

СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ НА ОСНОВЕ ДВИЖКА REN'PY

В работе приводится описание основ создания визуальной новеллы на базе бесплатного и свободного движка Ren'Py, написанного на языке программирования Python.

ВВЕДЕНИЕ

Визуальная новелла - это жанр компьютерных игр, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения. В визуальной новелле вы смотрите на мир глазами главного героя, делаете выбор от его имени, что влияет на дальнейшее развитие сюжета. Новеллы — это симуляторы человеческих отношений. Такие игры отличаются глубоко проработанными характерами персонажей, их жизненными историями, целостностью мира.

I. ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ИГРЫ НА ДВИЖКЕ REN'PY

Ren'Py — это бесплатный и свободный движок для визуальных новелл. По умолчанию Ren'Py уже настроен на создание типичной игры. Сценарий в Ren'Py состоит из последовательности реплик, действий с экранами и выбора игрока. После прохождения стандартной процедуры задания основных настроек в указанной ранее папке будут созданы папки с таблонными файлами, необходимыми для минимального функционирования игры. В 3 файлах описывается работа и построение самого проекта: Options.rpy, Screens.rpy, Script.rpy. Оператор label используется для того, чтобы дать имя месту в программе. Остальные строки – операторы say. Оператор menu позволяет игроку сде-

лать выбор, состоит из блока логических строк, каждая из которых оканчивается двоеточием. Это выборы пункта меню, которые представлены пользователю. Когда выбор сделан, операторы, следующие за ним, запускаются. В любом проекте есть информация, такая как используемые изображения, переменные и персонажи. Такая информация объявляется в блоке init. Изображения объявляются через ключевое слово image. По умолчанию все изображения должны храниться в папке images. Фоновые изображения должны быть того же размера, что и выбранное для игры разрешение. Персонажи объявляются с помощью строчки, начинающейся с define, дальше переменная типа Character, характеристики которой в скобках (строчка имени, выводимого на экран, и ее цвет). Ярлык изображения (image tag)- это псевдонимы, использованные для повторяющихся изображений персонажей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе мы проанализировали структуру визуальной новеллы, рассмотрели её особенности, что в результате позволило нам создать новую игру этого жанра.

Список литературы

1. www.animemaga.ru
2. www.renpy.org/wiki/renpy/rus/doc/tutorials
3. www.habrahabr.ru/post/303476/

Азаревич Евгения Сергеевна, студентка 1 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, azarevich.evgeniya@gmail.com

Орел Анастасия Николаевна, студентка 1 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, orel-anastasia@mail.ru

Научный руководитель: Рак Татьяна Александровна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, tatianarak@bsuir.by