

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Ключевская средняя общеобразовательная школа  
Омского муниципального района Омской области"

# «РАЗРАБОТКА ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ В ЖАНРЕ ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА»

ВЫПОЛНИЛА: ЛИПАТОВА ЮЛИЯ НИКОЛАЕВНА  
УЧЕНИЦА 10 КЛАССА  
МБОУ «КЛЮЧЕВСКАЯ СОШ»

# ВВЕДЕНИЕ

Цель: создание обучающей визуальной новеллы.

Гипотеза: если создать визуальную новеллу, то она поможет обучающимся любых классов самостоятельно изучать различного рода информацию увлекательно.

Задачи:

- Изучить программы для создания визуальной новеллы
- Проанализировать особенности жанра визуальная новелла и представить самых главных представителей этого жанра.
- Выбрать программы для разработки
- Выбрать актуальную тему для новеллы
- Собрать нужные материалы для новеллы, найти бесплатные спрайты.
- Провести тестирование игры

# ЧТО ТАКОЕ ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА

- Визуальная новелла — жанр компьютерных игр, являющийся подвидом текстового квеста. В этом жанре игроку история представляется при помощи отображения на экране текста, статичных или анимированных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения. Иногда в игре используются вставки видеороликов. Интерактивностью в таких играх является возможность игрока сделать определенный выбор, например — выбрать вариант ответа в диалоге. Изображения персонажей игр данного жанра традиционно выполнены в стиле аниме, который, как и визуальные романы, возник в Японии.

# ПРОГРАММЫ ВЫБРАННЫЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ НОВЕЛЛЫ



Ren'Py — это движок визуальных новелл, используемый тысячами создателей со всего мира, который помогает вам использовать слова, изображения и звуки для создания интерактивных историй, запускаемых на компьютерах и мобильных устройствах. Это могут быть как визуальные новеллы, так и игры-симуляторы жизни. Простой в освоении язык сценариев позволяет любому эффективно писать большие визуальные романы, а его сценариев Python достаточно для сложных игр-симуляторов.



### Eileen

Ren'Py 7 is here! We've been working on it a long time, but I'm sure it'll be worth the wait.

y  
Edit File  
script.rpy  
options.rpy  
gui.rpy  
screens.rpy  
All script fi  
Build Distr  
Android  
iOS  
Generate T  
Extract Dia  
Launch  
P

## ПРОГРАММЫ ВЫБРАННЫЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ НОВЕЛЛЫ



- Visual Studio Code (VS Code) — редактор исходного кода, разработанный Microsoft для Windows, Linux и macOS. Позиционируется как «лёгкий» редактор кода для кроссплатформенной разработки веб- и облачных приложений. Включает в себя отладчик, инструменты для работы с Git, подсветку синтаксиса, IntelliSense и средства для рефакторинга. Имеет широкие возможности для кастомизации: пользовательские темы, сочетания клавиш и файлы конфигурации. Распространяется бесплатно, разрабатывается как программное обеспечение с открытым исходным кодом, но готовые сборки распространяются под проприетарной лицензией.

EXPLORE

- WORKING FILES 2 UNSAVED
  - config.ts \app
  - shell.ts \app\layout
  - dashboard.ts \app\dashboard
  - common.ts \app\common
  - logger.ts \app\common
  - History.md C:\GitDevelopment\express
- HOTTOWEL-ANGULAR-TYPESCRIPT
  - common.js
  - common.ts
  - logger.js
  - logger.ts
  - spinner.js
  - spinner.ts
  - dashboard
    - dashboard.js
    - dashboard.ts
  - layout
    - shell.js
    - shell.ts
    - sidebar.js
    - sidebar.ts
  - services
    - app.js
    - app.ts

```

● logger.ts \app\common
1 interface loggerFunction {
2     (message: string, data: Object, source: string,
3 }
4
5 interface logger {
6     [fnName: string]: any;
7     getLogFn(moduleId: string, fnName?: string): (m
8     log: loggerFunction;
9     logError: loggerFunction;
10    logSuccess: loggerFunction;
11    logWarning: loggerFunction;
12 }
13
14
15
16 (function () {
17     'use strict';
18
19     angular.module('common').factory('logger', ['$1
20
21     function logger($log: ng.ILogService) {
22         var service: logger = {
23             getLogFn: getLogFn,
24             log: log,
25             logError: logError,
26             logSuccess: logSuccess,
27             logWarning: logWarning
28         };
29
30         return service;
31

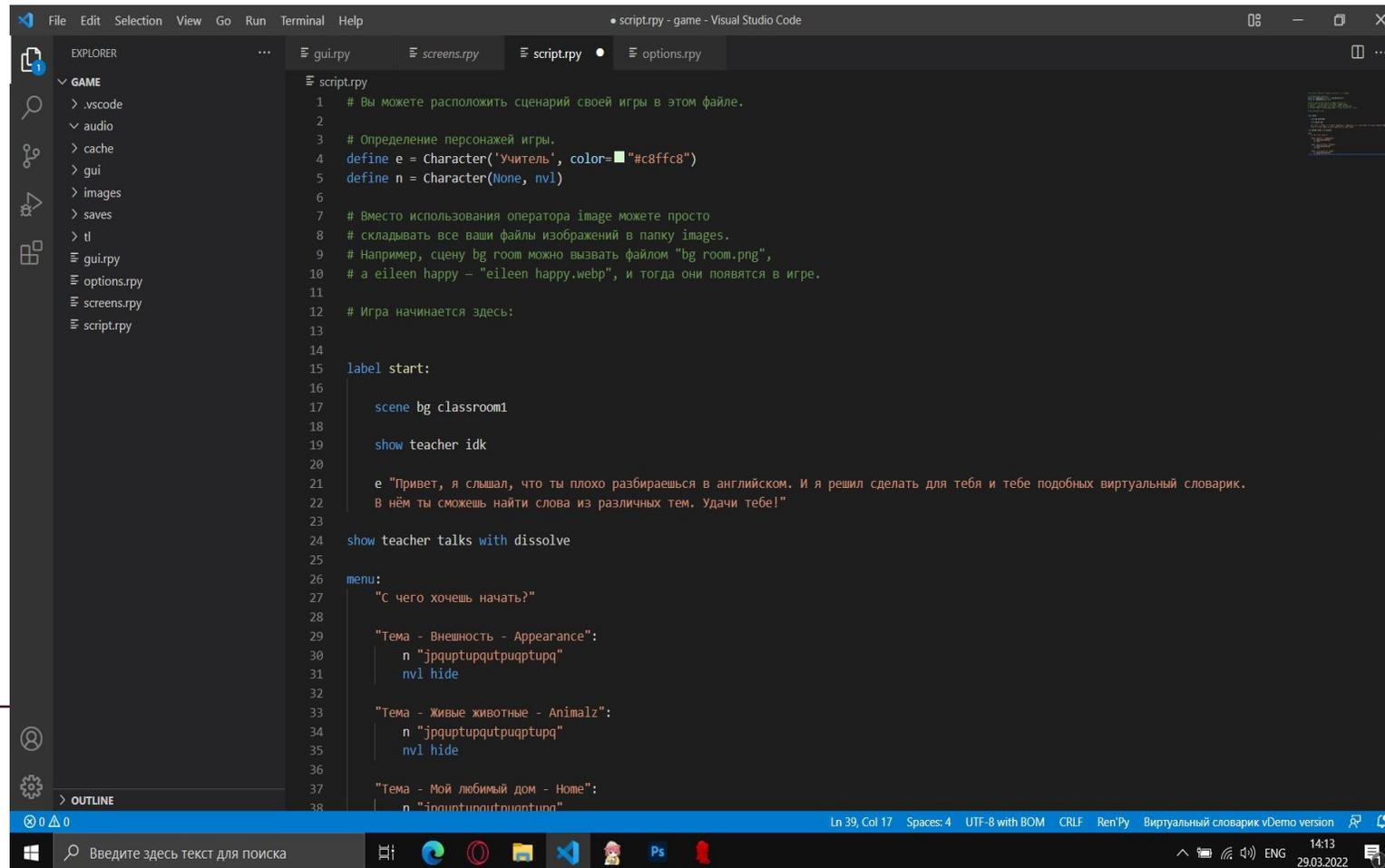
```

```

dashboard.ts
1 interface dashboardVm {
2     messageCount: number;
3     news: {
4         title: string;
5         description: string;
6     }
7     people: person[];
8     title: string;
9 }
10
11 (function () {
12     'use strict';
13     var controllerId = 'dashboard';
14     angular.module('app').controller(controllerId,
15
16     function dashboard(common: common, datacontext
17         var getLogFn = common.logger.getLogFn;
18         var log = getLogFn(controllerId);
19
20         var vm: dashboardVm = this;
21         vm.news = {
22             title: 'Hot Towel Angular',
23             description: 'Hot Towel Angular is a S
24         };
25         vm.messageCount = 0;
26         vm.people = [];
27         vm.title = 'Dashboard';
28
29         activate();
30
31     function activate() {

```

# ОСНОВНОЙ ЭТАП ПРОЕКТА, ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ



```
1 # Вы можете расположить сценарий своей игры в этом файле.
2
3 # Определение персонажей игры.
4 define e = Character('Учитель', color="#c8ffc8")
5 define n = Character(None, nvl)
6
7 # Вместо использования оператора image можете просто
8 # складывать все ваши файлы изображений в папку images.
9 # Например, сцену bg гоош можно вызвать файлом "bg гоош.png",
10 # а eileen happy - "eileen happy.webp", и тогда они появятся в игре.
11
12 # Игра начинается здесь:
13
14
15 label start:
16
17     scene bg classroom1
18
19     show teacher idk
20
21     e "Привет, я слышал, что ты плохо разбираешься в английском. И я решил сделать для тебя и тебе подобных виртуальный словарь.
22     В нём ты сможешь найти слова из различных тем. Удачи тебе!"
23
24     show teacher talks with dissolve
25
26     menu:
27         "С чего хочешь начать?"
28
29         "Тема - Внешность - Appearance":
30             n "jрqurtpqrtpqrtpq"
31             nvl hide
32
33         "Тема - Живые животные - Animals":
34             n "jрqurtpqrtpqrtpq"
35             nvl hide
36
37         "Тема - Мой любимый дом - Home":
38             n "jрqurtpqrtpqrtpq"
```



Начать  
Загрузить  
Настройки  
Об игре  
Помощь  
Выход



ВирусальныйСловарик  
1.0

Пропускаю &gt;&gt;&gt;

Тема 'Внешность' - Appearance

Тема 'Живые животные' - Animals

Тема 'Мой любимый дом' - Home

Назад История Пропуск Авто Сохранить Б. Сохр Б. Загр Опции

# ВЫВОДЫ

- В результате проделанной работы я:
- 1. Проанализировала особенности жанра визуальная новелла и представила самых главных представителей этого жанра.
- 2. Выбрала программы для разработки новеллы и изучила их.
- 5. Разработала обучающую игру в жанре визуальная новелла.
- 6. Провела тестирование разработанной игры