

Разработка игры на платформе «Ren'Py»

Студент группы ОПКт-1
Руководитель

М.О. Зайцев
Е.В. Абрамсон

Введение

Цель работы: изучить платформу «Ren'Py», её основные функции и возможности, создать первую свою программу, найти, изучить аналоги разработанной программы и выявить различия между ними.

Основные задачи работы:

1. Проанализировать аналоги.
2. Определить степень и критерии различия.
3. Рассмотреть технологию создания компьютерной игры.

Объект исследования - программа «Exgesis when cry unineko».

Среда создания - платформа «Ren'Py».

Почему именно «Ren'Py»?

Движок «Ren'Py» - это идеальный выбор для создания своей первой игры в жанре визуальной новеллы. С помощью этого инструмента вы сможете реализовать свои творческие идеи и создать увлекательную игру.

Одним из важных преимуществ этого движка является широкий спектр функций, которые он предлагает. С помощью звуковых эффектов, анимации и интерактивных элементов вы сможете сделать игру более увлекательной и захватывающей.

Обзор аналогов

Everlasting Summer - российская компьютерная игра в жанре визуального романа с элементами аниме в сеттинге пионерского лагеря, разработанная и изданная компанией «Soviet Games».

Tiny Bunny - российская визуальная новелла в жанре хоррор, созданная и изданная компанией «SAIKONO GAMES» по мотивам одноимённого рассказа интернет-писателя Дмитрия Мордаса.

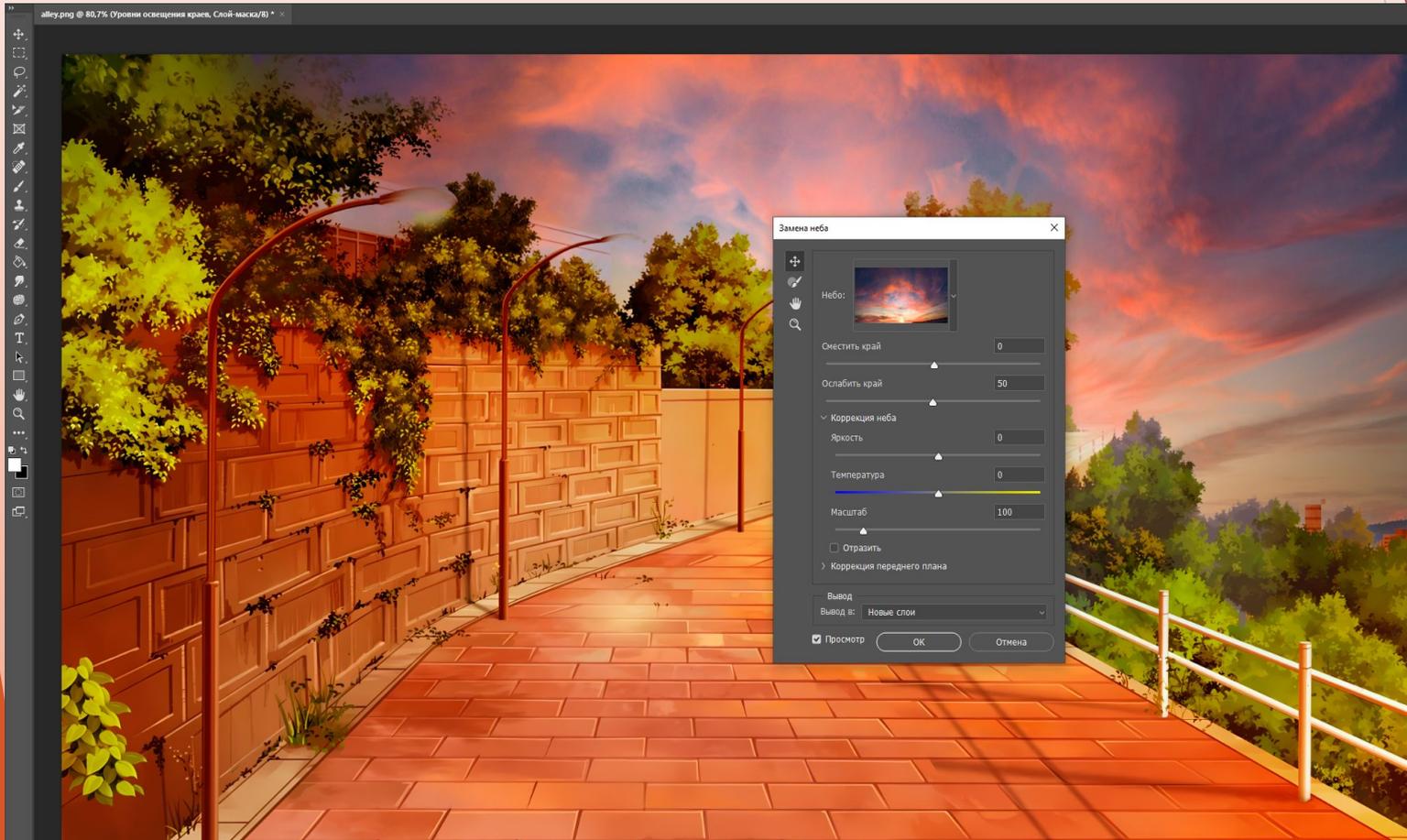
Doki Doki Literature Club! - компьютерная игра в жанре визуального романа, разработанная и выпущенная американской командой разработчиков «Team Salvato» для персональных компьютеров.

Таблица сравнения аналогов программы «Exgesis when cry unineko»

	Everlasting Summer	Tiny Bunny	Doki Doki Literature Club!	Exgesis when cry unineko
Функциональность:				
Удобность интерфейса	Интерфейс прост, понятен, удобен, не перегружен	Интерфейс не сложен для понимания, в нём легко ориентироваться	Интерфейс удобен и понятен, но сложен в эксплуатации для начинающих пользователей	Удобность и простота в использовании интерфейса и непосредственно ориентирование в нём
Используемая ОС	Windows	Windows	Windows, macOS, Linux	Windows
Дизайн и динамическая визуализация	Стилистически графический интерфейс приятен, цвета насыщенные, живые	Под тон истории, цветовая палитра хорошо передаёт настроение окружения	Динамические кат-сцены, наличие живого окружения и живописных локаций	Анимация объектов и персонажей плавная, отлично передаётся суть и эмоции персонажей
Драматургия, сюжет и языковая грамотность	Яркое использование художественных средств выразительности, история непредсказуема	В актах расставлены яркие поворотные моменты, персонажи имеют свою индивидуальность и мотивацию	Корректность расставления акцентов в структуре повествования, подробность актов	Идеи раскрыты и мысли в истории понятно рассказаны, конфликт персонажей понятен
Саунд-дизайн, музыка	Звук создаёт напряжение или настроение там, где должен	Погружающая в игру передача музыки в настроения сцены, музыкальное разнообразие	Системный звук стилистически выдержан, есть эффект звукового напряжения	Разнообразные звуки окружения, подобранные под каждую локацию с правильным уровнем громкости
Стоимость лицензии:				
Пожизненная лицензия	Бесплатно	299 рублей	360 рублей	30 рублей

Создание игры

Создание текстур, спрайтов.



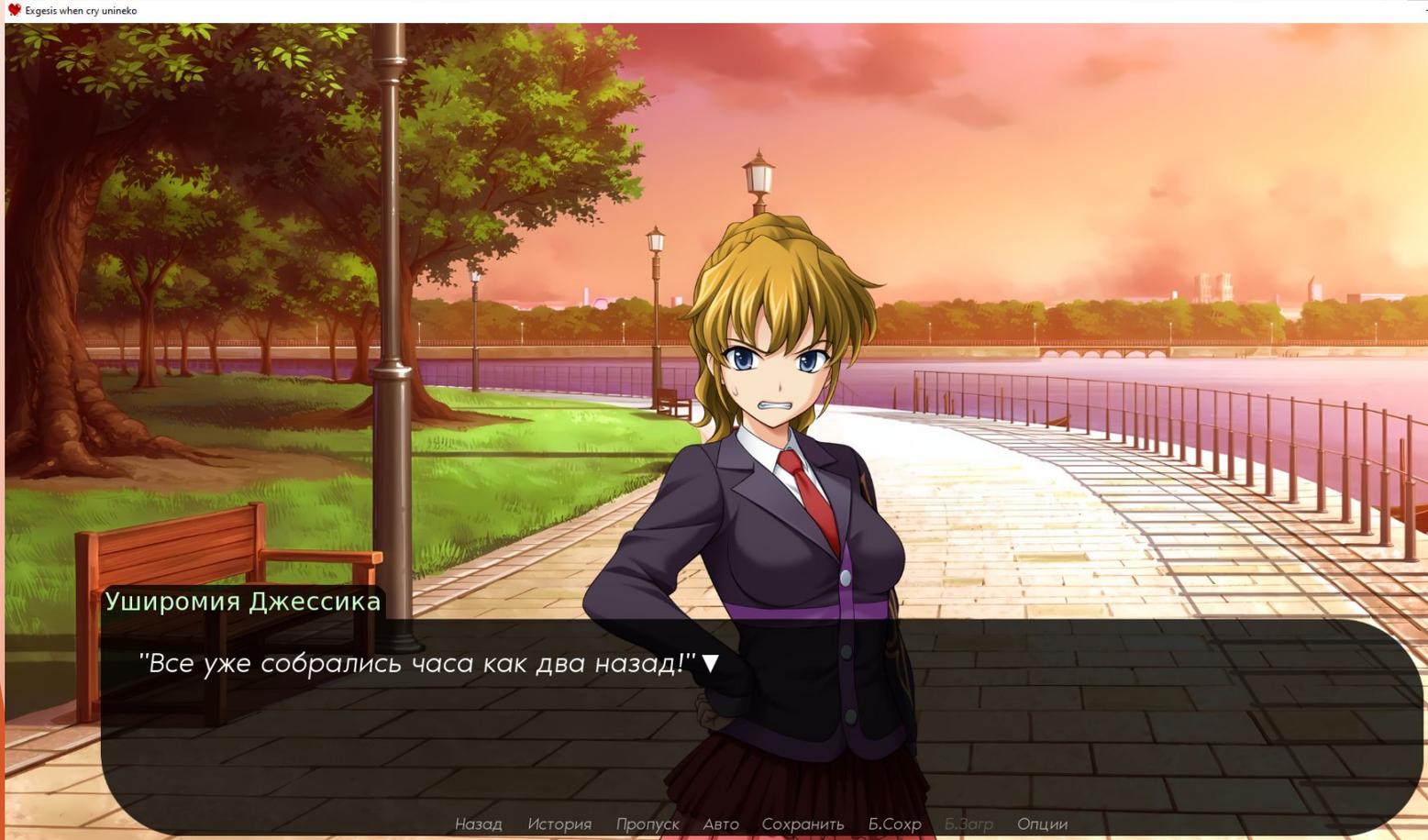
Создание игры

Написание кода для игры.

```
script.py
1 # Список главных и второстепенных персонажей игры.
2 define Stranger = Character('{glitch=1.1}??{/glitch}', color="#FFFFFF", ctc_pause="ctc_blink_pause", ctc="ctc_blink", ctc_position="nestled")
3 define Vessel = Character('[Vessel]', color="#FFFFFF")
4 define Vessel2 = Character('[Vessel2]', color="#FFFFFF")
5 define Nvln = Character(None, kind = nv1)
6 define Jes = Character('Уширомия Джессика', color="#c8ffc8", ctc_pause="ctc_blink_pause", ctc="ctc_blink", ctc_position="nestled")
7 define But = Character('Уширомия Баттлер', color="AD514E", ctc_pause="ctc_blink_pause", ctc="ctc_blink", ctc_position="nestled")
8 define Narrator = Character(ctc_pause="ctc_blink_pause", ctc="ctc_blink", ctc_position="nestled")
9
10 # Переменные
11 define l = 0 # Проверка
12 define k = 0 # Проверка 2
13
14 # Музыка и звуки
15 define audio.Wind = "music/Wind.ogg"
16 define audio.Uprise = "sounds/Uprise.mp3"
17
18 # Межстрочный интервал
19
20
21
22
23 # Эффект открытия // закрытия глаз
24
25
26
27
28 # Щёлкнуть, чтобы продолжить
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
```

Создание игры

Запуск пробной версии игры.



Заключение

В результате проведённой работы, можно сделать вывод, что платформа «Ren'Py» является удобным инструментом для разработки компьютерных игр. Благодаря её функциональности и простоте использования, она позволяет создавать высококачественные игры, которые будут пользоваться спросом у пользователей.

Также были проанализированы аналоги игры, определены критерии и рассмотрены основные этапы разработки игры на платформе «Ren'Py», начиная от создания текстур и сюжета и заканчивая тестированием.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!