

----Slajd 1-----

o czym jest prezentacja
kim jesteśmy

chcieliśmy zrobić coś nietypowego więc wybraliśmy VN

----Slajd 2-----

czym jest visual novelka

gra komputerowa, będąca rodzajem fikcji interaktywnej, charakteryzująca się multimedialnym przedstawieniem najczęściej obszernej, nieliniowej fabuły z pierwszoosobową narracją wraz ze statyczną grafiką w stylu anime lub żywymi obrazami, podkładem muzycznym i niekiedy głosowym.

gatunek nowy, z nikad

gatunek bezpośrednio wywodzi się z gier przygodowych, a przynajmniej japońskich gier przygodowych które są inne niż te znane przez gracza zachodniego

tak jak Skyrim to western RPG, Final Fantasy to Japanese RPG

VNki to podkategoria gier przygodowych tak samo jak action rpg i turn based rpg jest podkategorią rpg

----Slajd 3-----

klasyczne novelki są nieco inne od zachodnich tytułów point-and-click (maniac mansion/Tales from the Borderlands/cos innego)

jest to inny sposób narracji i integracji z graczem ale idea cyfrowej książki/nowelki jest ta sama #screeny

początki były różne na zachodzie i wschodzie (jak widać na slajdzie) ale w ostatnich latach zachód zaczął wzorować się na stylu japońskim

#queue Wojtyła, Katawa Shoujo, Doki Doki

----Slajd 4-----

Biorąc pod uwagę wykres Bartle'a gry
jest to mix kategorii Socializer, explorer oraz achiever
socializer - nie tyle interakcja z graczami, ale wielki focus gracza na roleplayingu,
interakcji z postaciami oraz storytellingu
explorer - większość nówek oferuje różne ścieżki fabularne prowadzące do
różnych zakończeń, ukryte interakcje i opcje dialogowe
achiever - zapaleni gracze VN przeważnie starają się zdobyć przysłówiową
"platynę" poznać każdą ścieżkę fabularną, zobaczyć każde zakończenie

----Slajd 5-----

Apropos ścieżek fabularnych oto przykładowy flowchart

----Slajd 6-----

klasyczne spojrzenie na nowelki, obrazek w tle, postacie wyrażające emocje, tekst
na dole, muzyka w tle, styl animu
nowelka

Polska (memiczna) wizja - Mobinet Games
brak fundów, gra nie istnieje

----Slajd 7-----

katawa shoujo
pierwsza bardziej znana nowelka na zachodzie stworzona przez developerów z
państw zachodnich, nie Japonii

darmowa, styl animu
od czasu shoujo gatunek stał się dość spory na zachodzie (tłumaczenia geir
japońskich, jak i zachodniej produkcji)

chłopak trafia do szkoły "specjalnej", niepełnosprawni,

----Slajd 8-----

UWAGA stworzona przez kilku zapaleńców z 4chana (4 leaf studios kek)

----Slajd 9----- Historia gatunku

Historia powstania jest nieco zawiła, ale za to ciekawa
postaramy się ją przybliżyć

wiele gier kiedys nazywanych grami przygodowymi, bądź japońskimi grami
przygodowymi jest teraz nazywane nowelka

gatunek posiada bogatą historię w Japonii która jest nieznana dla gracza
zachodniego

większość nie zrozumienia wynika z bariery językowej i braku dostępu do gier które
gatunek ukształtowały

patrzeć jednak na historię gier przygodowych w Japonii stwierdzenie to ma więcej
sensu

warto podzielić te gry przygodowe na zachodnie i japońskie (tak jak rpg - Elder
Scrolls/Final Fantasy) - obie kategorie wywodzą się z gier tekstowych jak Zork czy
Roberta Williamsa Mystery House #screeny

----Slajd 10----- Colossal Cave

zachodnie gry mocno były inspirowane Colossal Cave Adventure autorstwa Williama
Crowthera, która polegała na nawigowaniu po dużej mapie (tekstowo),

styl prezentacji jest podobny do nowelek, ale te gry (i kolejne naśladowujące ją) były
mocno bardzo mocno skupione również na zagadkach logicznych które blokowały
postęp fabuły

----Slajd 11-12----- Portopia

za początek historii japońskich gier przygodowych można uznać portopia serial murder case (port na famicon) Yuuji Horii
gra wytworzyła wiele tradycji i konwencji w tym gatunku które inni potem kopiowali

widok pierwsze osoby, 3ps na zachodzie
Gramy jako detektyw badający sprawę morderstwa. Zbieranie elementów, przedstawianie jako dowody w rozmowach, historia idzie dalej. Lupa i młotek do użycia na tle po więcej info
od gracza często było wymagane przeprowadzenie interakcji z postaciami w odpowiedniej kolejności aby ruszyć do przodu

gra mocno skupiała się na dialogach i wyborach które gracz dokonywał, gdzie zachodnie tytuły przygodowe o wiele bardziej skupiały się na zagadkach przestrzennych
gra nieliniowa, wiele zakończeń, jedno poprawne

autor protopii chciał stworzyć program komputerowy z którym człowiek mógłby rozmawiać, jednak zobaczył że jest to nie możliwe
po poznaniu gier tekstowych zaadoptował pomysł i stworzył grę gdzie można było mieć "scripted" konwersacje z npc'kami. dlatego gra skupia się tak bardzo na interakcjach z npc i jest w pierwszej osobie

----Slajd 13----- Novelware i the dome
mocny przełom gatunku wraz z pctami
jednym z kluczowych milestone'ów były gry od system sacom i ich seria Novel Ware, gdzie próbowali zrobić fuzję dźwięku i tekstu
pierwsza gra była Dome, bazująca na książce Dome: Prelude to the End by Shizuko Natsuki
opis gry (o czym, jak wygląda okno, na czym polega rozgrywka):

Gracz wciela się w pracownika firmy reklamowej, który musi przekonać ludność aby składali dotacje w celu budowy struktury która byłaby ochroną przed nadciągającą wojną atomową

gra nadal była grą przygodową (miała zagadki i problemy do rozwiązania), ale jej głównym selling pointem było to że była napisana jak powieść i skupiała się na historii

zadania były krótkie i treściwe, w przeciwieństwie do starszych tytułów niektóre rozdziały nie miały zagadek a rozwiązywanie problemów było mocno uproszczone

inne tytuły wydane pod tym brandem opierały się o inne historie takie jak projektantka mody używająca nadprzyrodzonych mocy by odkryć zagadkę zabójstwa kolegi z klasy, czy historie syna szefa firmy game developerów który musiał prowadzić tą firmę kiedy ojciec był w szpitalu

pomysł by stworzyć grę przygodową jako powieść był kluczowym krokiem w historii nowelek

----Slajd 14-18--- Sound novel

był on dalej rozwijany przez Chunsoft (firma która stworzyła port protopii na Famicona kilka lat wcześniej)

firma ta wspierała innych twórców jednak w 92 stworzyła pierwszy tytuł wydany przez samą siebie na Super Famicon

był to horror Otogirisou (St. John's Wort Flower)

opis gry parka ma wypadek samochodowy i musi schronić się w opuszczonej posiadłości

gra była reklamowana jako sound novel

jedyny input od gracza to klikanie przycisku by podać w historii i wybór wyborów który powodował wybranie konkretnej ścieżki historii prowadzącej do innego zakończenia

celem tego było stworzenie gry która spodobała by się bardziej casualowym graczom niż aktualne przygodówki, graczy którzy mogli nie umieć używać kontrolera

była to tak naprawdę zgamifikowana książka choose-your-own-adventure i stworzyła ona dzisiejsze visual novelki we wszystkim poza nazwą gra nie była wielkim sukcesem ale stopniowo zyskiwała na popularności ze względu na bardzo dużo bad endingów

---Slajd 19----- Kamatachi no yoru

kolejna pozycja od tego studia była kamaitachi no yoru (the night of the sickle weasel, łasica o pazurach jak sierpy)

historia - w schronisku grupka przyjaciół znajduje ciało zamordowanego znajomego. Celem gracza jest rozwiązanie tajemnicy i wskazanie kto z osób obecnych w schronisku jest mordercą i zapobiegnięcie kolejnym zabójstwom

podobne do Sherlockowego "morderstwa w posiadłości"

gra okazała się wielkim sukcesem i spowodowała wysyp podobnych gier od innych producentów

branża zaczęła wykorzystywać termin sound novel do określenia gier od Chunsoftu i podobnych gier innych firm

----Slajd 20-21----- Leaf i Shizuku

powstało wtedy wiele sound novelek na różne platformy

pojawiała się w końcu gra Suzuki od studia Leaf (gry zawierały elementy dla dorosłego gracza) w 1996

gra niczym się nie wyróżniała od innych sound novelek ale była ona marketowana jako pierwsza część "Leaf Visual Novel Series"

to ta gra zakłada w historii termin visual novelka

twórcy zdecydowali się nazwać tę grę jako visual novelka a nie tylko sound novelka ponieważ postawili dużo większy nacisk na obraz i jak inne gry pokazywały tylko minimalne obrazki, bądź ledwo sylwetki postaci, gra ta miała bogate (na tamte czasy) tła i pokazywała w pełni kolorowe sylwetki postaci zmieniające się aby ukazać ich emocje #duży focus na prostej animacji

W tej produkcji dużo większy nacisk padł na visual storytelling z uwagi na bogactwo artów, w przeciwieństwie do wcześniejszych produkcji gdzie był to głównie tekst i trochę dźwięk

Shizuku było wciąż grą typu horror w przeciwieństwie do kolejnego kamienia milowego

----Slajd 22-----To Heart

seria VN zdobyła przełomowa polarność z trzecią pozycją "to heart" która zmieniła klasyczny motyw horroru na komedię romantyczną dziejącą się w liceum
gra wzięła trochę inspiracji z dating simów (wtedy zyskujących popularność)
(skupiające się na statystykach, zarządzaniu spotkaniami i zaliczaniem jak największej liczby dziewczyn, historia mało istotna)
nie dokonywało się wyborów by uniknąć złego zakończenia a by przejść się z dziewczyną którą się chciało - poprzednie gry studia leaf działały podobnie ale w to heart stało się to o wiele większym focusiem
te gry stawały się coraz popularniejsze zwłaszcza wśród otaku
ta gra dokonywała wytwarzanie dzisiejszego podejścia do vn
pomysły takie jak

- * większe skupienie się na artach i animacji
- * ścieżki prowadzące do zakończeń z różnymi postaciami
- * skupienie się na historiach romantycznych
- * czy materiały +18

wywodzi się z gier studia Leaf

----Slajd X-----

z biegiem czasu zmieniła się prezentacja tekstu z full screen na ramkę na dole
jednak wciąż wychodzą gry które mają styl wywodzący się z sound novel
#screeny innych gier

----Slajd 23-----

z biegiem czasu wydzieliły się również gry typu kinetic novel czyli novelki które nie mają żadnego wyboru od gracza, prosta liniowa fabuła
temrin wywodzi się z gier studia visual arts nazywanych tym terminem
#screeny

----Slajd X-----

powstały również tytuły będące miksem nowelek z innymi gatunkami których rozgrywka podzielona jest na wyraźne sekcje

przykłady: utawarerumono, baldr force, virtues last reward

----Slajd 24-25-----

VN dzisiaj

----Slajd 26-----

podsumowanie

gdy widzimy historie tego gatunku i jak ona ewoluowała zaczynamy widzieć dlaczego nowelki to gry przygodowe, przynajmniej w rozumieniu japońskim dlatego też gry takie jak ace attorney mogą wyglądać dla nas jak nowelki (#screeny) z powodu podobnej prezentacji ale to dlatego że nowelki to gry przygodowe a nie odwrotnie

gry przygodowe skupiają się na zagadkach i rozwiązywaniu problemów wynikających z mechaniki, gdzie nowelki skupiają się głównie na czytaniu narracji

----Slajd 27-----

film na yt