

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА С ИСТОРИЧЕСКИМИ ПЕТЛЯМИ

Narrative Design Case / портфолио инди-разработчика

Рабочее название проекта пока не закреплено. В документе используется описательное название кейса.

Параметр	Описание
Статус	In development / personal indie project
Жанр	романтическая визуальная новелла, mystery, psychological drama, time travel / historical loop
Роль автора	Narrative Designer, Writer, Composer, Indie Developer
Фокус кейса	структура рута, выборы, персонажи, исторические петли, романтические финалы, музыкальное направление
Референсы	«Бесконечное лето», «1997», «Любовь, Деньги, Рок-н-Ролл»



Об авторе проекта

Максим Ерохин — инди-разработчик, сценарист, композитор и sound designer. В этом проекте отвечает за концепт, narrative design, сценарий, персонажей, структуру выборов, маршрутную логику и музыкальное направление.

Профиль: 8 лет в музыке и звуке; Ableton Live, FabFilter и VST-инструменты; создание саундтреков, эмбиентов, интро, лупов и атмосферных музыкальных фрагментов для игровых и визуальных сцен.

Фокус автора: тёплая ностальгия, подростковая романтика, психология, мистика, хоррор-эпизоды и звук как часть драматургии, а не просто фон.

Контакты: Telegram @doifasss · email geomastergd@gmail.com · Audio portfolio: [Yandex Disk](#)

1. Краткий питч

Logline

Группа подростков после окончания 10 класса отправляется в летнее путешествие, чтобы наконец-то сделать это лето «тем самым». Но прогулка по новому городу превращается в попадание в историческую петлю: каждый найденный артефакт переносит героев в отдельную эпоху, где личные отношения, взросление и ответственность оказываются связаны с выбором, способным изменить их судьбу.

Кейс демонстрирует проектирование визуальной новеллы как системного нарративного продукта: не только сюжет и персонажи, но и правила ветвления, переменные отношений, структура рута, финалы, эмоциональный темп и аудио-направление.

2. Целевой опыт игрока

- Почувствовать тёплую подростковую ностальгию: лето, дорога, город, романтика, ощущение «последнего беззаботного времени».
- Прожить историю взросления через выборы, где Дима может поступать красиво, жестоко, трусливо или ответственно.
- Увидеть, как романтическая линия раскрывается не через набор очков, а через решения, риск и последствия.

- Попасть в исторические ситуации, где личная драма героя неожиданно сталкивается с большим событием эпохи.
- Получить разные финалы: от романтического выхода из петли до одиночества, потерь и тяжёлой драматической ветки.

3. Главный герой

Элемент	Описание
Имя	Дима Огнев
Повествование	от первого лица: Дима одновременно протагонист и рассказчик
Тип героя	частично заданный персонаж + пространство для выбора игрока
Главный конфликт	необходимость стать взрослее: принимать решения, брать ответственность и выдерживать последствия
Игровая роль	выборы игрока формируют моральную траекторию Димы: он может поступать благородно, эгоистично, правильно, неправильно или неоднозначно

Ключевая идея протагониста: взросление не проговаривается как абстрактная тема, а проявляется через конкретные решения. Любовь и доверие героинь становятся не наградой за «правильные реплики», а следствием того, насколько Дима способен действовать ответственно.

4. Завязка и структура путешествия

Герои учатся в одном классе и знают друг друга не как близкие друзья, а как одноклассники с общим прошлым, шутками, наблюдениями и недосказанностью. После историй старших выпускников о том, что они так и не смогли нормально провести своё лето, группа решает поехать в другой город - условный Петербург - и сделать путешествие запоминающимся.

Этап	Функция в дизайне
Вводная неделя	знакомство с группой, настроение лета, первые выборы и очки лояльности
День дороги	переход к основному конфликту и возможность окончательно выбрать романтический маршрут
Приезд в город	прогулка с выбранной героиней, смена темпа, ощущение настоящего путешествия
Артефакт эпохи	конкретный предмет запускает перенос в исторический период
Исторический рут	примерно неделя внутри эпохи: тайна, выборы, моральный конфликт, развитие отношений
Финал ветки	выход из петли, романтический/нейтральный/драматический исход

Макроструктура прохождения



Каждый рут раскрывает отдельную эпоху и отдельный способ взросления героя через ответственность, любовь и последствия.

5. Система исторических петель

В проекте петля работает не как повтор одного и того же дня, а как повторение/проживание ключевых исторических ситуаций. Герои находят предмет определённой эпохи, после чего оказываются внутри исторического периода и должны разобраться, какую роль они играют в происходящем. Игрок не просто наблюдает историю, а принимает решения в её эпицентре.



Рис. 2. Базовый цикл исторической петли.

Компонент	Как работает
Триггер	артефакт эпохи: кортик, документ, вещь, связанная с историческим событием
Перенос	обстановка меняется, герои оказываются в другой эпохе, сохраняя память и личные отношения
Конфликт	каждая эпоха ставит группу перед моральным и сюжетным выбором
Роль героини	каждый романтический маршрут связан с отдельным историческим периодом
Выход	раскрытие тайны петли + завершение эмоциональной линии с героиней

6. Романтические маршруты и исторические периоды

Все четыре героини имеют полноценные романтические ветки. В каждой ветке Дима должен доказать не «идеальность», а способность становиться взрослее: брать ответственность, выбирать позицию и выдерживать последствия. Привязка героинь к эпохам ниже представлена как предварительная проектная раскладка для портфолио-кейса и может быть уточнена в процессе разработки.

Маршрут	Внутренний конфликт	Историческая рамка	Дизайн-функция ветки
Маша Солнцева	страх одиночества, потребность в доверии и устойчивости	недалёкое будущее / научно-технический кризис	проверить, может ли Дима быть опорой, а не просто романтическим наблюдателем
Ксюша Искрина	контроль, долг, страх слабости, военная логика	Холодная война / риск ядерного решения	поставить героя перед ответственностью, где ошибка может стоить слишком дорого
Даша Метелина	свобода, движение, желание вырваться из привычной жизни	Древняя Русь / путь, территория, выживание	превратить приключение и дорогу в проверку выбора: бежать или отвечать за других

Лера Озерова	тайна, вина, спасательство, интерес к истории и заговорам	эпоха дворцовых переворотов / интриги и шпионаж	связать романтику с расследованием, недоверием и поиском правды
--------------	---	---	---

7. Система выборов и переменных

Повествование остаётся линейным по макроструктуре, но внутри сцен выборы создают флаги, закрывают или открывают варианты и влияют на дальнейшие реакции персонажей. Важная цель системы - не перегрузить игрока механиками, а сделать последствия ощутимыми в рамках текста.

Тип выбора	Пример функции	Влияние
Эмоциональный	поддержать, промолчать, пошутить, резко ответить	меняет тон отношений и локальные реакции
Романтический	выбрать близость, дистанцию, честность или избегание	влияет на очки лояльности героини
Сюжетный	исследовать предмет, довериться версии персонажа, рискнуть	создаёт флаги для будущих сцен
Моральный	спасти одного ценой другого, сказать правду, взять ответственность	влияет на «Волю» Димы и финальный исход

Переменная	Назначение	Отображение игроку
ОЛ: Маша / Ксюша / Даша / Лера	очки лояльности и эмоциональной близости с каждой героиней	переключаемая функция: можно включить или скрыть
Воля Димы	показатель внутренней зрелости, ответственности и способности выдерживать последствия	может быть скрытой или отображаться в интерфейсе по выбору игрока
Флаги сцен	фиксируют ключевые действия: что сделал/не сделал игрок, какие варианты закрыты или открыты	не обязательно показываются напрямую

Принцип последствий

Игрок должен понимать, что выбор имеет вес, но не всегда видеть «механическую цену» заранее. Последствия не обязаны быть судьбоносными в каждой сцене, но должны постепенно формировать характер Димы и доверие героини.

8. Финалы

Финальная структура строится вокруг сочетания романтического исхода, выхода из петли и цены, которую герои заплатили по пути. Хорошая концовка не означает отсутствие боли, а плохая не обязана быть просто «game over»: она должна оставлять эмоциональное стекло и ощущение неправильного взросления.

Тип финала	Содержание	Эмоциональный эффект
Хороший	отношения с героиней + выход из петли + успешные ключевые решения по пути	светлая меланхолия, взросление, заслуженная близость
Нейтральный	частичное раскрытие тайны, неоднозначный исход, не все последствия исправлены	ощущение цены выбора и недосказанности
Плохой	одиночество, смерть одного/двух участников, провал отношений или вечное застревание в боли	тяжёлая драма, сожаление, «стекло»
Секретный	дополнительное раскрытие скрытых деталей и условий мира	награда за внимательное прохождение
Канонический истинный	одна главная концовка, потенциально открываемая после прохождения нескольких веток	полное раскрытие центральной тайны проекта

9. Одинокая ветка

Отдельная одиночная ветка рассматривается как не-романтический маршрут, где игрок получает более детальные ответы о мире, механике петли и внутреннем состоянии Димы. Этот маршрут

нужен не как наказание за отсутствие romance route, а как отдельная драматическая траектория самопознания и самобичевания.

10. Игровые механики и интерфейс

- Основной формат: классическая визуальная новелла с линейным чтением, выборами и системой флагов.
- Нет отдельного планирования дня или карты города на текущем этапе: фокус остаётся на повествовании и ветвящихся сценах.
- Возможен дневник петли: записи о фактах, эпохах, предметах и решениях, чтобы поддержать расследовательский слой.
- Система отображения очков отношений может быть включаемой/выключаемой, чтобы подходить как игрокам, любящим прозрачность, так и тем, кто хочет полностью погрузиться в историю.
- Ключевые сцены получают CG-иллюстрации; графический объём планируется средним, текстовый - большим.

11. Визуальное и аудио-направление

Направление	Описание
Визуальный стиль	semi-anime painterly, тёплый свет, российская/постсоветская ностальгия, панельки, дворы, дорога, летняя меланхолия
Атмосфера	тёплая подростковая романтика + психология + мистика + отдельные хоррор-моменты
Музыка	авторский саундтрек: темы героинь, эмбиенты эпох, романтические и тревожные мотивы
Звук как часть дизайна	музыка должна поддерживать выбор, настроение рута и переход между «летом» и исторической петлёй
Объём	проект большой по тексту, средний по графике, большой по музыкальному наполнению

Сильная сторона автора

Проект изначально строится с учётом музыкального направления: автор планирует самостоятельно написать саундтрек и использовать музыку как часть драматургии, а не как фон. Это усиливает портфолио-кейс для инди-разработки, narrative design и game audio.

12. Текущий статус и уже готовые материалы

Материал	Статус
Текст сцен	есть начало первого дня объёмом около 12 тыс. символов + отдельные сцены в работе
Музыка	есть авторские музыкальные материалы и понимание будущего аудио-направления
Персонажи	проработаны основные героини, их внешний образ, характер и внутренние конфликты
Концепты и визуальные референсы	есть утверждённое направление semi-anime painterly и атмосферы российской ностальгии
Производственный статус	in development; проект оформляется как личный инди-проект и портфолио-кейс

13. Что этот кейс показывает в портфолио

- Умение проектировать визуальную новеллу не только как текст, но как систему маршрутов, выборов и финалов.
- Понимание романтического route design: каждая ветка имеет эмоциональный конфликт, историческую рамку и собственную цену выбора.
- Работу с флагами, переменными и последствиями без перегруза игрока механиками.
- Способность соединять нарратив, атмосферу, визуальный стиль и музыку в единое авторское направление.
- Практический статус проекта: уже есть текст, музыка, концепты и план развития, а не только абстрактная идея.

14. Краткая формулировка для резюме / портфолио

Portfolio description

Разрабатываю личный инди-проект - романтическую визуальную новеллу с историческими петлями. В проекте отвечаю за narrative design, сценарий, структуру маршрутов, систему выборов, персонажей и музыкальное направление. Кейс включает проработку протагониста, романтических веток, исторических периодов, переменных лояльности, системы финалов и авторского саундтрека.