

Графические новеллы

Выполнил студент ТюмГУ

Группа 20ДиА176

Осоткин Даниил

Графические новеллы — жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история^[1] при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения. Нередко используются и вставки полноценных видеороликов. Степень интерактивности в таких играх обычно низка, и от зрителя лишь изредка требуется сделать определённый выбор, в частности — выбрать вариант ответа в диалоге.

Phoenix Wright: Ace Attorney

В Ace Attorney игрок примет роль роль талантливого адвоката Феникса Райта, которому предстоит участвовать в пяти крупных судебных делах. Каждое условно разделено на две части — расследование и заседание. В начале Райт изучает места преступлений, собирает улики и внимательно расспрашивает свидетелей. Когда начинается суд, игра заставляет хорошенько подумать, прежде чем что-либо опротестовать или указать на важную улику. Дело легко провалить из-за неверных ответов при даче показаний и неправильном акценте на уликах.

Fate/Stay Night

Визуальная новелла «Судьба/ночь схватки» создана компанией Type-Moon, которая еще в 2000 году представляла собой маленький кружок любителей, продававших свои творения на тематических фестивалях. Известность к Type-Moon пришла после выхода мрачной новеллы «Лунная принцесса» (Tsukihime). Новелла хоть и получила распространение (сейчас разрабатывается её ремейк), но самой амбициозной и узнаваемой работой стала именно Fate/Stay Night. За 13 лет по франшизе вышел полноценный сиквел и приквел, несколько файтингов и ролевая игра. Серия Fate ежегодно приносит стабильный доход, поэтому в франшизе постоянно выходят различные ответвления. Недавно большой успех получила мобильная ролевая игра Fate/Grand Order.

Zero Escape

Трилогия Zero Escape Котаро Утикоси — не совсем визуальная новелла. Первая часть, *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, ещё использовала нарисованные иллюстрации, но уже в *Zero Escape: Virtue's Last Reward* их заменили трёхмерные модели, а *Zero Escape: Zero Time Dilemma* и вовсе стала похожа на интерактивное кино в духе проектов Telltale. А ещё все игры серии напичканы головоломками по принципу «побега из комнаты», поэтому во многом это квест.

Danganronpa: Trigger Happy Havoc

Японские авторы обожают устраивать для своих персонажей смертоносные игры. Вспоминается роман «Королевская Битва», где школьников отправили на необитаемый остров и заставили сражаться насмерть. Так было и в манге Gantz, где погибших людей воскрешали ради охоты на пришельцев с призовыми очками. Франшиза Danganronpa ставит своих персонажей в аналогичные стеснённые условия.

Похожее на плюшевого медведя существо Монокума заключило пятнадцать учеников в стенах академии «Пик Надежды». Простым путём выбраться из академии не получится, ведь Монокума диктует свои условия. Выжить можно только в том случае, если один из учеников тайно убьёт другого.

VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action

A-11 HALL-A повествует о нелегких буднях барменши Джилл и мрачном будущем, где всё проходит по лекалам классики киберпанка. На месте наномашины, злые корпорации, киборги, хакеры, трущобы, массовая депрессия, деспотичность власти и прочие узнаваемые элементы жанра. Джилл работает в маленьком и непримечательном баре, куда частенько заглядывают интересные личности, дабы пропустить стаканчик-другой.