

Управление образования города Пензы

МБОУ лицей №73 г. Пензы

«Лицей информационных систем и технологий»



XXVI научно-практическая конференция
школьников города Пензы
«Я исследую мир»

*Визуальная новелла - цифровой помощник в
развитии творческих способностей и
образовательных навыков*

Секция «Информатика»

Работу выполнили:

ученица 11 «А» класса Кондратьева Дарья Андреевна

Научный руководитель:

учитель информатики

Меркурьева Наталья Владимировна

2021 г.

Содержание

1. Введение	3
2. Теоретическая часть	4
2.1. Особенности жанра визуальная новелла	4
2.2. Этапы работы над созданием визуальной новеллы	5
2.2.1. Выбор материала	5
2.2.2. Сценарий	5
2.2.3. Иллюстрации	5
2.2.4. Звуковое сопровождение	7
2.2.5. Создание программного кода игры	7
3. Практическая часть	9
3.1. Процесс создания визуальной новеллы	9
3.2. Релиз	12
4. Заключение	15
5. Список используемых ресурсов	16
6. Приложение 1	17

1. Введение

XXI век – расцвет информационной эпохи и распространения цифровой техники по всем уголкам Мира. Вместе с технологиями начали появляться и новые способы развлечения. Популярность компьютерных игр растёт с каждым днём, дети и взрослые проводят за этим занятием всё больше времени, что заставляет задуматься, как использовать это увлечение во благо – в первую очередь, для обучения.

О пользе создания положительно влияющих компьютерных и видео- игр заговорили на самом высоком уровне. Первый заместитель председателя комитета Государственной Думы по науке и высшему образованию Олег Смолин в беседе с телеканалом RT заявил: «Это хорошая идея, при условии, что найдутся люди, которые сделают компьютерные игры, направленные на созидание». Депутат уверен, что игры такого рода позволят подросткам проявлять меньше жестокости и агрессивности, как в Рунете, так и в реальной жизни.

Ещё больший положительный эффект может быть достигнут за счёт включения в процесс создания компьютерной игры, который включает в себя как творческую, так и обучающую составляющие.

Задействовать дифференцированные способы мышления, проявить свои способности в разных сферах искусства и творчества, развить навыки программирования позволяет создание компьютерной игры в жанре визуальная новелла.

Цель работы: доказать путём создания собственной визуальной новеллы, что игры данного жанра способны дать творческий опыт, развить IT-навыки и помочь в обучении.

Задачи:

1. Изучить процесс создания визуальной новеллы.
2. Выбор графического редактора на основе наличия оптимального количества инструментов.
3. Анализ языков программирования и выбор программной среды для написания кода игры.
4. Изучение языка программирования Ren'Py.
5. Создание авторской визуальной новеллы, в основе которой лежит образовательный контент.
6. Релиз.

Гипотеза:

Визуальные новеллы являются эффективным помощником в развитии компетенции в проектной деятельности – одного из основных видов деятельности будущих программистов, создают базу для развития творческих способностей и интеграции в среду информационных технологий.

Актуальность:

Актуальность данного проекта исходит из увеличивающейся популярности игр жанра «визуальная новелла» в IT-пространстве, возможности и необходимости применения их в образовательных целях.

2. Теоретическая часть

2.1. Особенности жанра визуальная новелла

Визуальная новелла – очень оригинальный и нестандартный игровой жанр, в последнее время обретающий все большую популярность.

Визуальный новелла (роман) — жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения.

Персонажи этих игр обычно выполнены в стиле аниме, который, как и визуальные романы, возник в Японии. Истоки некоторых визуальных шаблонов жанра лежат в вековых традициях японского театра (кабуки, но, кёгэн, бунраку).

Новеллы разделяют по подвидам:

Кинетическая новелла

Характерная черта для данного подвида визуальных новелл — полное отсутствие ветвлений, выбора вариантов и, как следствие, возможности зрителя влиять на сюжет. По сути, это книга с музыкой, и зачастую они бывают достаточно короткими.

Звуковая новелла

Та же кинетическая новелла, но с большим упором на звуковое сопровождение. Зачастую представители жанра имеют весьма слабую графическую составляющую, либо не имеют таковой вовсе.

ADV новеллы

Самый распространённый подвид визуальных новелл. В данном подвиде текст выводится через небольшое окно, обычно располагающееся в нижней части экрана. Оставшееся пространство отведено под красочные иллюстрации, фоны и спрайты персонажей, обычно с широким использованием эффектов (смена палитры, приближение/отдаление, вращение, волны, тряска экрана и пр.). Для жанра характерны короткие предложения, поскольку текстовое окно попросту не способно вместить большой объём текста. Для имён (либо значков или портретов, отождествляющих) персонажей, от чьего лица произносится предложение, обычно предусмотрена отдельная область текстового окна, что позволяет зрителю с лёгкостью отслеживать течение диалога. Когда от зрителя требуется выбор, ему предоставляется красочное (иногда анимированное и даже озвученное) окно с вариантами действий.

NVL новеллы

В данном подвиде текст выводится во весь экран на полупрозрачном слое (обычно чёрного цвета), за которым отображаются иллюстрации и спрайты персонажей. Поскольку отведённое для текста место ограничивается лишь разрешением экрана, для жанра характерны длинные, пространные предложения. Что характерно, зачастую отсутствуют метки, указывающие на принадлежность фраз конкретным персонажам, что затрудняет чтение.

В основном, в визуальных романах повествование ведётся от первого лица, наблюдателем всех событий является протагонист, который остаётся непоказанным.

Графика визуальных новелл состоит из совокупности фонов и спрайтов персонажей. В ключевые моменты истории показываются специальные «CG-арты»: более детальные картинки, нарисованные специально для этой сцены вместо собранных из стандартных элементов, которые используют более кинематографичные углы камеры и включают протагониста. Эти сюжетные арты можно посмотреть в любой момент после того, как они были найдены в игре, «открыты», что создаёт интерес к повторному прохождению игры и выбору разных решений, ведь увидеть все особые события за одно прохождение порой невозможно.

2.2. Этапы работы над созданием визуальной новеллы

2.2.1. Выбор материала

Визуальная новелла — это нечто среднее между игрой и книгой, поэтому в её основе может лежать как авторская задумка, так и готовое литературное произведение, исторические события или научный материал.

2.2.2. Сценарий

После выбора материала, который ляжет в основу вашей игры, его будет необходимо преобразовать в «рабочий» вид. На данном этапе начинается обработка и отбор информации, уточнение деталей, мест действия, реплик персонажей и их эмоций. Конечный сценарий занимает около 60% от всей работы над созданием игры.

Конечно, успешность задумки зависит лишь от интеллектуальных способностей личности и её литературных навыков, однако существуют технологии, способные упростить и ускорить рабочий процесс.

Возможно использование таких Интернет-ресурсов, как:

<https://porfirevich.ru/> - нейросеть, способная дополнять написанные автором истории, предлагать новые идеи.

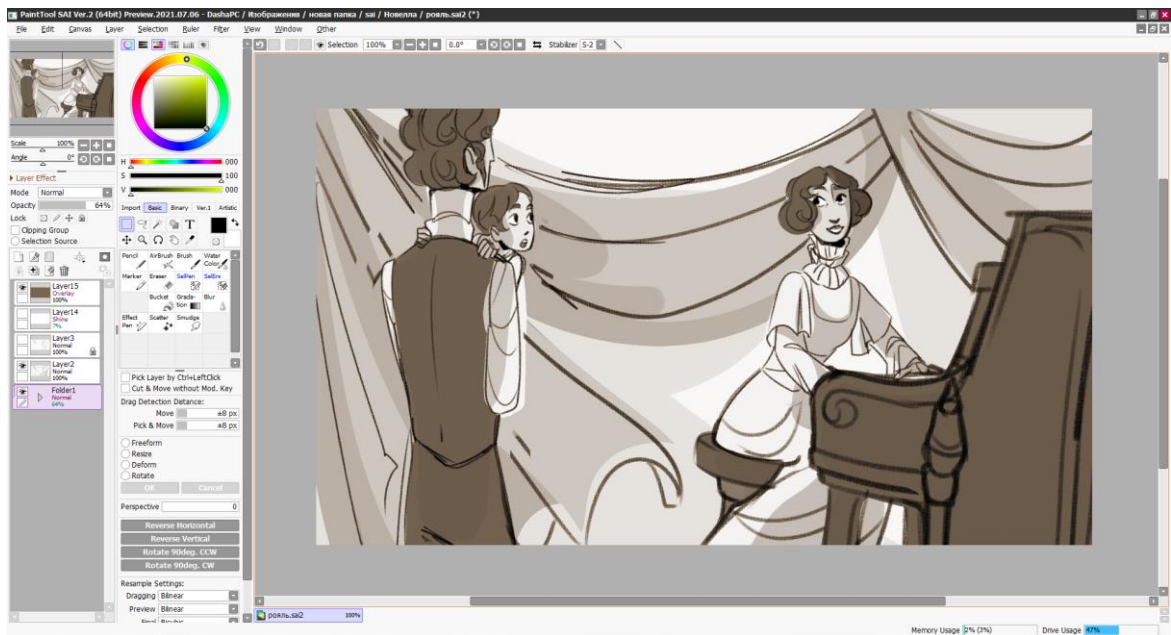
<https://text.ru/spelling> - сайт, предназначенный для проверки орфографии текста.

Scrivener – программа- инструмент для хранения и структурирования идей.

2.2.3. Иллюстрации

Следующей неотъемлемой ступенью на пути к созданию игры является создание иллюстраций. Само название жанра включает в себя такое понятие как «Визуальный» - непосредственно наблюдаемый, видимый. В первую очередь игрок взаимодействует с персонажами игры на фоне какого-либо окружения, именно поэтому особое внимание стоит уделить проработке задних планов и дизайнов внешности персонажей.

Выбор программного обеспечения очень велик: от **Microsoft Paint** до **Adobe Photoshop**. Однако одни программы слишком просты для создания действительно красивых изображений, а другие наоборот составляют сложность для освоения, поэтому, предлагая альтернативу, я могу посоветовать Easy Paint Tool SAI — графический редактор, предназначенный для цифрового рисования в среде Microsoft Windows, разработанный японской компанией SYSTEMAX.

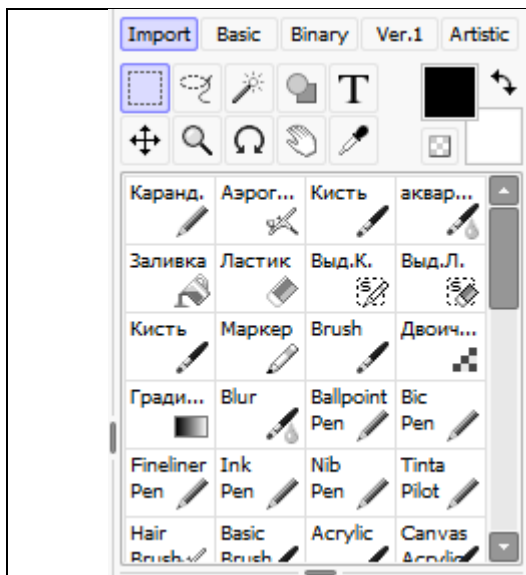


Интерфейс программы достаточно прост для освоения, он состоит из нескольких основных элементов:

1. Панель слоев

	<p>Данная область программы обеспечивает принцип многослойности рисунка. Работа на более чем одном слое упрощает рабочий процесс, позволяет делать изменения в иллюстрации и исправление ошибок на любом этапе работы, конечно, только при грамотном использовании данной технологии.</p> <p>На данной панели есть кнопки создания обычного слоя, векторного слоя, создания папки для объединения нескольких слоев в группу, возможность удалить слой или стереть с него всё содержимое в одно нажатие, создание сетки перспективы поверх существующего слоя. Выше находится ползунок непрозрачности слоя, а также существует возможность наложения на него различных эффектов.</p>
--	---

2. Набор инструментов



Первоначально программа предоставляет базовый набор из небольшого количества кистей и инструментов для работы. Однако функционал этого графического редактора позволяет персонализировать кисти: изменять их характеристики или создавать совершенно новые. Помимо типичных приборов для рисования, здесь находится градиент, кисть выделения, лассо и волшебная палочка – инструменты, позволяющие мгновенно выделять замкнутые области, геометрические фигуры, а также возможность добавить текст на свою иллюстрацию.

3. Рабочая область или холст

Область программы, предназначенная для рисования. Размер холста назначается пользователем в самом начале, однако во время творческого процесса его можно беспрепятственно изменять: увеличивать или уменьшать. Увеличить можно как холст полностью, так и только одну из его 4-ех сторон.

2.2.4. Звуковое сопровождение

Для того чтобы добиться полного погружения в созданную историю, стоит обратиться к аудиальной составляющей. Грамотно подобранная музыка и звуки способны оказывать влияние на человека: придавать ощущение определённой атмосферы, заставить человека чувствовать страх, напряжение, печаль или радость.

Для создания и обработки звуков существует огромное количество программ, одной из самых популярных является [FL Studio](#). Однако, упрощая процесс, можно и не создавать что-то своё, а использовать нечто существующее. Некоторые сайты Интернета открывают возможность применения в своих целях музыки начинающих композиторов, которые будут не против того, чтобы их произведения были задействованы где-либо.

Музыку и звуки можно найти на таких сайтах, как [ZvukiPro.com](#), [pixabay.com](#)

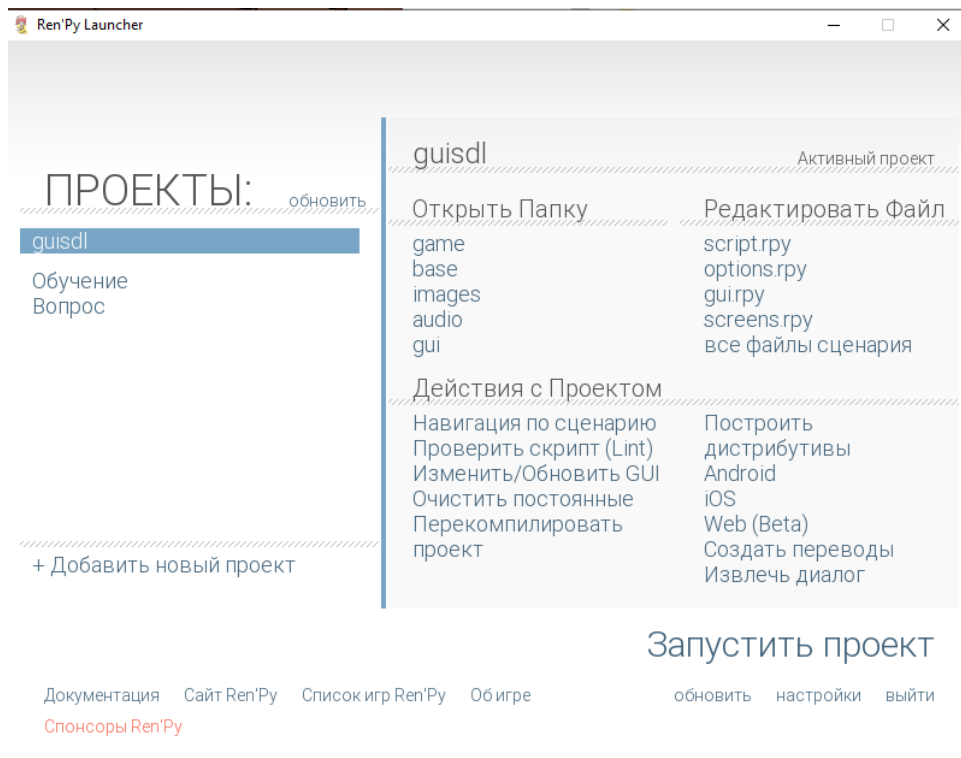
2.2.5. Создание программного кода игры

Когда материал собран, иллюстрации готовы и подобрана музыка, тогда появляется необходимость объединить все компоненты в единое целое посредством программного кода.

Человек, обладающий знаниями в этой сфере, без особого труда сможет написать код для игры с нуля, однако для новичков существуют программы, упрощающий процесс, которые помогают плавно погрузиться в программную среду.

Ren'Py - бесплатный, свободный и открытый движок для создания как некоммерческих, так и коммерческих визуальных новелл в 2D-графике.

В основе данной программы лежит язык программирования Python.



При создании нового проекта, Ren'Py создаёт одинаковую оболочку для каждого из них, впоследствии при желании и возможности её можно будет также отредактировать.

Для каждого нового проекта создаётся отдельная папка, в которую входят файлы со стандартно-заданными программой названиями. Код, отвечающий за то, что будет выводиться на экране, находится в файле под названием **Script.rpy**.

Чтобы создать визуальную новеллу, достаточно знать несколько базовых команд.

1. label

Эта команда отвечает за начало нового блока действий, как правило, в него можно объединять те или иные события, относящиеся к одному эпизоду.

2. jump

Команда, отвечающая за перемещение между блоками.

Например, *Jump New Episode* означает переход от команд текущего блока событий к новому блоку *New Episode*.

3. return

Команда, которая возвращает игрока в главное меню. Её ставят при завершении игры, либо как дополнительный элемент в процессе написания кода, который помогает обнаружить наличие ошибок в коде.

4. define

Данная команда используется в самом начале кода, она отвечает за определение переменных, которые будут участвовать в коде. В основном переменные в визуальных новеллах необходимы для закрепления за персонажами определённых характеристик, чтобы не нагружать

код и не писать их каждый раз при репликах: каждому персонажу игры присваивается собственная переменная, к ней также можно добавить текст, который будет выводиться в области имени персонажа, цвет его имени, цвет его реплик, определённое положение на экране монитора и т.п.

Помимо этого, можно задавать переменные для каких-либо вычислительных действий, которые часто применяются для проверки истинности в условном операторе, или, например, для музыки и звуков.

5. scene

Команда, отвечающая за вывод на экран определённого фонового изображения.

6. show

Команда, отвечающая за вывод на экран спрайта персонажа.

7. init Python, \$

Операторы, которые служат для того, чтобы внедрять в код функции на чистом языке программирования. Они применяются в случае необходимости модификации кода или отсутствия возможности использовать упрощённые команды Ren'Py для осуществления задуманной идеи.

8. menu

Это оператор, создающий возможность выбора в визуальных новеллах. С помощью него осуществляются разветвления сюжета в зависимости от того, какое решение из предложенных разработчиком примет игрок в той или иной ситуации. Однако можно создавать и выбор без последствий.

Данные команды и операторы являются основой для создания визуальных новелл в рабочей среде Ren'Py, но не являются единственными. Помимо них существует большое количество команд, отвечающих за эффекты появления и анимацию изображений или текста, смену фонов, скорость анимации, расположение изображения на экране. Всё они предназначены для создания как можно более комфортных условий для игрока, они также могут влиять на его восприятие игры, оказывать влияние на его эмоции.

3. Практическая часть

3.1. Процесс создания визуальной новеллы

Цель практического этапа работы заключалась в создании авторской визуальной новеллы, сюжет которой основан на биографическом материале, а именно – детстве знаменитого писателя и поэта М.Ю. Лермонтова для более наглядного изучения становления личности нашего земляка, внесшего значительный вклад в развитие русской культуры.

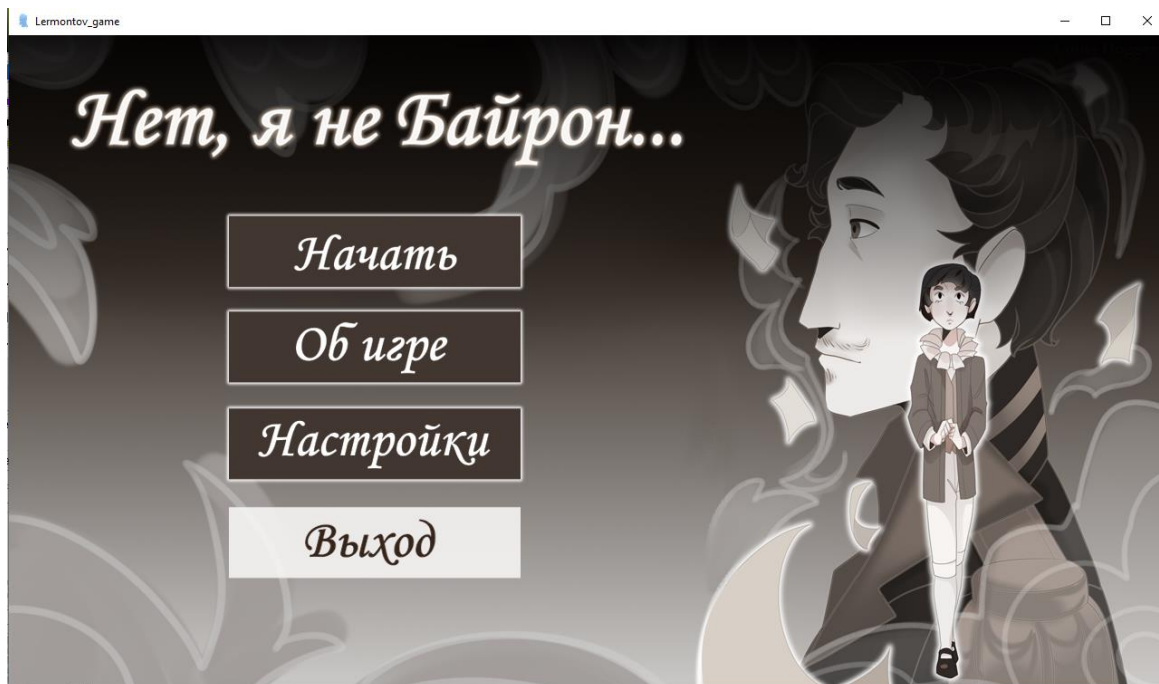
Для сценария были выбраны некоторые моменты детских впечатлений юного Михаила: воспоминания о матери, отношения бабушки и его отца, поездка на Кавказ, первая любовь.

Иллюстрации к игре – персонажи, сцены – исключительно авторские, нарисованы вручную с помощью графического редактора Easy Paint Tool SAI.

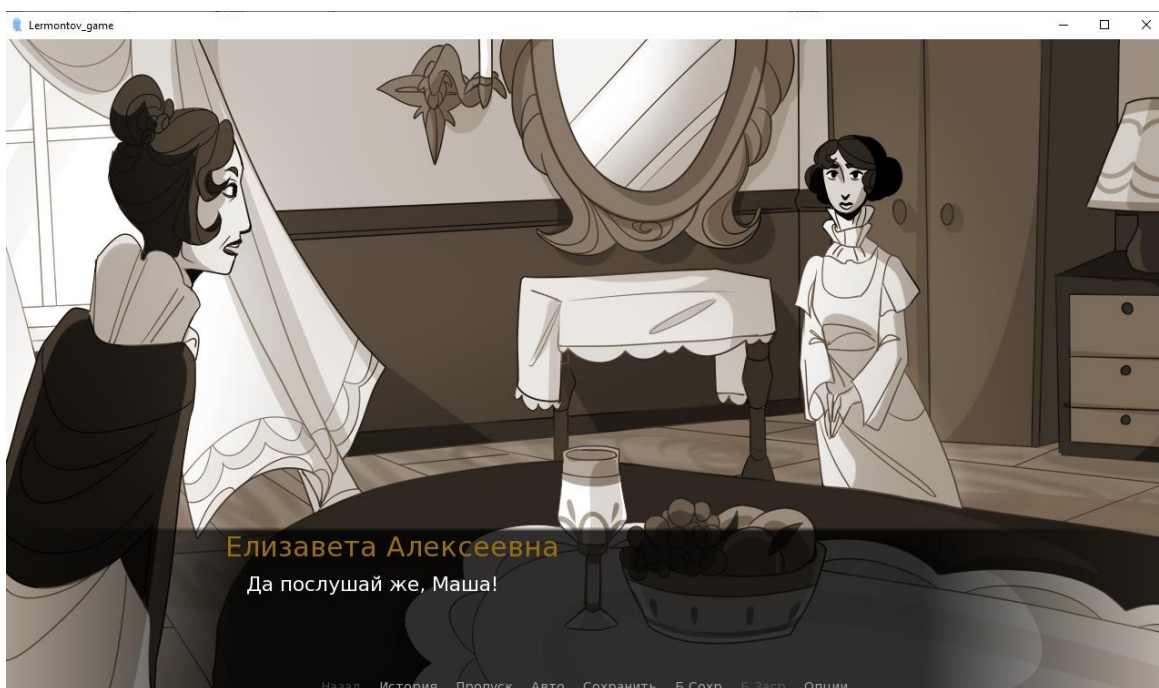


Музыкальное сопровождение и звуки были взяты из открытого доступа с бесплатных Интернет-ресурсов.

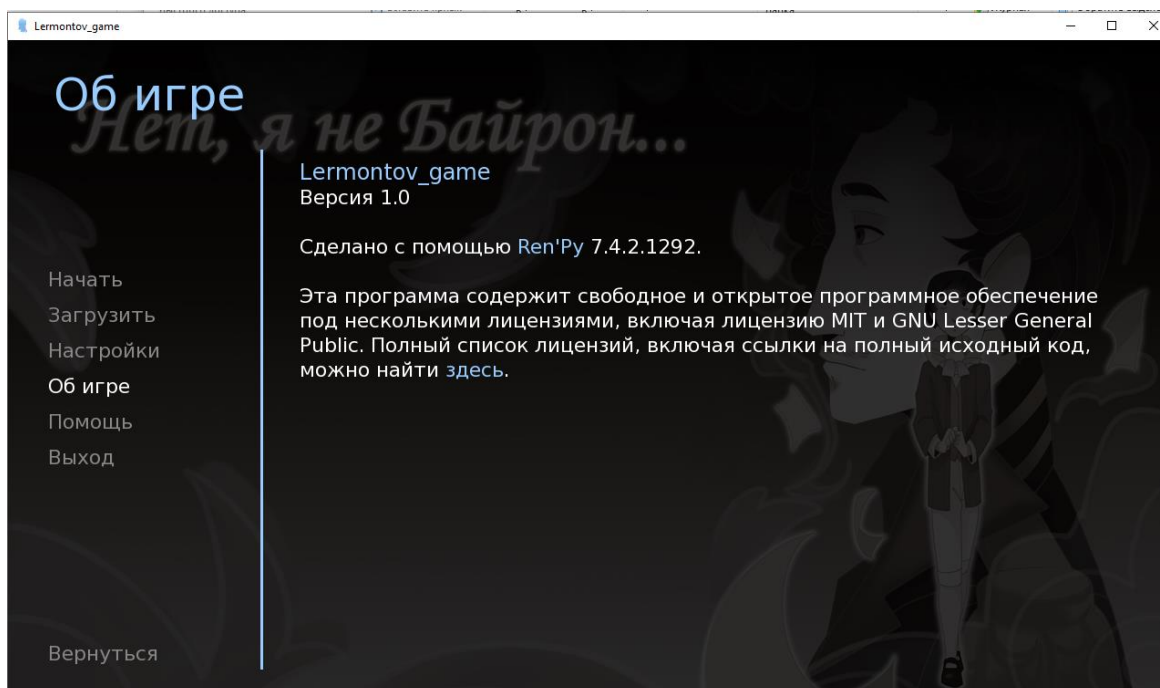
На главной странице игры «Нет, я не Байрон» размещено меню на фоне иллюстрации, отображающей основную тему новеллы.



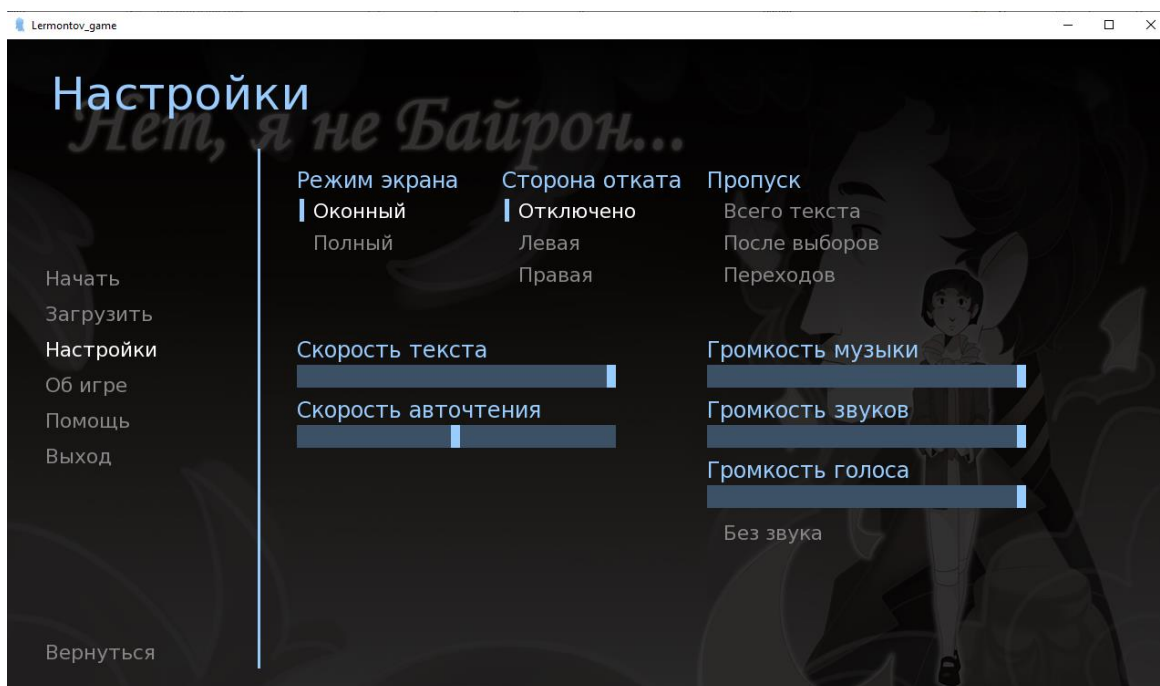
Кнопка «Начать» запускает игру, начиная её со сцены разговора между бабушкой и матерью М.Ю. Лермонтова.



Кнопка «Об игре» открывает вкладку с актуальной информацией о программном обеспечении, используемом для создания новеллы.



Кнопка «Настройки» открывает раздел для игрока, предназначенный для изменения внутриигровых параметров.



Кнопка «Выход» служит для завершения игры.

Программный код к игре написан на языке программирования Ren'Py (см. фрагмент кода в [Приложении 1](#)).

3.2. Релиз

Визуальная новелла была размещена на сайте Anivisual.net – тематическом ресурсе, на котором собрана огромная библиотека авторских проектов данного жанра, где получила одобрение от администрации сайта. Появившись на главной странице новинок, она уже в течение первых суток успела получить положительные отзывы.

Игра доступна для скачивания по ссылке: <https://anivisual.net/stuff/3-1-0-3476>.



⚙ Нет, я не Байрон

Рейтинг:	★★★★★	👁 3930 💬 10
Год релиза:	2021	
Тип:	Кинетическая новелла (без выборов)	
Платформа:	Windows	
Продолжительность:	Менее 2 часов	
Жанры:	Драма, Романтика, Приключения	
Автор:	Кондрашор Дартлана	
Язык:	Русский	
Теги:	Повествование от третьего лица, отечественный разработчик	
Дата добавления:	16/Май/2021 21:53	
Дата последнего обновления:	18/Сен/2021 13:13	
Добавил:	dashakok	



#1 Stepler в 17:06 (17/Май/2021)

3

Спасибо! Есть тут ещё те, кого это название стриггерило рассказать наизусть всё стихотворение?))

[Цитировать](#) [Ответить](#)



#2 Манул в 18:52 (17/Май/2021)

-3

Если б ещё знать, что такое стриггерило...
Меня оно побудило рассказать этот стих, если вы это имеете в виду.

[Цитировать](#) [Ответить](#)



#4 Stepler в 19:49 (17/Май/2021)

3

Не будьте занудой. Даже если выкинуть сей новомодный жаргонизм, (значение которого "быть причиной чего-либо") смысл предложения понятен.
Но я рад, что не у меня одного возникло желание продекламировать данное произведение.

[Цитировать](#) [Ответить](#)



#5 Хемуль в 13:33 (18/Май/2021)

1

У меня побудило желание загуглить и проверить, насколько хорошо я его помню.

[Цитировать](#) [Ответить](#)

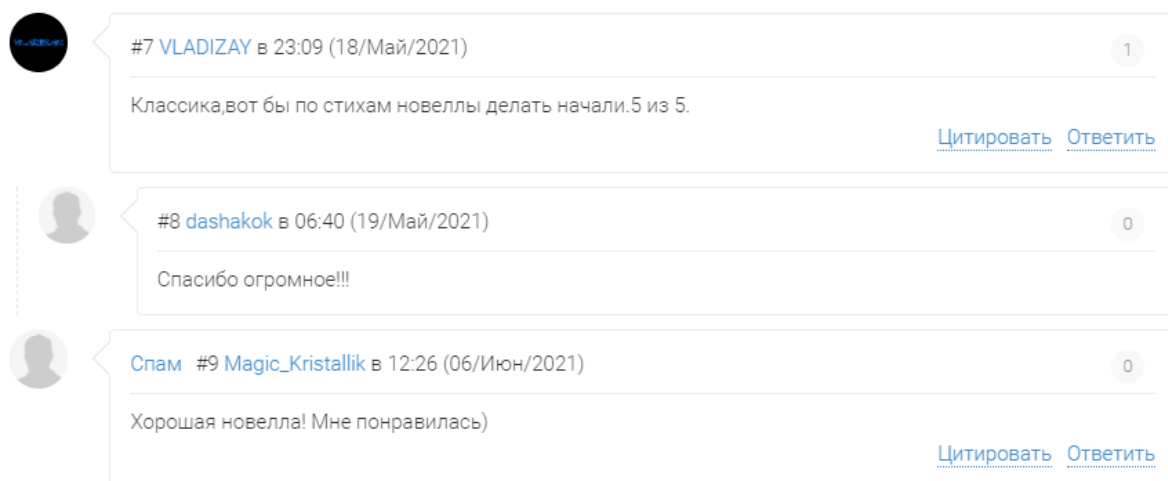


#3 Манул в 18:53 (17/Май/2021)

2

За Лермонтова сразу пять, без всякого.
Добавлено.
Поиграл и получил массу удовольствия. Оригинальная рисовка, сюжет, идея. Всё на высоте. Не поймите меня правильно, это лучшая из кинетических новелл, в которые я играл. По крайней мере, для меня.

[Цитировать](#) [Ответить](#)



Помимо всего прочего, проект был представлен обучающимся в 5-7-ых классах лицея №73.



Они подробно узнали о процессе создания визуальных новелл, а также смогли поиграть в разработанную мной игру.

По окончании презентации ученики прошли опрос, посвященный данному проекту, по результатам которого выяснилось, что в создании собственной визуальной новеллы заинтересованы 62% опрошенных, 74,5% опрошенных считает, что визуальные новеллы способны облегчить учебный процесс и увеличить интерес к обучению. На вопрос какой предмет дети хотели бы увидеть в виде визуальных новелл 40% опрошенных ответило литература, 21% - история, 7-9% - русский язык, биология, география, математика. Так же некоторые голосовали за технологию, английский язык, информатику, музыку, обществознание, физику.

4. Заключение

По результатам исследования, проведенного компанией DFC Intelligence в 2020 году, в видеоигры играет 3,1 млрд человек, что составляет около 40% населения Земли. Масштабы влияния игровой индустрии на современное общество поражают.

Образовательные игры могут внести неоценимый вклад в развитие общества даже при воздействии хотя бы на долю этой массовой аудитории.

На собственном опыте я убедилась, что игры действительно перестают быть просто развлечением, когда сам человек становится их разработчиком. Создатель игры должен обладать огромным количеством различных навыков. Так, в процессе работы над своей визуальной новеллой я получила колоссальный творческий опыт, а также углубила свои знания в области программирования. Более того, проект получил поддержку как среди учеников нашего лицея, так и во взрослой аудитории – пользователей сайта Anivisual.net.

Таким образом, гипотеза о том, что визуальные новеллы являются эффективным помощником в развитии компетенции в проектной деятельности – одного из основных видов деятельности будущих программистов, создают базу для развития творческих способностей и интеграции в среду информационных технологий подтвердилась.

Для дальнейшего развития идеи данного проекта при поддержке учителя информатики мною был разработан комплекс занятий для начального обучения ребят, заинтересовавшихся созданием визуальных новелл. После проведения нескольких встреч на добровольной основе, я вижу успехи своих подопечных. Планируя посвятить своё будущее работе с детьми в сфере педагогики, я собираюсь создавать и использовать игры данного жанра в своей профессиональной деятельности.

5. Список используемых ресурсов

https://radiokp.ru/sport/nikakikh-strelyalok-v-gosdume-zayavili-cto-gotovy-razvivat-kompyuternye-igry-no-tolko-polozhitelnye_nid493565_au42484au

<https://stopgame.ru/blogs/topic/58568>

<https://porfirevich.ru/>

<https://text.ru/spelling>

<https://anivisual.net/stuff/3-1-0-3476>

https://ru.wikipedia.org/wiki/Визуальный_роман

https://www.playground.ru/misc/news/vizualnye_novelly_istoriya_zhanra-325027

<https://pixabay.com/music/>

<https://zvukipro.com/520-muzyka-bez-avtorskih-prav-dlja-youtube.html>

<https://www.image-line.com/>

<https://www.systemax.jp/en/sai/>

<https://www.literatureandlatte.com/scrivener/overview>

<https://www.renpy.org/>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Ren%27Py>

scene royal with Fade(0.5, 1.0, 0.5)

F "{fi=1-1-50}Машенька, сыграй ещё что-нибудь! Гляди, как Мише нравится!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Он весь проникся, сыграй нам что-то из своего любимого!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Сейчас-сейчас!{/fi}"

scene razgovor with Fade(0.5, 1.0, 0.5)

play sound park

N "{fi=1-1-50}Взгляните! Уж не Лермонтовы ли это?{/fi}"

S "{fi=1-1-50}И правда! Какая беззаботность, каким счастьем веет от этого Семейства{/fi}"

N "{fi=1-1-50}И впрямь, неужто до Марии Михайловны ещё не дошли слухи?{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Слухи?{/fi}"

N "{fi=1-1-50}Да как же вы не слышали?{/fi}"

N "{fi=1-1-50}Да уж давно все говорят о том, что Юрий Петрович – изменник!{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Ах!{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Уж кто такую клевету разносит!{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Хотя, впрочем, ...{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Знакома я была когда-то с ним, человек не самых серьёзных правил...{/fi}"

S "{fi=1-1-50}Ведь подозрения в неверности теперь не кажутся такими безосновательными...{/fi}"

N "{fi=1-1-50}Да слышала ведь я, что живут они с тещей-то, с Елизаветой Арсеньевой.{/fi}"

N "{fi=1-1-50}Она ведь так была против их союза. Верно достала она бедолагу{/fi}"

S "{fi=1-1-50}А, впрочем, кто его знает...{/fi}"

stop sound

scene ssora with Fade(0.5, 1.0, 0.5)

M "{fi=1-1-50}Юра! Ты стал так часто уезжать...{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Я знаю...{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Но того требует моя работа!{/fi}"

menu:

" "

"Что же ты так раздражён? Остаешься со мной, отдохни":

jump gogogo

"Побудь же со мной хоть немного!":

jump gogogo

return

label gogogo:

M "{fi=1-1-50}Мишенька скучает по тебе{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Вечно что-то про тебя спрашивает{/fi}"

play sound coughing

M "{fi=1-1-50}Тебе следует с ним почаще видаться...{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Маша, ты знаешь, я устал!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Устал! От этого дома! Устал от вашей матери!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Что же ты...!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Я боле не могу здесь жить!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Прости меня, за то, что я буду говорить сейчас!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Однако ж, с меня уже хватит!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Пока вы здесь лежите, ваша маменька чернит моё имя!{/fi}"

M "..."

M "{fi=1-1-50}Да как вы смеете такое говорить о моей матери?!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Как смеете винить меня в моей болезни?!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Она взяла вас в этот дом! У вас ведь ничего не было за спиной, кроме лишь чина!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}И ты смеешь считать, что это она взялась за распространение этих слухов!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Маша, вы не слышите!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}С каких же пор нами командует ваша мать?!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Это унижает моё имя!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Да что вы за собой имеете, чтобы быть главой семьи!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Про сына и про того позабыли!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}А если слухи есть, значит был же повод!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Так вам ли стоит злиться сейчас, или мне?!{/fi}"

play sound boom

F "{fi=1-1-50}Да какое право ты имеешь!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Ах!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}С меня довольно ваших обвинений!{/fi}"

F "{fi=1-1-50}Я не собираюсь это продолжать!{/fi}"

"..."

M "{fi=1-1-50}Куда же вы? Ах, стойте!{/fi}"

play sound coughing

scene bolezn with Fade(0.5, 1.0, 0.5)

G "{fi=1-1-50}Машенька, что этот изверг с тобой сделал!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Ведь я предупреждала...{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Я ведь чувствовала!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Как я смогла такое допустить!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Господи, Машенька, прости мне это!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Да ведь и ты слепая была{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Не углядела то, что было прямо перед самыми глазами!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}И где же ты сейчас!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Бедная, в болезни{/fi}"

G "{fi=1-1-50}И даже ради сына он ничего не сделал своего!{/fi}"

play sound coughing

G "{fi=1-1-50}ну-ну, тихо, не вставай! Не вставай...{/fi}"

G "{fi=1-1-50}А, впрочем, к чему теперь упрёки{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Одни вы с Мишей у меня остались!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Господи, не оставляй ты меня, старую, одну!{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Ведь и сына твоего он погубит! Ах! Мишенька!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Матушка...{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Полно вам злиться, что было, то не вернуть{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Полно! Смешно!{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Ну же... Может я и совершила тогда ошибку{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Да впрямь же, если не станет меня{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Позаботьтесь о Мишеньке...{/fi}"

M "{fi=1-1-50}Это будет единственная моя просьба{/fi}"

play sound coughing

M "{fi=1-1-50}А сейчас...{/fi}"

M "{fi=1-1-50}оставьте же меня одну{/fi}"

M "{fi=1-1-50}мне нужно немного отдохнуть{/fi}"

M "{fi=1-1-50}не беспокойтесь, маменька!{/fi}"

stop music fadeout 5

play sound coughing

M "{fi=1-1-50}Вот увидите, скоро болезнь отступит...{/fi}"

scene fon1 with Fade(0.5, 2.0, 0.5)

play music beginning

show elnormal at right

show urnormal at left

show elopm at right

G "{fi=1-1-50}Я же просила тебя больше не навещать нас{/fi}"

hide elopm

show elangry at right

G "{fi=1-1-50}Неужели мои слова для тебя неясны?!{/fi}"

show urangry at left

hide elangry

F "{fi=1-1-50}Елизавета Алексеевна! Я имею право видаться со своим сыном!{/fi}"

hide urangry

show ursad at left

F "{fi=1-1-50}Так позвольте же мне сейчас же его увидеть.{/fi}"

hide ursad

show elangry at right

G "{fi=1-1-50}Моего Мишеля?!{/fi}"

hide elangry

show elopm at right

G "{fi=1-1-50}Да после всего, что ты наворотил, какое право ты имеешь?{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Ты погубил мою дочь, но погубить моего внука я тебе ни за что не позволю.{/fi}"

hide elopm

show ursad at left

F "{fi=1-1-50}Маша была больна, Вы всегда знали, что она слаба здоровьем...{/fi}"

hide ursad

show elangry at right

G "{fi=1-1-50}Ты смеешь винить меня в её смерти!{/fi}"

hide elangry

show urangry at left

F "{fi=1-1-50}Я раскаялся перед Вами, чего же вы ещё хотите от меня?!{/fi}"

show uropm at left

F "{fi=1-1-50}Я уступал вам не раз в делах семейных, хотя где это видано,{/fi}"

hide uropm

F "{fi=1-1-50}Чтобы глава семьи пресмыкался перед тещей!{/fi}"

hide urangry

show elangry at right

G "{fi=1-1-50}Да ты?! Глава семьи?!{/fi}"

hide elangry

show elopm at right

G "{fi=1-1-50}Глава семьи всегда должен быть рядом с семьёй{/fi}"

G "{fi=1-1-50}Боюсь спросить, а где были Вы, когда Мишель так ждал Вас?{/fi}"

show elangry at right

hide elopm	G "{fi=1-1-50}То я буду вынуждена всё своё состояние переписать в свой род Столыпиных{/fi}"	hide elopm
G "{fi=1-1-50}Где были Вы, когда моя Машенька была больна и ждала от вас поддержки!{/fi}"	G "{fi=1-1-50}Но если Мишель будет жить со мной, то этого не произойдёт, очевидно.{/fi}"	show mishaorm
G "{fi=1-1-50}Да что вы дадите своему сыну!{/fi}"	hide elopm	L "{fi=1-1-50}Я увидел карету отца!{/fi}"
hide elangry	show yrangry at left	hide mishaorm
show yrangry at left	F "{fi=1-1-50}Да это же мошеничество!{/fi}"	show mishahappy
F "{fi=1-1-50}Я дам ему всё, что будет необходимо. А сейчас в мои намерения входит воссоединить свою семью и забрать Мишу к себе, как то и положено!{/fi}"	hide yrangry	L "{fi=1-1-50}Мне так много всего нужно тебе рассказать и показать!{/fi}"
hide yrangry	show elopm at right	L "{fi=1-1-50}Стой! Я должен тебе кое-что отдать, сейчас!{/fi}"
show elangry at right	G "{fi=1-1-50}Выбор за вами, но Вы сами можете раздумать, что из нас двоих{/fi}"	hide mishahappy
G "Ах!"	G "{fi=1-1-50}Лишь я могу позволить себе в полноте материально обеспечить вашего сына{/fi}"	show elopm at right
hide elangry	hide elopm	G "{fi=1-1-50}Нет-нет-нет! Мишель, твоему отцу срочно нужно уезжать, у него нет времени{/fi}"
show elopm at right	show elangry at right	hide elopm
G "{fi=1-1-50}Раз вы так играете.{/fi}"	G "{fi=1-1-50}И надеюсь на этом наш вопрос будет закрыт!{/fi}"	show elangry at right
hide elopm	hide elangry	G "{fi=1-1-50}Ведь так?!{/fi}"
show elangry at right	show yrangry at left	hide elangry
G "{fi=1-1-50}Бедную старую женщину хотите свести в могилу, отобравши у неё всё!{/fi}"	F "{fi=1-1-50}Я так просто не сд...{/fi}"	show yrsad at left
hide elangry	hide yrangry	F "{fi=1-1-50}Да, Миша, она права{/fi}"
show yrangry at left	"{fi=1-1-50}ПАПА!!!{/fi}"	hide yrsad
F "{fi=1-1-50}Это была не моя вина!{/fi}"	show mishanormal	show mishasad
hide yrangry	show mishahappy	L "{fi=1-1-50}Но...{/fi}"
show elangry at right	L "{fi=1-1-50}Папа!{/fi}"	show yropm at left
G "{fi=1-1-50}Так слушайте же сюда!{/fi}"	hide mishahappy	F "{fi=1-1-50}Я ещё приеду, оставь свои новости на следующий раз{/fi}"
hide elangry	show elangry at right	hide yropm
show elopm at right	G "{fi=1-1-50}Мишель?!{/fi}"	show yrhappy at left
G "{fi=1-1-50}Если вы намерены будете разлучить нас с Мишелем{/fi}"	hide elangry	F "{fi=1-1-50}Я обещаю, мы с тобой успеем обсудить всё!{/fi}"
	show elopm at right	F "{fi=1-1-50}До свидания, Елизавета! До встречи, Мишенька!{/fi}"
	G "{fi=1-1-50}Ты же должен был быть у врача{/fi}"	hide yrhappy
		hide yrnormal

show mishaorm	show mishahappy at right	F "{fi=1-1-50}Иди же поиграй с остальными, сегодня к вам пришло много детей{/fi}"
L "{fi=1-1-50}Бабушка, неужели у него нет ни минутки времени?{/fi}"	L "{fi=1-1-50}Я лишь хотел тебе отдать свои наброски, взгляни!{/fi}"	hide uorm
hide mishaorm	hide mishahappy	show yrhappy at left
show elorm at right	show yrhappy at left	F "{fi=1-1-50}Вон и они, гляди играют!{/fi}"
G "{fi=1-1-50}Увы, твой отец очень серьёзный и занятой человек{/fi}"	F "{fi=1-1-50}Ах, спасибо! Ты делаешь огромные успехи в рисовании{/fi}"	hide yrhappy
G "{fi=1-1-50}А сейчас тебе необходимо пойти на осмотр к Господину Леви-{/fi}"	hide yrhappy	show mishasad at right
hide mishasad	show uorm at left	L "{fi=1-1-50}Бабушка не позволит{/fi}"
hide mishanormal	F "{fi=1-1-50}С каждым разом твои работы становятся всё лучше и лучше{/fi}"	show uorm at left
hide elorm	hide uorm	F "{fi=1-1-50}Почему же?{/fi}"
hide elnormal	show yrhappy at left	hide uorm
show elssh at right	F "{fi=1-1-50}Мишенька!{/fi}"	L "{fi=1-1-50}Я же только-только выздоровел{/fi}"
G "..."	hide yrhappy	L "{fi=1-1-50}Да и нет у меня желания с ними играть{/fi}"
G "{fi=1-1-50}Мишель!{/fi}"	show uorm at left	hide mishasad
G "{fi=1-1-50}Куда ты!{/fi}"	F "{fi=1-1-50}Природа наградила тебя огромным талантом{/fi}"	show mishaorm at right
hide elssh	F "{fi=1-1-50}Прошу же, не бросай дорогу творчества{/fi}"	L "{fi=1-1-50}Они все такие простые...{/fi}"
show elangry at right	hide uorm	L "{fi=1-1-50}Обычные, если быть точнее{/fi}"
G "{fi=1-1-50}Непослушный ребёнок!{/fi}"	show yrhappy at left	L "{fi=1-1-50}Они совсем ни о чём не думают{/fi}"
scene poaun with fade	F "{fi=1-1-50}Я уверен, пройдут годы и однажды твоё имя будет воспето в народе!{/fi}"	hide mishaorm
show mishanormal at right	show mishahappy at right	show mishaangry at right
show mishahappy at right	L "{fi=1-1-50}Я буду стараться, отец!{/fi}"	L "{fi=1-1-50}А мои размышления им не интересны!{/fi}"
L "{fi=1-1-50}Папа! Папа!{/fi}"	hide mishahappy	show yrsad at left
hide mishahappy at right	hide yrhappy	hide mishaangry
show yrnormal at left	show yrsad at left	F "{fi=1-1-50}Скованным в постели, пораженным болезнью и не таким начнёшь заниматься от скуки...{/fi}"
show uorm at left	F "{fi=1-1-50}Мне уже пора. Тебе стоит вернуться, пока Елизавета Алексеевна не сделала это сама{/fi}"	hide yrsad
F "{fi=1-1-50}Миша!{/fi}"	hide yrhappy	show uorm at left
F "{fi=1-1-50}Как же ты сбежал?{/fi}"	show uorm at left	F "{fi=1-1-50}Ну всё, вот уже и Елизавета Алексеевна вышла.{/fi}"
hide uorm	hide yrsad	
show mishaorm at right	show uorm at left	
L "{fi=1-1-50}Я знаю, что ты спешишь{/fi}"		
hide mishaorm		