt gry (lub jej części) typu visual novel. Projekt powinien składać się z następujących części składowych:

- opis gry (zawierający informacje o świecie, w którym gra się toczy, bohaterze, głównych elementach historii, zwrotach akcji itp.) wraz z opisem „zakończeń”
- mapę ekranów (wymagane są przynajmniej trzy poziomy wyboru, większość wyborów powinna mieć przynajmniej 3 opcje) – liczba ekranów nie może być mniejsza niż 21
- projekt graficzny jednego z ekranów (można korzystać/inspirować się istniejącymi produkcjami, ale w projekcie musi być duży komponent własnej pracy)
- szkice pozostałych ekranów (coś w rodzaju story boardu), pokazujące co i jak będzie prezentowane na ekranie

Gotowy plik PDG należy wysłać na wskazany przez prowadzącego adres mailowy, zgodnie z podanym deadline.

Tytuł maila powinien być DOKŁADNIE taki: VISUAL NOVEL

W treści maila podać KONIECZNIE: imię, nazwisko, kod grupy, numer indeksu.