Какие есть типы и жанры новелл?

ВН очень разнообразны. Вот основная классификация:

**1. По соотношению "визуала" и "геймплея":**

* Чистые визуальные новеллы (Kinetic Novel): Линейная история без выбора. Игрок — читатель. Пример: Planetarian.
* Визуальные новеллы с выборами: Классика жанра. Выборы влияют на сюжетные ветвления и ведут к разным концовкам (рутам). Пример: Steins;Gate.
* Приключенческие новеллы (Adventure Novel): Есть элементы геймплея — исследование локаций, решение головоломок, инвентарь. Пример: серия Ace Attorney.
* Гибриды: ВН, смешанные с другими жанрами: RPG (Utawarerumono), симуляторы свиданий (Tokimeki Memorial), стратегии (Sengoku Rance).

**2. По жанрам и тематикам:**

* Романтика / Свидания (Romance / Dating Sim): Часто с разделением на руты разных героинь/героев.
* Для мужской аудитории (Bishoujo Games): С женскими персонажами.
* Для женской аудитории (Otome Games): С мужскими персонажами. Этот сегмент переживает огромный рост на Западе.
* Драма / Трагедия: Сильный эмоциональный посыл. Пример: Clannad.
* Детектив / Триллер: Интрига, расследования, неожиданные развязки. Пример: The Great Ace Attorney Chronicles.
* Ужасы (Horror): Могут быть как чистыми ВН, так и с элементами выживания. Пример: The House in Fata Morgana.
* Научная фантастика (Sci-Fi) / Фэнтези: Сложные миры и сюжеты. Пример: Muv-Luv Alternative.
* Повседневность / Комедия (Slice of Life / Comedy): Легкие и забавные истории. Пример: HuniePop (также гибрид с головоломкой).
* Эроге (Eroge): ВН с откровенными сценами. В Японии — отдельный крупный сегмент, на Западе часто выпускаются в "цензурированной" версии.

**Какие бывают виды новелл? (Классификация по дизайну и содержанию)**

1. По дизайну и структуре повествования:

* Кинетическая новелла (Kinetic Novel):
* **Дизайн**: Абсолютно линейная история. Игрок не может влиять на сюжет, нет выборов. Это интерактивная книга.
* **Фишка**: Позволяет автору донести идею в чистом виде, не размывая её на ветвления. Идеально для сильных, сфокусированных драм.
* **Пример**: Planetarian: The Reverie of a Little Planet.
* Визуальная новелла с ветвлением (Branching Novel):
* **Дизайн**: Классика жанра. Игрок регулярно делает выборы, которые ведут к разным сценам, рутам (маршрутам персонажей) и концовкам.
* **Фишка**: Создает иллюзию управления собственной судьбой и высокую реиграбельность.
* **Пример**: Подавляющее большинство новелл, например, Steins;Gate.
* Приключенческая новелла (Adventure Novel):
* **Дизайн**: Помимо чтения и выбора реплик, присутствует геймплей: исследование локаций (point-and-click), использование предметов, решение головоломок.
* **Фишка**: Большая вовлеченность и интерактивность, ощущение, что ты не просто наблюдатель, а активный участник.
* **Пример**: Серия Ace Attorney.

**Какие бывают интерактивы?**

Интерактивность — это сердцевина отличия ВН от книги или фильма.

* **Выбор реплик / Действий**: Самый частый вид интерактива. Влияет на отношения с персонажами и развитие сюжета.
* **Система affection / доверия**: Часто скрытая от игрока шкала, которая отслеживает его отношения с персонажами. Выборы увеличивают или уменьшают ее, в конечном итоге определяя, чей рут будет открыт.
* **Исследование локаций (Point-and-Click):** Игрок может перемещаться между локациями, находить предметы, осматривать окружающую среду.
* **Расследования и допросы**: Как в Ace Attorney, где нужно находить противоречия в показаниях.
* **Мини-игры**: Головоломки, стрельба, стратегические элементы, встроенные в повествование. Например, боевая система в Muv-Luv или головоломки в HuniePop.
* **Управление временем и ресурсами (Simulation):** Игрок сам планирует свой день/неделю, решая, куда пойти и чем заняться. Классика для симуляторов свиданий.
* **Мета-интерактив**: Самый редкий и мощный вид. Игра "обманывает" игрока, взаимодействуя с ним на уровне операционной системы.
* **Пример-спойлер для Doki Doki Literature Club**!: >!Игра удаляет файлы сохранений, "убивает" персонажей в коде, меняет музыку и интерфейс, обращаясь напрямую к игроку.!<

Какие новеллы популярны? (ТОПы и ключевые примеры)

Чтобы оценить популярность, можно посмотреть на рейтинги в Steam, агрегаторах вроде VNDB, и на коммерчески успешные проекты.

**Мировые хиты (Япония и Запад):**

* **Doki Doki Literature Club**! — Феномен, который взломал четвертую стену. Бесплатная игра, которая начинается как милая романтическая новелла, а превращается в психологический хоррор. Привлекла огромное внимание стримеров и массовой аудитории.
* **Steins;Gate**— Образец научно-фантастической ВН с сложным сюжетом о путешествиях во времени. Считается одной из лучших в жанре.
* Серия **Ace Attorney** (Phoenix Wright) — Икона жанра adventure novel. Узнаваема и популярна по всему миру.
* **The House in Fata Morgana** — Готическая драма-хоррор, которую критики и игроки называют "шедевром" за сюжет и художественный стиль.
* **Muv-Luv Alternative** — Обладатель высочайших рейтингов на VNDB. Эпическая sci-fi сага, сочетающая романтику, драму и жестокую борьбу за выживание.

Популярные в нише Otome:

* **Mystic Messenger** — Мобильный хит, симулирующий общение в мессенджере в реальном времени.
* **Collar x Malice, Code: Realize, Cupid Parasite** — Очень популярные и высокооцененные проекты для консолей и ПК.

**Успешные Западные / Инди-новеллы:**

* **Hades** (гибрид): Хотя это в первую очередь экшн-roguelite, она использует структуру и подачу ВН для раскрытия сюжета и персонажей, показав, как формат может быть успешен в мейнстриме.
* **VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action** — "Бар-симулятор" с огромным упором на диалоги и атмосферу.
* **Coffee Talk** — Аналогично, симулятор бариста в стиле lo-fi.
* **Dream Daddy: A Dad Dating Simulator** — Ставший виральным симулятор свиданий с отцами-одиночками.

Российский и СНГ-рынок:

Рынок русскоязычных ВН достаточно активен, но в основном сосредоточен вокруг инди-разработчиков и коммьюнити.

Популярные и знаковые проекты:

* **«Бесконечное лето» / Everlasting Summer** — Культовая отечественная ВН, созданная советом разработчиков. Бесплатная, но с глубоким ностальгическим сюжетом. Стала точкой входа в жанр для многих русскоязычных игроков.
* **«Потерянные планеты»** — Качественная sci-fi новелла от российских разработчиков.
* **«Сны о Камелии»** — Популярная otome-новелла.
* Множество инди-проектов на [itch.io](https://itch.io/) и VK, часто в жанрах романтики, драмы и ужасов.

**В чем фишка новелл? Их сильная сторона.**

Это главный вопрос. Сила визуальных новелл — в их уникальном синтезе средств выразительности, который недоступен другим медиа.

1) Глубина погружения и эмпатия.

* Кино/книга: Вы наблюдаете за историей со стороны.
* Визуальная новелла: Вы находитесь внутри истории. Вы читаете мысли главного героя (от первого лица), видите мир его глазами, делаете выборы от его имени. Это создает невероятно сильную эмоциональную связь с персонажами и событиями. Когда умирает друг в RPG, это грустно. Когда умирает героиня, чей рут вы прошли и выборы за которую делали лично, — это личная трагедия.
* Неограниченная длина и глубина повествования.
* ВН может быть сколь угодно длинной. Muv-Luv Alternative — это 50+ часов чистого текста (как "Война и мир" несколько раз подряд). Это позволяет раскрыть персонажей, мир и сюжет с такой детализацией, какая невозможна в фильме или сериале.

2) Идеальный баланс между историей и геймплеем.

* В отличие от RPG, где сюжет часто прерывается "гриндом" монстров, в ВН история всегда на первом месте. Интерактивность служит углублению повествования, а не отвлекает от него.

3) Сила "медленного" повествования.

* ВН позволяют насладиться атмосферой, незначительными диалогами, развитием отношений. Они учат ценить не только кульминацию, но и сам путь. Это "медленное" искусство в мире клипового контента.

4) Уникальные визуально-звуковые решения.

* Статичный, но проработанный арт позволяет создать идеальный, "застывший" образ персонажа или локации. Саундтрек, который играет часами, формирует глубокий эмоциональный якорь. Смена музыкальной темы в ключевой момент может быть мощнее любой голливудской сцены.

5) Доступность для создателей.

* Это сильная сторона для инди-разработчиков. Не имея бюджетов на 3D-графику, небольшая команда может создать шедевр, сфокусировавшись на качестве текста, арта и музыки.

Фишка визуальных новелл — в их способности делать игрока не зрителем, а соучастником истории, достигая невероятной глубины эмоционального воздействия через синтез литературы, искусства и музыки, управляемый личным выбором.

**Итог для тестировщика**

* **Что тестировать?**
* **Текст и локализация:** Главный элемент! Проверка на опечатки, грамматику, стилистику, соответствие перевода оригиналу. Критически важно.
* **Ветвление сюжета:** Все выборы должны вести куда нужно, концовки — открываться корректно. Недопустимы "битые" руты.
* **Аудио и видео:** Синхронизация музыки и звуков, корректное проигрывание роликов, работа голосовой озвучки (если есть).
* **Интерфейс:** Удобство чтения, настройки шрифта, пропуск текста, работа журнала логи.
* **Сохранения:** Корректная работа системы сохранений/загрузок.