

СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ НА ДВИЖКУ REN'PY

Вступ. Розглядається створення кросплатформенної гри в жанрі «Візуальна новела» на движку Ren'Py за допомогою мови програмування Python. Ринок комп'ютерних ігор все більше охоплює популярність ігри в жанрі «візуальна новела», тому було вирішено розібратись в даному питанні та створити власну гру в даному жанрі,

Проблема, що вирішується. Для створення нової комп'ютерної гри потрібно створити покроковий алгоритм для розвитку сюжету цієї гри, щоб гра була цікава і поступова. Після створення загального алгоритму роботи потрібно провести аналіз гейм-дев ринку для визначення можливого охоплення аудиторії та існуючих подібних розробок.

Основний матеріал. Пропонується наступний алгоритм розвитку сюжету гри. В ході розв'язку історії гравець постійно приходиться до етапу вибору – це ключова особливість такого жанру, як візуальна новела, окрім зовнішнього виду. Від вибору гравця буде залежит в яку саме сторону піде розвиток подій: історія може обірватись, гравець може піти далі по сюжету або його вибір може призвести до кардинальних змін в оповіданні гри. Наприклад як це буває в іграх від компанії Supermassive Games.

Після створення алгоритму розвитку сюжету було проаналізовано гейм-дев ринок, щоб зрозуміти який стиль гри буде легкий в створенні, але принесе гарний результат та feed-back від гравців. Мій вибір зупинився на візуальному стилі «Аніме», який досить легкий та незатратний по часу в створенні, але лаконічний та гарний. Далі, в ході недовгих міркувань, я дав назву «Життя студента» для своєї програми і приступив до створення візуальної частини гри.



Рис .1 Головне меню гри

Головне меню гри приведено на рис.1. На рис.1 можна побачити декількох героїв розробленої новели, зрозумілі кнопки меню, назву та відповідний фон.

Після етапу з візуальною частиною гри було проаналізовано та освоєно правила роботи з движком Ren'Py. Було вивчено офіційну документацію [1] автора Ren'Py та відео-роліки на платформі YouTube [2]. Після чого було проведено розробку «начинку» гри «Життя студента». В кості редактора коду було вирішено використовувати текстовий редактор Atom, як рекомендує документація Ren'Py [1]. Поки перша, що потрібно вирішити при розробці такої гри – це монотонність. Тобто, написання коду з використанням стандартних та загальновідомих алгоритмів для візуальної новели – річ не складна, але вона досить монотонна та потребує багато повторень одного й того ж. Але тут є свої плюси, наприклад, в ході написання історії та коду було вносено зміни до загальновідомих алгоритмів за рахунок погляду на сюжет гри під іншим кутом, втілюючи в життя те, що, на мою думку, дійсно може подобатись основній аудиторії користувачів – тобто гравцям. На рис.2 показано скрін



кадру з розробленої гри «Життя студента».

Рис. 2 Кадр з вибором в грі

Висновки. Було описано запропонований алгоритм розвитку сюжету гри «Життя студента». Було визначено, що гра буде мати з 3 глави, які будуть виходити кожен рік, починаючи з 2022 року. В якості розвитку сюжету було вирішено використовувати ситуації з реального життя. Було проведено аналіз існуючого гейм-дев ринку та визначено, що для охоплення якомога більшої аудиторії гравців потрібно використовувати ситуації з реального життя для можливості отримання справжніх емоцій, щоб гравець відчув емпатію до дій сюжету.

Список використаних джерел

[1] Офіційна документація Ren'Py - <https://www.renpy.org/doc/html/>

[2] Плейліст уроків з Ren'Py - <https://youtu.be/1t8SSYCe094/>