----Slajd 1------------

o czym jest prezentacja

kim jestesmy

\*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 bezposrednio wywodzi sie z gier przygodowych,a przynajmniej japonskich gier przygodowych ktore sa inne niz 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 inerakcja z graczami, ale wielki focus gracza na roleplayingu, interakcji z postaciami oraz storytellingu

explorer - większość novelek oferuje różne ścieżki fabularne prowadzące do różnych zakończeń, ukryte interakcje i opcje dialogowe

achiever - zapaleni gracze VN przeważnie starają się zdobyć przysłowiową "platynę" poznać każdą ścieżkę fabularną, zobaczyć każde zakończenie

----Slajd 5----------

Apropo ścieżek fabularnych oto przykładowy flowchart

----Slajd 6-----------

klasyczne spojrzenie na nowelki, obrazek w tle, postacie wyrazajace emocje, tekst na dole, muzyczka w tle, styl animu

novelka

Polska (memiczna) wizja - Mobinet Games

brak fundow, gra nieistnieje

----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 stal sie dosc spory na zachodzie (tluamczenia geir japonskich, jak i zachodnei produkcje)

chlopak trafia do szkoly "specjalnej", niepoelnosprawni,

----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, badz japonskimi grmai przygodowymi jest teraz nazywane nowelka

gatunek posiada bogata historie w japonii ktora jest nieznana dla gracza zachodneigo

wiekszosc neizrozumienia wynika z bariery jezykowej i braku dostepu do gier ktore gatunek uksztaltowaly

patrzac jednak na historie gier przygodowych w japomii stwierdzenie to ma wiecej sensu

warto podzielic sb gry przygodowe na zachodnie i japonskie (tak jak rpg - Elder Scrolls/Final Fantasy) - obie kategorie wywodza sie z gier tekstowych jak Zork czy Roberta Williams mystery house #screeny

----Slajd 10-------- Colosal Cave

zachodnie gry mocno byly inspirowane colosal cave adventure autorstwa Williama Crowthera, ktora polegala na nawigowaniu po duzej mapie (tekstowo),

styl prezentacji jest podobny do nowelek, ale te gry (i kolejne nasladujace ta) byly mocno bardzo mocno skupione rowniez na zagdkach logicznych ktore blokowaly postep fabuly

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

za poczatek historii japonskich gier przygodowych mozna uznac portopia serial murder case (port na famicona) Yuuji Horii

gra wytworzyla wiele tradycji i konwencji w tym gatunku ktore inni potem kopiowali

widok pierwsze osoby, 3ps na zachodzie

Gramy jako detektyw badający sprawę morderstwa. Zbieranie elementow, przedstawianie jako dowody w rozmowach, historia idzie dalej. Lupa i mlotek do uzycia na tle po wiecej info

od gracza często było wymagane przeprowadzenie interakcji z postaciami w odpowiedniej kolejności aby ruszyć do przodu

gra mocno skupiala sie na dialogach i wyborach ktore gracz dokonywal, gdzie zachodnie tytuly przygodowe o wiele bardziej skupialy sie na zagadnach przestrzennych

gra nieliniowa, wiele zakonczen, jedno poprawne

autor protopii chcial stowrzyc program komputerowy z ktorym czlowiek moglby rozmawiac, jednak zobacyzl ze jest to nei mozliwe

po poznaniu gier tekstowych zaadoptowal pomysl i stowrzyl gre gdzie mozna bylo miec "scripted" konwersacje z npckami. dlatego gra skupia sie tak bardzo na interakcjach z npc i jest w pierwszej osobie

----Slajd 13--------- Novelware i the dome

mocny przelom gatunku wraz z pctami

jednym z kluczowych milestonow byly gry od system sacom i ich seria Novel Ware, gdzie probowali zrobic fuzje dzwieku i tekstu

pierwsza gra byla Dome, bazuja na ksiazce Dome: Prelude to the End by Shizuko Natsuki

opis gry (o czym, jak wyglada okno, na czym polega rozgrywka):

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

gra nadal byla gra przygodowa (miala zagadki i problemy do rozwiazania), ale jej glownym selling pointem bylo to ze byla napisana jak powiesc i skupiala sie na historii

zadania były krotkie i tresciwe, w przeciwieństwie do starszych tytułów

niektore rozdzialy nei mialy zagadek a rozwiazywanie problemowy bylo mocno uproszczone

inne tytuly wydane pod tym brandem opieraly sie o inne historie takie jak projektantka mody uzywajaca ndprzyrodzonych mocy by odkryc zagadke zabojstwa kolegi z klasy, czy historie syna szefa firmy gamedevowoej ktory musial prowadzic ta firme kiedy ojciec był w szpitalu

pomysl by stworzyc gre przygodowa jako powiesc byl kluczowym krokiem w histori nowelek

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

byl on dalej roziwjany przez Chunsoft (firma ktora stworzyla port protopii na fmaicona kilka lat wczesniej)

firma ta wspierala innych tworcow jednak w 92 stworzyla pierwszy tytul wydany przez sama siebie na super famicon

byl to horror otogirisou (st john's wort flower)

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

gra byla reklamowana jako sound novel

jedyny input od gracza to klikanie przycisku by podazac w historii i wybor wyborow ktory powodowal wybranie konretnej sciezki historii prowadzacej do innego zakonczenia

celem tego bylo stworzenie gry ktora spodobala by sie bardziej casualowym gracza niz aktualne przygodowki, gracyz ktorzy mogli nei umiec uzywac kontrolera

byla to tak naprawde zgamifikowana ksiazka choose-your-own-adventure i stowrzyla ona dzisiejsze visual nowelki we wszystkim poza nazwa

gra nie byla wielkim sukcesem ale stopniowo zyskiwala na popularnosci ze względu na bardzo dużo bad endingów

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

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

historia - w schronisku grupka przyjaciów 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 okazala sie wielkim sukcesem i spowodowala wysyp podobnych gier od innych producentów

branza zaczela wykorzystywac temrin sound novel do okreslania gier od chunsoftu i podobnyc gier inych firm

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

powstalo wtedy wiele sound novelek na rozne platformy

pojawila sie w koncu gra suzuki od studia leaf ( gry zawierały elementy dla doroslego gracza) w 1996

gra niczym sie nie wyrozniala od innych sound novelek ale byla ona marketowana jako pierwsza czesc "Leaf Visual Novel Series"

to ta gra zakula w historii termin visual novelka

torcy zdecydowali sie nazwac ta gre jako visual nowelka a nie tylko sound novelka poniewaz postawili dużo wiekszy nacisk na obraz i jak inne gry pokazywaly tylko minimalne obrazki, badz ledwo sylwetki postacii, gra ta miala bogate (na tamte czasy) tla i pokazywala w pelni kolorowe sylwetki postacii zmieniajace sie aby ukazac ich emocje #duży focus na prostej animacji

W tej producki dużo więszky 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 zdobyla przelomowa polurnosc z trzecia pozycja "to heart" ktora zmienila klasyczny motyw horroru na komedie romatyczna dziejaca sie w liceum

gra wziela troche inspiracji z dating simow (wtedy zyskujacych poplarnosc) (skupiajace sie na statystykach, zarzadzaniu spotkaniami i zaliczaniem jak najwiekszej liczby dziewczyn, historia malo istotna)

nie dokonywalo sie wyborow by uniknac zlego zakocnzenia a by zejsc sie z dziewczyna ktora sie chcialo - poprzednie gry studia leaf dzialaly podobnie ale w to heart stalo sie to o wiele wiekszym focusem

te gry stawaly sie coraz popularniejsze zwlaszcza wsrod otaku

ta gra dokonczyla wytwarzanie dzisiejszego podejscia do vn

pomysly takie jak

\* wieksze skupienie sie na artach i animacji

\* sciezki prowadzace do zakonczen z roznymi postaciami

\* skupienie sie na historiach romatycnzych

\* czy materialy +18

wywodza sie z gier studia Leaf

----Slajd X-----

z biegiem czasu zmienila sie prezentacja tekstu z full screan na ramke na dole jednak wciaz wychodza gry ktore maja styl wywodzacy sie z sound novel

#screeny innych gier

----Slajd 23-----

z biegiem czasu wydzielily sie rowniez gry typu kinetic novel czyli novelki ktore nie maja zadnego wyboru od gracza, prosta liniowa fabule

temrin wywodzi sie z gier studia visual arts nazwanych tym terminem

#screeny

----Slajd X-----

powstaly rowniez tytuly bedace miksem nowelek z innymi gatunkami ktorych rozgrywka podzielona jest na wyrazne sekcje

przyklady: utawarerumono, baldr force, virtues last reward

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

VN dzisiaj

----Slajd 26-----

podsumowanie

gdy widzimy historie tego gatunku i jak ona ewoluowala zaczynamy widziec dlaczego nowelki to gry przygodowe, przynajmniej w rozumieniu jaoponskim

dlatego tez gry takie jak ace attorney moga wygladac dla nas jak nowelki (#screeny) z powodu podobnej prezentacji ale to dlatego ze nowelki to gry przygodowe a nie odwrrotnie

gry przygodowe skupiaja sie na zagadkach i rozwiazywaniu problemow wynikajacych z mechaniki, gdzie nowelki skupiaja sie glownie na czytaniu narracji

----Slajd 27-----

film na yt