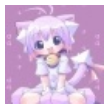


Визуальная новелла — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



В эту статью нужно добавить как можно больше хентайных картинок и прочего фансервиса.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

«Визуальная новелла — книга косплеит игру. »

— Суть

Визуальная новелла (англ. *Visual novel*, moon. , школ. «А на русском есть?») — жанр видеоигр, чуть менее, чем полностью ориентированный на чтение, по сути своей представляет скорее интерактивные книжки.

Тривия

Итак, анон, предположим, [ты](#) решился поиграть в вп'ку. Скачиваешь игру, устанавливаешь и после некоторых танцев с бубном можешь запускать. Пройдя все начальные менюшки и посмотрев опенинг (совсем как в настоящем аниме!) — обычно, правда, довольно хреново анимированный — ты погружаешься непосредственно в игровой процесс... или не погружаешься. Итак, что же ты видишь перед собой? Весь мир игры предстаёт от лица протагониста. С экрана на тебя смотрит няшка (как правило — тяновского пола), ты можешь слышать, что она говорит, а слова дублируются внизу текстом, то есть это как бы те же самые субтитры — ну совсем всё как в аниме. А вот протагонист почти всегда немой; считается, что так нужно, чтобы ты лучше ассоциировал себя с ним (*спойлер*: на самом деле это чушь и не работает). В течение всей игры ты будешь листать кадр за кадром, всё время наблюдая за одними и теми же спрайтами одних и тех же героев, наложенных на одни и те же фоны. Точно не надоест?

Можно было бы сказать, что визуальная новелла — это просто [расовый](#) японский вид игр для [отаку](#), но лучше описать её как этакую своеобразную интерактивную электронную книгу, в которой существуют ещё и картинки наряду с аудиосопровождением, на что, собственно, название и недвусмысленно намекает. По жанру такая книга может быть чем угодно — от простой порнухи со школьницами и [тентаклями](#) (например, серия *Bible Black*) до серьёзных детективов (*Umineko no Naku Koro ni*, EVE, DESIRE) и мистических триллеров (*Kara no Shoujo*), а то и — чем разработчики не шутят — научной фантастики (*Ever17 -the out of infinity-*). Впрочем, на деле наличие сексуальных сцен вовсе не мешает рассказать интересную историю, и многие вины среди визуальных новелл — [хентай](#). Извращенцы и просто быдло довольны, моралфаги и интеллигенты плюются, остальным плевать.

Геймплея как такового в визуальных романах нет. Он в основном сводится к чтению диалогов персонажей и иногда выборам ответа или варианта ещё каких-нибудь действий протагониста (однако, [до XXI века](#) в визуальных новеллах таки была менюшка с выборами «смотреть-говорить-думать-использовать», как в обычных point-n-click и текстовых квестах, и ей можно было управлять как мышкой, так и клавиатурой, стрелочками и Enter / Space, более-менее разнообразящая прохождение). Сам протагонист, как правило, [обыкновенный японский школьник](#) — ну а вы что хотели — [ЦА](#) та же, что и у аниме, только поэлитарнее как в хорошем, так и в плохом смыслах. Также разработчики иногда снабжают своё творение мини-играми, RPG-элементами и [прочим](#), призванным разнообразить игровой процесс и внести в него элемент хаотичности. Поскольку увлекательного [геймплея](#) нет, разрабы привлекают игроков продуманным сюжетом, хорошей прорисовкой, персонажами, озвучкой или, в большинстве случаев, — [эччи](#) и хентай-сценами.

Сабж является одним из источников сюжетов для аниме наряду с [ранобе](#) и мангой, так что не удивляйтесь, если увидите новеллы с названиями типа *Zero no Tsukaima* и *Umineko no Naku Koro ni*, ведь именно по ним сняли ваше любимое аниме. Практически все романы начинаются с размышлений главного героя, примерно на три — пять минут, а потом нас уже знакомят с другими [персонажами](#) [тян](#),



1 — текст диалогового окна, 2 — диалоговое окно, 3 — спрайт персонажа, 4 — игровая дата (опционально) и 5 — бэкграунд

<https://www.youtube.com/watch?v=cE5urDmN2c8>

Краткое содержание этой статьи для могущих в [пендосский](#)

вселенной и т. п. Сюжет иногда страдает штампами и непродуманностью, но зато атмосфера в таких произведениях всегда на высоте.

Из всего этого ясно, что визуальные новеллы большой популярностью не пользуются и пользоваться не могут, особенно в этой стране — да и где угодно, кроме самой Японии. С точки зрения стороннего человека (**не фага**) у vn полно недостатков:

- Нету **экшена**. И если в JRPG его мало, то тут его совсем нет.
- Нужно читать, а быдло делать это очень не любит (озвучка, как правило, **оригинальная**, если вообще есть).
- Напрямую связаны с аниме, которое население этой страны не очень-то и жалуется. Из этого следуют следующие три пункта:
 - Обычно перевода на русский либо нет, либо он **некачественный**. Как правило, в первую очередь переводятся либо хиты, либо короткие рассказы на пару часов.
 - Многих новичков отталкивает непривычное для европейцев сочетание хорошего сюжета и откровенных хентайных сцен, особенно когда они слишком топорно встроены в сюжет как в поделиях Key.
 - Могут не понять друзья, хотя вряд ли они у тебя есть.

Очевидно, что такие игры подавляющее большинство не то, чтобы не интересуют, а ещё и вызовут недовольство самим фактом своего существования. С другой стороны, это даёт основание фагам считать себя элитой, а сами новеллы — элитарными играми.

Ну а теперь и о хорошем, ведь у vn есть и действительно понятные даже ньюфагу плюсы:

- Можно неплохо провести вечер за чашечкой чая.
- Если у тебя по каким-то причинам **отключили интернет**, то сабж не даст отдать богу душу со скуки.
- Одна 50-часовая новелла весит как две-три серии аниме в хорошем качестве — экономия места же.
- Визуальные новеллы не требовательны в ресурсах, хватит для запуска и мощностей обычного офисного пня.
- Широкий выбор для чтения: начиная от хентая и заканчивая **философскими рассуждениями**.
- Правило **книга лучше** применимо и к vn. И вообще, в аниме просто так по несколько разительно отличающихся вариаций развития событий не запишешь! Да что тут говорить — многие весьма годные новеллы вообще не экранизированы.

Откуда есть пошли vn

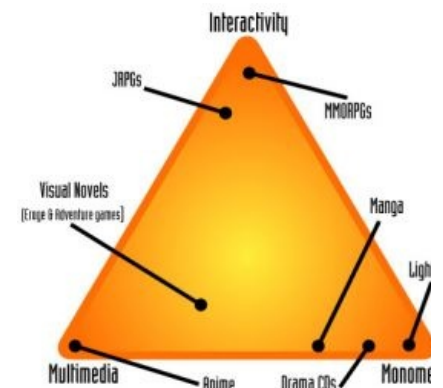
На происхождение визуальных новелл есть два кардинально различающихся взгляда.

Полный любви и обожания **виабушный**: История vn насчитывает как минимум восемь веков, когда в стародавней Ниппон **буддийские монахи** начали заниматься **нравоучением** человека путём демонстрации им лёгких для усвоения быдлом историй в картинках. Потом такое развлечение под названием *kamishibai* оторвалось от религии и стало просто популярным балаганом. И на том бы всё и благополучно закончилось, но то ли японская культура и вправду такая вся из себя уникальная, то ли сказалось бурное развитие игровой индустрии (в первую очередь связанное, конечно, с консолями) в 80-х, то ли ещё что — так или иначе формат был перенесён на приставки и затем компьютеры, доработан напильником с использованием современных технологий и стал значимым элементом отаку-субкультуры.

Для **нормальных людей** история vn выглядит несколько прозаичнее: Делать аниме что сейчас, что тогда, когда оно только набирало обороты, было долго и дорого, а манга такой красочной быть не могла, поэтому ушлые япошки придумали запикивать сюжет и картинку во вроде как интерактивную форму для чтения с экрана. Тем более что обстановка бума видеоигр располагала.

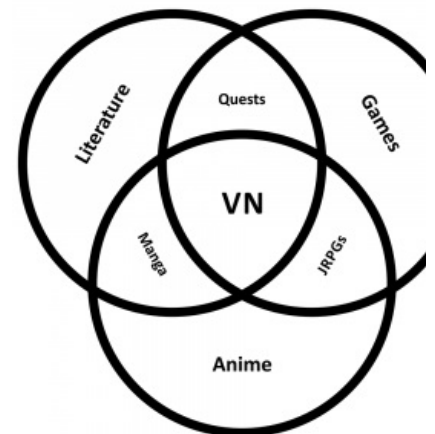
Трудности классификации

При знакомстве с загадочным и увлекательным миром визуальных новелл на **ньюфага** сразу же



Как-то так

Как-то так



Или так

Или так



Протоvn по-русски — **раёк**

вываливается несколько специфических терминов, которые могут запутать его и сбить с пути истинного. Поэтому стоит в них немного разобраться:

- **Visual novel** (визуальная новелла, правильнее — *визуальный роман*^[1], сокращённо — *vn*) — это, собственно, то, о чём выше шла речь.
- **Dating sim** (симулятор свиданий aka *ренай*) — романтические игры, в которых протагонисту нужно знакомиться с девушками, развивать с ними дружеские, затем любовные отношения и зачастую добиваться секса. Большая часть людей думает, что симуляторы свиданий — это один из видов визуальных новелл, **но это не так**. Вообще, довольно сложно провести чёткую грань между этими двумя понятиями, так как существуют игры, которые являются и визуальными новеллами, и дейтсимами одновременно. Проще всего запомнить, что визуальная новелла — это всё-таки специфический вид исполнения интерактивной книги в виде игры (**их ужасно много**), а дейтсим — именно жанр игр, определяющий геймплей и конечную цель. Наиболее известный вариант дейтсима — *bishoujo game* (они же *galge*) — игры с протагонистом мужского пола и его любовным(-и) интересом(-ами), соответственно, женского.
- **Эроге** (*h-game*) — вообще говоря, любая японская эротическая игра, но на деле почти всегда этим словом называют именно визуальные новеллы с хентаем. А раз почти все *vn* предназначены для игроков 18 — то есть являются эроге, — то и тут в среде ньюфагов может возникнуть путаница. Запоминать: эроге — контент и аудитория, а визуальная новелла — форма, **так-то**. Временами среди эроге можно встретить игры с довольно оригинальными сюжетами и поднимаемыми темами, в которые хентай был добавлен чисто ради желания окупить продукт и обратить на себя лишнее внимание. Обычно в таких случаях привязка хентайных сцен к сюжету, либо высосана из пальца как «знаменитая» сцена секса Юичи и впавшей в деменцию Макоето, либо ведут к плохой концовке выбранного рута.

Следующая группа понятий уже относится к видам визуальных новелл и потому будет полезна разве что всерьёз заинтересованному в новеллках человеку. Потому всем желающим подробностей добро пожаловать под кат.

Warning! Спискота

Несколько часто встречающихся типов визуальных новелл для лучшей ориентировки в предмете:

- *Nukige* — *vn* с уклоном в сторону порнографии. На сюжет обычно кладётся толстый болт, если только сценарист не сможет выжать тонны драмы из одного хентайного элемента как в довольно странной новелле *Niji no Kanata ni*. В стилевом плане обычно представлены либо так называемой «моэтой», где от игрока зависит только на какой «типаж» он хочет пофапаться и чернушно-эксплуатационные новеллы с бесконечным пережевыванием таких вещей как изнасилование или гуру.
- *Kinetic novel* — нет никакого интерактива, сюжет разворачивается независимо от желания, мнения и молитв игрока. Собственно, этот тип ближе всего к литературе и есть.
- *Adventure novel* — полная противоположность *kinetic novel* — тут вы можете выбирать, но выбор обычно невелик: **красная или синяя**.
- *Sound novel* — здесь основным является звуковое сопровождение, а не картинка. Случаются чаще всего, когда разработчик не смог найти нормального художника, а задуманную историю рассказать уж очень хочется. Поджанр стал известен благодаря работам любительской студии **07th Expansions**.

А ещё у *vn* есть несколько специфических жанров, которые описывают царящую в них атмосферу:

- *Nakige* aka *crying game* — игры, которые по идее должны заставить анона пустить скупую слезу, что часто действительно и случается. Для пущего эффекта хорошие концовки или единственный вменяемый *true end* может быть заблокированы, из-за чего игрок будет вынужден обязательно насладиться чем-нибудь вроде душераздирающей смерти главных героинь или вообще конца света как в *Rewrite*. Основателем жанра считается компания Key, чья каждая игра до сих пор является кристаллизированным примером сабжа.
- *Utsuge* aka *depression game* — новеллы, которые берут тем, что в них всё действительно плохо, а ещё герои в них имеют обыкновение умирать, наличие болезни у героини такой игры это **DIES-спойлер** в 95% случаев. Могут не иметь хорошего конца вообще. Несложно догадаться, что более половины уцуге одновременно оказываются и *накиге*; обратное тоже верно.
- *Rising-sim* aka *mobage* — гибрид новеллы и мобильных прочилин, в народе известных как «*mobage*». Те самые знамениты каждому виабу анимешные игры со 100500 моэшными девочками вроде **IDOLM@STER** и **KanColle**, где игрок должен прокачивать наиболее понравившуюся ему тьян, чтобы привести её к успеху, выигрывать в соревновании, победе в войне, нужно подчеркнуть. Вн-часть в этом случае отвечает за построение отношений с любимым персонажем, дабы впоследствии получить её/его фансервисные карты или отвести под венец. Для **особых ценителей** есть особый кинетический вариант, где игрок низводится до роли стены или куста, чтобы наблюдать за формированием нежной девичьей дружбы. Именно благодаря данному типу новелл *типаж* обезличенного протагониста был доведён до своего идеала, большинство таких игр принципиально не дают ему даже *спрайта*, дабы охватить как можно большую аудиторию. Несмотря на стереотип о мобильном происхождении, может встречаться на совершенно любой платформе, к примеру, многое от них взяла знаменитая «Persona».
- *Otomege* aka *otome game* или *reverse dating-sim* — буквально «девчачьи игры», то есть, ориентированные на **женскую половину человечества**. Как правило лишены какого-либо порнографического содержания и больше приближены к *date-sim* механике, хотя без проблем можно найти и сугубо сюжетные франшизы вроде самурайского «*Nakuouki*». Так как по понятным причинам,

для отоме основным источником вдохновения служат дорамы и сёдзё манга, то в таких новеллах часто можно встретить настырно соблазняющего игрока парня или нарваться на соперницу в большинстве рутот. Одна из самых первых отоме вн, «Doki Doki Memorial Girls Side» клепал их из разных подруг героинь в зависимости от выбранного рута, что отдельно повышало градус драмы в несколько раз.

Также стоит знать, что новеллы разнятся по длине. В частности, на vndb.org используются следующие категории по этому признаку:

- *very short* — короткие новеллы, менее двух часов игры, рассчитаны на прохождение «за один раз», часто представляют собой кинетические новеллы с сюжетом в форме короткого рассказа;
- *short* — это уже два-десять часов игры чистого времени, то есть прохождение занимает либо два-три дня, либо одну бессонную ночь;
- новеллы с пометкой *medium* — 10—30 часов игры; такая игра обычно занимает на неделю, — пожалуй, для большинства самый оптимальный вариант;
- *long* — от 30 до 50 часов игры, что уже довольно много — хватает на несколько недель (хотя ты, — да, именно **ТЫ** можешь попытаться совершить подвиг и дойти до финала за один присест, в чём может помочь, например, [кофе](#));
- ну и, наконец, *very long* — это 50 и более часов игры; только для тех, у кого непреодолимая тяга ко всему большому.

Основываясь на знании всех этих видов и подвидов игр, неофит может с присущей каждому неофиту смелостью рвануться искать [vn](#)'ки для ознакомления, но скорее всего сразу же столкнётся с большими трудностями. Так что не лишним будет обратить его внимание на следующий раздел:

Я тоже хочу новеллы

Хотеть не запретишь. Многие заинтересовавшиеся новички не знают, как [быстро и качественно](#) найти нужную [vn](#); если ты один из них, то — пожалуйста — не [изобретай велосипед](#) и не задавай [глупых вопросов](#), а просто следуй гайду ниже:

1. Зарегистрируйся на сайте vndb.org, который суть AniDB или [MAL](#) для [vn](#).
2. Зайди в [каталог новелл](#) и выставь желаемые фильтры.
3. Выбери нужную новеллу из списка.
4. Впиши название (японское или ромадзи) [например сюда](#).
5. Если в раздаче не было нужного языкового патча, скачай его с vndb.org.
6. ???????
7. [Играем](#).

Этот рецепт сгодится где-то для 50—60% всех новелл. С оставшимися процентами бывает не всё так просто, так как разработчики [vn](#) частенько делают невозможным запуск игр на неазиатских версиях ОС. Иногда из вредности, но чаще из-за отсутствия уверенности надежды на релиз в этих ваших америках да европах. В большинстве своём такое характерно для довольно старых новелл, но и на свеженьких эта бяка порой встречается. Тут может помочь (ключевое слово — «может») программка Microsoft AppLocale (кою релизер визуальной новеллы на каком-нибудь торрент-трекере часто добавляет в раздачу, дабы скачавшие не засоряли обсуждение своими воплями о том, что у них то текст не отображается, то вообще ничего не запускается). Утилита позволяет запустить любую программу с предустановками языка, чего чаще всего оказывается вполне достаточно. Также может помочь переустановка системного языка винды на японский.

Ну а ежели ты не хочешь возиться с Microsoft AppLocale или менять кодировку перед каждым запуском, а тем паче желаешь быть уверенным в том, что вообще любая [vn](#) у тебя пойдёт без ошибок — ставь себе сразу японскую ось. Можно и на виртуальную машину, если ты знаешь, что это такое. Но тогда уже придётся танцевать с бубном вокруг некоторых патчей перевода. Иными словами, прямые руки и некоторые знания тебе для собственного же удовольствия иметь совсем не помешают.

Посоветуй



Предельно
лаконично



Немного
подробнее



Много подробнее

Сообщество

Знакомство с vn частенько проходит по следующему сценарию: Обычно ньюфаг-анимешник весьма слабо представляет, откуда и через какие отверстия рождаются сюжеты его любимых порномультимедиа. Однако в кратчайшие сроки (за исключением совсем уж запущенных случаев — читай, Jetix'a) някающая сетевая братия обучает его самым основам, — и новообращённый узнаёт о таких специфических штуках, как юри, юй, манго и даже, может статься, JRPG. При лютом везении (попал в знающую компанию, полез на Википедию почитать о своём любимом аниме^[2] etc) личинка обнаруживает, что у некоторых аниме в графе первоисточника значится НЭХ под названием «визуальный роман». И если ей хватает заинтересованности и целеустремлённости, малолетний эскапист-таки получит на руки жёсткий диск скаченный образ и сможет сам или с чьей-либо помощью его установить, чтоб всё работало. Уже в скором времени личинка может полезть плакать на какой-нибудь анимешный форум с просьбами дать русский перевод к «игре по любимой аниме», откуда, скорее всего, будет вежливо послана портить людям настроение в какое-нибудь другое место или же сразу будет невежливо послана КЕМ. При очень большом везении она будет хорошо знать English достанет что-то пусть и не относящееся к любимым тайтлам, но понятное. Большая часть дошедших до этого этапа будет отсеяна, так как не сможет проникнуться духом визуальных новелл (о причинах этого см. чуть ниже) и удалит «дурацкую книжку с картинками», остальные же автоматически становятся претендентами в элитарию.

Само по себе сообщество почитателей vn'ок (особенно в этой) и прилежащих к ней странах довольно разношёрстно и в общем делится на три разные по размеру категории:

- *Русиконечисть* aka *Ever 17 level vnfaq* — читатели новелл в русских переводах, низшая раса в среде читателей визуальных романов. Как правило не знают иностранного языка и не хотят выучить, довольствуясь лишь тем, что существует на своём родном. Конечно, и в этой категории можно встретить адекватного собеседника, но чаще всего общение с её представителями совершенно скучно и безблагодатно как из-за их малой базы прочитанных тайтлов, так и из-за низкого общего интеллектуального развития. Русиконечисть собирает в себе основную массу школоты, младоанимешников и прочего рака, соответственно, и встретить её легче всего в уютных бложегах и вконтактиках и популярных анимешных форумах. Пройдя игры вроде *Ever17 - the out of infinity*- и *Saya no Uta*, начинают считать их невероятными шедеврами и «The best visual novels ever», притом отнюдь не за их реальные плюсы (которые на самом деле есть, ведь всё-таки фансабберы снисходят до переводов на русский хоть чем-то примечательных vn'ок), а только из-за того, что сравнивать не с чем. Так на нечисти срабатывает т. н. «эффект первого тайтла», а вышеназванные vn получают «волчью» популярность, которая скорее даже принижает их достоинства.
- *Англолюди* aka *Muv-Luv level vnfaq* — основная масса анонимусов разделов /vn/ отечественных чанов. Как ясно из клички, понимают английский и за счёт этого имеют доступ к гораздо большему пласту японской массовой культуры. Интересы «англичан» заметно разнятся с таковыми у русиконечисти, хотя те же *Ever17* и «Сая» почитаются и многими из них и даже были любимы ещё до того, как нечаянно оказались переведены на русский. Углублённое знакомство с рынком сабжевой продукции иногда играет с англолюдьми злую шутку, так как переводы новелл на английский выходят хоть и сравнительно регулярно, но покрыть всю массу vn'ок полторы существующие локализационные конторы всё же не могут (да и кандидаты на перевод частенько отбираются по совершенно омской логике), а прочитать-то свежешедшее продолжение/фал-диск любимой новеллы хочется! Вот и приходится беднягам пользоваться машинным переводом, со временем обрастая соответствующим софтом типа хукеров для перехвата текста и словарей. Некоторые англолюди решают, что чем регулярно сношать мозг с вышедшей из автопереводчика атмтой, проще таки выучить этот ваш мунспик (ЧСХ, примерно так оно и есть), и вполне себе имеют шанс перейти в следующую категорию через годик-полтора. Англолюди хорошо осознают ущербность русиконечисти и потому заслуженно оную презирают.
- *Японобоги* aka *Muramasa level vnfaq* — читатели новелл в оригинале, то есть все те, кто осилил не только английский, но и к тому же японский. Элита элит /vn/, смотрящая сверху как на русиконечисть, так и на «англичан». Знание языка Страны восходящего солнца позволяет японобогам быть полностью вовлечёнными в жизнь субкультуры отаку, отчего интересы их сильно отличаются от таковых у предыдущих категорий. Японобоги ориентируются не на деятельность команд переводчиков, а на самих компаний, выпускающих визуальные романы. Другой критерий для выбора новелл на прочтение — их обсуждаемость в японском комьюнити; так они знакомятся со старой признанной классикой и новыми заслуживающими внимание тайтлами (продукция élf, например). Ощущение собственной элитарности порой играет с «япами» злую шутку: японский язык для многих читающих vn'ки в оригинале становится своеобразным заскоком, и любительские работы на английском или русском вызывают у них острое отторжение. Поэтому элитарию могут и не признавать те же *Katawa Shoujo* и «Бесконечное лето» просто потому, что «не японские».

Не Японией единой...

Как известно, спрос рождает предложение. По этой самой причине в Японии выпускается действительно много новелл на все лады и для любого, даже самого утончённого вкуса — ну а хули не выпускать-то, если нарасхват продаётся? Только вот за пределами страны ядовитых рыбных деликатесов, школьной девичьей спортивной формы с красными трусиками-шортиками, сонма хиккикомори, постоянных разрушительных землетрясений и прочего кавая хоть сколько-нибудь массового спроса на vn не было, нет и в ближайшее время явно не предвидится. Из-за этого ни одному американскому или европейскому здравомыслящему разработчику компьютерных развлечений в голову не придёт делать свою визуальную новеллу^[3].

Однако попытки запилить собственную визуальную новеллу были и у игродел-компаний на западе. Особенно отличился [отечественный](#) производитель. Первой приложила свою потную от сгребания бабла и ударов банхаммером на своём форуме руку к жанру небезызвестная компания «Акелла». Вообще, для парней из этой конторы такое неожиданное поведение даже вроде как нормально (и так «Акелла» сорит деньгами направо и налево, спонсируя очередное неиграбельное говно в жанре квеста^[4]). Поделка получила символическое название «Книга мертвых: Потерянные души», как бы намекая игроку, что эта с позволения сказать новелла появилась на свет мёртворождённой, а разрабы её потеряли *душу* совесть. Пиар ограничился громкими тихими заявлениями в стиле «Первая рисованная аниме-игра от российского разработчика», из которого становится ясно, что термина «визуальный роман» самопальные творцы не знают. Среди несомненных плюсов игры можно было выделить упоротый бредовый сюжет, тупорыло написанные монологи, почти постоянную тишину в динамиках и отсылки к творчеству небезызвестного [Лавкрафта](#) (которых лучше бы и вовсе не было); а апофеозом всего стала появлявшаяся после прохождения этого говна возможность дополнительно ознакомиться с так называемой режиссёрской версией, отличающейся от стандартной только (sic!) иллюстрациями всех оттенков сепия, притом кнопка перехода на этот второй вариант исчезала после перезапуска игры.

После оглушительного провала своей поделки разрабы показали себя истинными упоротышами и, предварительно переименовав свою самопальную конторку из громоздкого и уже запятнанного позором *I Turned into a Martian!* во что-то более похожее на название [обычной студии игродела](#) — *Dreamlore*, принялись творить свой второй блин комом — «[Красный космос](#)». В отличие от предшественника, эта игра в жанре нф и альтернативной истории всё-таки смогла заработать некоторую известность среди анимешников и даже немножко остальных людей. Всякое нарутофажеское школиё умудрились даже похвалить если не саму игру, то хотя бы начинание — а что, круто ведь, [нервая вторая](#) отечественная аниме-игра! Люди постарше, знакомые с визуальными новеллами хотя бы понаслышке, в итак вялую дискуссию особо не совались, справедливо считая «Красный космос» говном и ожидая от окончательно продавшейся в анальное рабство «кАкелле» *Dreamlore Games* новых лулзов.

И лулзы ждать себя долго не заставили — в 2009 вышла игра для персонального компьютера по мотивам романа в стихах [А. С. Пушкина](#) «[Евгений Онегин](#)». Стоит ли говорить о том, насколько ужасным всё получилось? Дополнительный лулз можно словить с зачем-то существующего [официального сайта](#) поделки, внизу которого красуется надпись следующего интригующего содержания:

Игры на вынос 2 - Евгений Онегин
Король о недоподделке горе-разрабов

© 2009 Dreamlore

Есть вопросы? Пишите на info@dreamloregames.com А еще лучше — не пишите.

— Сотрудникам *Dreamlore Games* очень важно мнение игроков

Если, анон, ты ещё не понял, то *Dreamlore* на деле оказались большими ФГМ троллями средней тонкости, живущими за счёт безвозмездных пожертвований батеньки-«Акеллы» на разработку всё нового и нового говна, над которым, естественно, вовсе и не стоит трудиться — вопрос о качестве «Акелла» никогда не поднимает. Неясным остаётся только то, намеренно ли дримлоры занимаются троллингом, или же мозги у них действительно отсутствуют как *кляе* орган.

К слову, оригинальные японские *vn*'ки практически не представлены за пределами собственной родины. Переводы и локализации посылно выполняются любительскими командами, и лишь отдельные новеллы выпускаются официально. Но это в Америке, у нас же с этим делом совсем туго: повезло лишь серии *Sakura Taisen*, да и то только первым двум играм, изданным всё той же незабвенной «Акеллой». Так что резонным было бы задать вопрос: если уж так хочется видеть визуальные романы на российском рынке, то почему бы перед тем, как настолько бездарно пытаться придумать что-то своё, не выпустить хотя бы признанные японские шедевры?

...А пока говноделы штамповали свои никому нахуй не нужные кривые и тупые поделки, международная любительская команда *Four Leaf Studios* тихо-мирно пилила свою собственную бесплатную *vn*. В результате 4 января 2012 мир увидел шедевр под названием *Katawa Shoujo*. Подробнее — в отдельной статье. И эта работа — не единственный пример удачной гайдзиновской [додзинси](#)-новеллы. Из наших, русских стоит отметить хотя бы ту же эроге «[Бесконечное лето](#)», о которой также имеется собственная статья. Другой самопальный проект — «История львичек», порождённый, как ни странно, на [GameDev.ru](#), впрочем, не снискавший и десятой доли славы БЛ даже среди фурфагов. В *vn*-разделах всех крупных русскоязычных имиджборд можно найти хотя бы по одному посвящённому созданию своих новелл треду. Так что дело живёт, хотя пока что явно и не процветает.

Пособие юному разработчику

Итак, анон, возможно, что после прочтения данной статьи твоё сердце затрепыхало, в голове замелькали образы няшных кошкодевочек в матросках, а руки сами начали тянуться к клавиатуре. Ты твёрдо решил оставить свой след в истории и создать свою *vn*. К счастью (или к сожалению), уровень технологического и культурного развития дошёл до такой точки, что любой — и даже лично ты — можешь сделать свой собственный шедевр буквально за 5 минут. Гигантское количество в

КАК СОЗДАТЬ
ВИЗУАЛЬНУЮ НОВЕЛЛУ?
Советы от гуру —
Всемогущего Тернокса-
Бурундучка

Стиме новелл по 30 рублей за штуку доказывают, что уже миллионы пришли к успеху, я гарантирую это! **Нужно всего лишь...**

- Шаг первый: вспомни все известные тебе штампы уже просмотренных тайтлов аниме и уже прочитанных vn и на их основе скомпилируй свой оригинальный и уникальный сюжет. Размер неважен: хочешь, напиши текст размером с брошюрку, хочешь, переплюнь Большую Советскую Энциклопедию. Впрочем, ты волен писать о чём угодно, хоть о похождениях бомжа Дяди Васи в лихих девяностых. Скажешь потом, что твоя новелла есть артхаус для интеллектуальных меньшинств.
- Шаг второй: скачай RenPy и прочитай пару уроков по пайтону. Поздравляю, теперь ты профессиональный программист. Те, кому не хватает экстрима в жизни, могут скачать Unity, RPG Maker или любой другой неизвестный науке движок. Но если же ты — **эффективный менеджер**, то беги на **форумы**, создавай ветку «ПРОЕКТ ВЕКА НУЖНЫ ВСЕ» и жди потока мастеров своего дела, просящих твоей милости разрешить им работать на тебя на голом энтузиазме. Главное помни: никому не рассказывай про свой сюжет до тех пор, пока потенциальные работники не согласятся на трудовое рабство. Ты ведь не хочешь, чтобы твою гениальную идею спиздили и украли у тебя твои честно заработанные миллионы вечнозелёных?
- Шаг третий: вероятно, самый важный — займись художественным оформлением. Если под рукой оказался фанатично настроенный художник-энтузиаст, это хорошо. Если же нет, то открывай все знакомые тебе ресурсы от DevianArt и Rule34 до пабликов во Вконтакте на 10 человек и начинай пиздить фоны, персонажей и всё остальное, что тебе необходимо. Цинично? Возможно, но не забывай, что теперь ты — успешный бизнесмен. Но если всё-таки боишься, что по ночам тебя будет душить совесть, то скачай **один из кучи генераторов**. Конечно, можешь рискнуть и заняться графикой самостоятельно, но помни, что это увеличит время разработки, а результат может варьироваться от творений Микеланджело до рисунков на стенке общественного сортира. Хотя всегда можно будет сказать, что это такой особый стиль, и никто не посмеет упрекнуть тебя в криворукости.
- Шаг финальный: итак, твой шедевр завершён и готов к реализации. Осталось накопить с обедов всего-то жалких 100 бачей, чтобы получить вожеленный пропуск в Steam Direct и явить своё творение миру. Если же по каким-то причинам указанная сумма является для тебя неподъёмной, не беда — выложи vn на itch.io либо любом другом похожем сайте.

Готово! Ты совершил свой вклад в мировую культуру, и при особом везении вполне весомый: вероятно, твою новеллу уже записывают на ютуб улюлюкающие летсплееры, растаскивают на мемы на тематических форумах или упоминают в контексте «как страшно жить — столько говна делают». Или же она, не выдержав конкуренции с хентай-пятнашками, так и останется безвестной и навеки затеряется в анналах истории. Однако ничто, особенно, если твой навык эффективного менеджмента прокачен на сотку и ты не затратил на разработку ни одного рубля, не помешает тебе создать по вышеуказанной технологии ещё одну-две-много новелл, одна из которых уж точно выстрелит и прославит тебя на века!

Известные мемы

Warning! Здесь представлены мемы сообщества почитателей vn'ок, а не отдельных новелл. **Это, впрочем, не отменяет того, что многие мемы связаны с какими-то определёнными произведениями.**

Если ты видишь это сообщение — значит ты-мудак у тебя отключен javascript (потому что ты мудак).

Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



Типажи

Возможно, самый известный и оказавший наибольшее влияние на всё, начиная с самой субкультуры отаку вплоть до сюжетов многих манг и аниме, мем почти что глобального масштаба. Речь идёт о создании и «введении в обиход» таких типажей, как всем известные **моз**, **цундере**, **кудере**, **генки** и особенно **яндере**, выросшей из таких игр как **Школьные Дни** и Хигураши. Хотя точного происхождения этих понятий за давностью прошедших лет уж никто толком припомнить и не может, но по одной из наиболее популярных и обоснованных версий эти типы характера и поведения впервые появились в ранних дейт-симах как стереотипы романтических героинь. Отсюда же растут ноги и у клише «имото» — персонажа-милей младшей сестрёнки главного героя или его приятеля, стабильно появляющейся в качестве хотя бы фоновой персонажа в каждой второй игре.

И как вытекающее из этого, именно благодаря VN в аниме и манге появилась сама концепция гарема, по крайней мере в нынешнем его виде с классическими ОЯШ-ами, чётко разделёнными по характеру героинями и деления сюжета на разнообразные руты, чем сейчас

грешат даже совершенно далёкие от жанра тайтлы вроде какой-нибудь Mahouka Koukou no Rettousei.

Руты и флаги

Именно визуальные новеллы стали главным форсером такого понятия как "route", игрового термина означающего определённую игровую ветку. Сама идея "ветки, где ты становишься парой с определённой девушкой" так въелась сначала в сознание японцев, а потом и смотрящих аниме гайдзинов, что с тех пор сначала фанаты, а потом и сами авторы стали называть альтернативные ветки и варианты событий "рутами". Отсюда же пошли связанные мемы вроде поисков в сюжете определённых флагов, важных сюжетных моментов, определяющий к какому руту наиболее движется протагонист. Наиболее представить себе что это такое, можно по аниме-адаптациям визуальных новелл "Yosuga no Sora" и "Amagami SS", а также растасканным на мемы исекае "ReZero", чей сюжет фактически вертится вокруг проёбов главным героем нужных рутот или фантазиями о том, в какие охуительные истории он мог бы попасть, поступив более мудацки.

Plot

С ангельского слово переводится как «сюжет». Тролльская поддѣвка и просто удобная смишная отмазка, используемая в любом обсуждении абсолютно любой визуальной новеллы. Так получилось, что многие воспринимают новеллы как что-то однозначно возвышенное по сравнению с тем же аниме, сетуют на ориентированность последнего на низменные желания аудитории путѐм добавления без всякой меры фансервиса и эччи. Однако они зачастую как-то забывают о том, что большинство vn'ок являются эроге, т.е. содержат в себе хентай-сцены. Поэтому среди фанатов новелл стало модным говорить о том, что читают де они визуальные романы именно ради сюжета, а не 18+ контента. Действительно, существует множество произведений, в которых эпизоды секса являются просто плюшкой для игрока или важным обусловленным сюжетом событием. Только вот ничто не мешает кому-нибудь написать «Я играю в это ради сюжета!» относительно какой-нибудь целиком и полностью порнушной поделки и таким образом умышленно ввести собеседника в некоторое замешательство.

Жуки

Мем связан в первую очередь с новеллами японской студии Key/Visual Arts, в дизайнах персонажей (преимущественно женского пола, но вовсе не обязательно) которых часто встречается такая деталь, как волос-антенны. Это несколько (что отличает «антенны» от классического axore) тонких торчащих над остальными волосами прядей, действительно напоминающих антенны или же усики жука. Чаще всего выражение «жуки» используется в пренебрежительном смысле (с намѐком на большую похожесть героинь между собой), но порой может и не нести никакой отрицательной окраски. Стоит заметить — «антенны» встречаются не только в визуальных новеллах, но и других форматах японского массового искусства.

Стиральная машина

Мем родом из форчановского /jp/. Однажды тамошний анон обратил внимание на сходство окна батискафа из эндаинга героини популярной новеллы Ever 17 Цугуми с барабаном стиральной машины. Так на основе скриншота возникла гифка, на которой глядящая в иллюминатор девушка вращалась как в настоящей стиральной машине. Обычным ответом на пост этой анимации является фраза «Why she's in washing machine?».

Срачи

ВН — не игра

См. [Аниме — не мультфильм](#). Типичный срач ценителей и ньюфагов, в котором первые будут активно доказывать непринадлежность



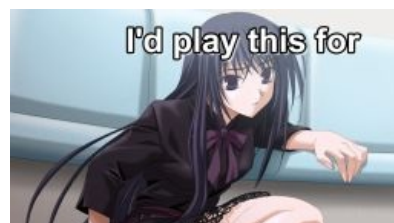
Серьѐзное использование мема

Серьѐзное использование мема



Правильное использование

Правильное использование



визуальных новелл к жанру видеоигр как таковому, на что у них вполне себе есть оправдание, ведь никакой игровой активности в традиционном виде ВН-ок не наблюдается, за редким исключением, когда всё же могут вставить простецкую мини-игру посреди повествования. То есть, ВН это история с картинками, в которой вместо переворачивания страниц книги руками, по завершению последнего слова в реплике героя нужно нажать на левую кнопку мыши и читать дальше, что по сути игровым процессом не назовёшь. В свою же очередь, контраргументом являются ВН-ки с широким выбором ответов главным героем, что создаёт нелинейность повествования и теперь данную новеллу можно причислять к разделу текстовых игр. Кто прав — хуй знает, да и собственно и не важно.

Алсо

- На самом деле сделать визуальную новеллу самому не трудно, если воспользоваться NScripter, KiriKiri, Ren'Py и другими подобными движками.
- Западным аналогом визуальных новелл можно считать т. н. жанр *interactive fiction*; а бумажным вариантом vn тогда будут книги-игры родом из седой старины.
- На визуальные новеллы и аниме действует [известное правило](#) — и не только то, о котором ты подумал.
- На свалках анимешных картинок типа [Данбуры](#) и [Гелбуры](#) немалая часть красиво нарисованных картинок — скриншоты из визуальных новелл. По крайней мере, таких скринов всегда больше, чем оф. арта к аниме, хотя и меньше, чем фанатского творчества.
- Интересна разница во взглядах на некоторые игры: например, в то время как на западе игра [Snatcher](#) позиционировалась как экшен, в Японии она воспринималась как один из ранних образцов vn.

Всякое разное



Волосы-антенны у персонажей vn *Clannad*

Волосы-антенны у персонажей vn *Clannad*



Рен из манги *DearS* тоже ходит с антеннами

Рен из манги *DearS* тоже ходит с антеннами



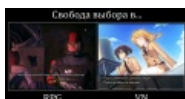
You spin me right round

You spin me right round



Теперь и в виде [макро](#)

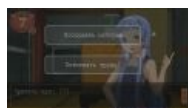
Теперь и в виде [макро](#)



Игры о чём-то нам [намекают](#)



Типичный кадр vn: ужас, драма, страдания и [панцу](#)



[Типичный](#) выбор



В vn-ках можно даже крутить любовь с [Путином...](#)



Теперь и по «[Тохе](#)»



...и иметь с [ним](#) ней секс



[Сэняша](#) тоже любит дейт-симы :3



Про [пони](#) тоже есть новеллы



И про Википе-тан Shy Honoka is shy Профессиональные
отечественные
переводчики
профессиональны

STEINS;GATE 8bit Так бы выглядела визуальная новелла эпохи 8-бит На самом деле, это - типичная графика ВН с NEC PC-88 One: Kagayaku Kisetu e visual novel Vn эпохи первой PlayStation Nursery Rhyme Opening Этот опенинг в каких только фанатских видео не звучал... Little Busters! OP Большинство опенингов vn'ок — слайдшоу артов персонажей под музыку... Fate Stay Night Heaven's Feel ...и даже полноценные видеоролики eden* Opening Movie Казалось бы, причём тут Синкай?	Famicom Detective Club II Intro (English) А такой визуальная новелла тех времён была на самом деле (уже уровень NEC PC- 98) Felicidade clannad MAD Фанатское видео, сделанное почти целиком на основе артов визуальной новеллы https://www.youtube.com/watch? v=L3B00BBilUM Редактор персонажей сугубо хентайной игры School Mate Kara no Shoujo 2 OP HD 720p ...но бывают и действительно интересные образцы с красивыми эффектами... [Commie] Russian Masters EX - PV Опенинг России (пародия на новеллу <i>Little Busters!</i>)
---	---

Новеллы у нас

- [Type-Moon](#) — японская компания по производству эроге, прославившаяся такими vn, как [Tsukihime](#) и [Fate/stay night](#).
- [Umineko no Naku Koro ni](#) — невероятно популярная звуковая новелла. По сути своей — додзинси-игра.
- [Katawa Shoujo](#) — тоже новеллка, авторы в основном родом с [4chan'a](#).
- «Бесконечное лето» — [Ichan Eroge](#), подделка отечественного анонимуса в жанре визуального романа.
- [Ace Attorney](#) — хороший пример vn, более приближенной по геймплею к квесту.
- [School Days](#)

Ссылкота

- [The Visual Novel Database](#) — сайт номер один для vn-фага. База данных игр.
- [Anivisual](#) — крупнейший СНГ сайт, посвященный новеллам. Ежегодно проводятся конкурсы с призовыми фондами. По совместительству является пристанищем всех горе-создателей ВН-ок, хотя некоторые из них всё же собирают свои заслуженные 1,5 поклонника.
- [Getchu.com](#) — известный японский игровой портал для отаку. Имеется онлайн-магазин с возможностью закупить vn с доставкой на дом хоть в [Зимбабве](#) в относительно приемлемые сроки. Топ Гетчу — очень известный рейтинг для vn. Здесь можно найти скриншоты, краткую информацию об игре, подробную информацию по персонажам, списки «похожести» и «с этим товаром многие пользователи покупают». Единственная сложность — сайт полностью на японском, но для этого есть [Google Translate](#).
- [HONGFiRE](#) — крупный тематический форум, а также трекер, на котором выкладывается подавляющее большинство vn.

- [Неплохая статья](#) про визуальные новеллы, хотя есть путаница между понятиями «визуальная новелла» и «ренай». Особенно интересен экскурс в историю vn.
- «[Мир фантастики](#)» тоже в теме. И да, статья на самом деле не про ренаи как таковые, а про визуальные новеллы.
- [TLWiki](#) — сайт, посвящённый проектам перевода vn на английский. Оформлен как вики, которую ведут сами переводчики.
- [The Translation Library](#) — аналогично, но без вики, зато с включением в список официальных релизов (да, и такое иногда случается).
- [Honyaku Subs](#) — годные переводчики на русский.
- [Novella Rus](#) — тоже, но похуже.
- [Страничка скачивания](#) Microsoft AppLocale с сайта [Империи зла](#).
- [The Asenheim Project](#) Играть бесплатно в [олд-скульные](#) визуальные новеллы онлайн без рекламы и СМС (JavaScript и HTML5). Сохранения идут в кэш. Часть переводили сами, остальное перевёл с языка Луны великий [Google Translate](#) (ныны выпилен Google'ом, но кэш остался).

Примечания

1. ↑ В английской классификации есть роман (novel) размером от 40,000 слов, повесть (novella) — 7500—40000 слов и рассказ (short story) — 7,500 слов, но [всем похуй](#).
2. ↑ Да, порой даже Википедия бывает очень полезна.
3. ↑ Именно официальному разрабу, для которого игродел — [серьёзный бизнес](#); всяческие любительские команды не в счёт.
4. ↑ А vn формально — что бы вы думали? — подвидом текстового квеста и является.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club!
 Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2
 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite
 EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's
 Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod
 Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero
 Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld
 I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this.
 Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

w:Визуальный роман en:w:Visual novel tv:VisualNovel urban:Visual+Novel