Визуальная новелла «2007»

Синопсис

Краткий FAQ

Зачем?

Для того, чтобы реализовать собственный творческий и интеллектуальный потенциал. Создание видеоигры — это амбициозный проект, сопряженный с решением целого спектра задач. В ходе разработки мы рассчитываем приобрести навыки работе в команде, а также усилить уже имеющиеся компетенции. Да и в конце концов, создание ВН — это просто необычное и захватывающее мероприятие.

Для кого?

Для души. ВН рассчитана на людей, ностальгирующих по юности, на тех, кто с теплотой вспоминает школьные годы, старых друзей, первую любовь. Содержание данной ВН — проекция душевных переживаний ее создателей.

Как?

"Долго, дорого, охуенно". Необходимо разработать интересный, качественный и продуманный медиа-продукт. В противном случае не стоит и браться. Успех ВН "Бесконечное лето" обусловлен тем, насколько серьезно создатели подошли к разработке своего детища. Нечто, слепленное на коленке, не будет радовать ни разработчиков, ни игроков.

Мы никуда не торопимся и не халтурим. Каждый член команды должен демонстрировать свой максимум, иначе никаким наполеоновским планам сбыться будет не суждено, и наша ВН потонет в болоте игрового шлака, слепленного на коленке.

Сеттинг

Предполагаемое место действия

Провинциальный русский город Центральной России/Поволжья/Урала. Основные события разворачиваются на окраине города в спальном районе. Архитектура преимущественно позднего периода советской застройки 80-х и 90-х годов (панельные дома), плотные жилые массивы.

Предполагаемое время действия

Середина-конец "нулевых" (2007 год).

Время года

Осень/весна.

Составляющие игры

Сюжет, история

Сразу стоит оговориться, персонажи новеллы - самые обычные люди без сверхспособностей. В игре также отсутствуют мистические события, магия или любые другие необыкновенные обстоятельства, которые не встречаются или почти не встречаются в реальной жизни. Иными словами, в новелле раскрывается обыденность, жизнь простых людей. В связи с тем, что новелла не представляет из себя остросюжетный боевик с приведениями и механическими киборгами-убийцами, акцент будет делаться на атмосферной составляющей: отечественный сеттинг, родной каждому русскому человеку, выразительная графика, ламповый саунд, проработанные романтические образы персонажей. Конечно, определенные сюжетные фичи также по возможности будут добавлены, дабы новелла не скатилась в унылый симулятор свиданий.

Главный герой - юноша ?? лет, учащийся средней школы (10-11 класс), гетеросексуал. Как-то так повелось, что главные мужские персонажи драматических аниме и новелл представляют из себя собирательный образ неуверенного в себе депрессивного затворника-задрота со всеми вытекающими. Такие образы хоть и нередко встречаются в жизни, но уже порядком поднадоели и, к тому же, не особенно вписываются в российские реалии, где такие феномены как АИБ и хиккикомори развиты не столь сильно, как, скажем, в Японии; особенно в нулевых. Поэтому при создании образа ГГ стоит отойти от вышеизложенных штампов и постараться сформировать более "здоровый" типаж юноши.

Игра позиционируется как романтическая новелла (возможно с элементами эроге), следовательно, необходимы женские героини (ЖГ), вокруг которых и будет строиться основной квест. Оптимальное количество первостепенных ЖГ варьируется от 4 до 6, это стандартная цифра для наиболее успешных и узнаваемых ВН в этом жанре. Сделать меньше - игроку не из чего будет выбирать; сделать больше - перегрузить игру именами, сюжетными ветками и событиями, качество проработки которых обратно пропорционально количеству. Каждая ЖГ должна обладать уникальным и узнаваемым характером, обликом, манерой говорить и держаться с ГГ. За основу будут взяты классические архетипы из аниме, которые в дальнейшем будут правиться по принципу наибольшей аутентичности (сказочные, одномерные и предсказуемые ЖГ не нужны). В идеале игрок должен узнавать своих реальных знакомых и подруг в каждой из ЖГ. ЦЕЛЬ - СОЗДАТЬ ПРАВДОПОДОБНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫМ ВЕРИШЬ. Для осуществления этой задачи авторы сценария воспользуются образами реально существующих девушек из числа своих друзей и знакомых.

Музыкальное сопровождение

Основной саундтрек будет предположительно выполнен в следующих жанрах: retrowave, vaporwave, chillwave, ambient. Также возможно не лишним будет записать инструментальные композиции наподобие тех, что были в БЛ (см. Сергей Ейбог). По задумке музыка призвана создать настроение приятной тоски, пресловутой ностальгии. Акцент делается на легких, ненавязчивых и мечтательных мотивах, которые не будут оттягивать на себя внимание игрока и поспособствуют созданию надлежащего настроения.

Графика

Все спрайты и декорации должны быть написаны от руки! Отретушированные фотографии по типу "якобы сами нарисовали" не будут использоваться: смотрятся дешево и, как ни старайся, контрастируют с авторскими артами. В задачу художников входит создание ламповой, уютной атмосферы родного города/района/двора. Это не значит, тем не менее, что объекты, расположенные на декорациях, должны быть безупречно "вылизаны". Напротив, детали вроде поросших сорняком тротуаров, неровно положенной плитки, трещин и ям в асфальте приветствуются. Напоминаю, что сеттинг - спальник провинциального русского города, и выглядеть на картинке он должен соответствующе: убогонько, но уютненько. Работы должны выполняться преимущественно в теплых тонах, но без излишнего смака и сока. Примеры того, какого рода арты нам требуются, будут предоставлены позднее.

Техническая сторона

Сборка будет производится при помощи игрового движка Ren'Py. Все скрипты, ход игры, ветвления и т. д. программируются на языке Python. При постановке сцен будут максимально задействованы возможности движка: динамическая анимация, перемещение персонажей по экрану, всевозможные звуковые и визуальные эффекты, призванные сделать картинку менее статичной и более живой.