

УДК 004.9

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ ПО РАССКАЗУ РЭЯ БРЭДБЕРИ «КАНИКУЛЫ»

Жужгина Д. А., студентка гр. ИСт-242, 1 курс

Ковыляева А. В., студентка гр. ИСт-242, 1 курс

Научный руководитель: Ощепкова Е. А., преподаватель

Кузбасский государственный технический университет

имени Т.Ф. Горбачева, Кемерово

Визуальные новеллы — это уникальный жанр интерактивного повествования, который сочетает в себе элементы классической литературы и современных компьютерных технологий. Они предлагают игрокам не только читать текст, но и взаимодействовать с визуальными элементами, что делает процесс погружения в сюжет ещё более глубоким и увлекательным.

Актуальность проекта заключается в использовании формата визуальной новеллы для адаптации классических произведений. Это позволяет не только глубже понять литературные произведения, но и сделать их более доступными и интересными для современного поколения, которое активно взаимодействует с цифровыми технологиями.

Основная цель проекта — разработка визуальной новеллы с увлекательным книжным сюжетом.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

1. Выбор произведения в качестве основы сюжетной линии 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 литературное произведение известного писателя.

Рассказ Рэя Брэдбери «Каникулы» повествует о семье — отце, матери и их маленьком сыне, — отправившейся в путешествие на автомобиле. Однако вскоре они замечают, что вокруг никого нет: дороги пусты, города и заправки безлюдны, словно весь мир исчез, оставив их одних.

Отец старается сохранять спокойствие и поддерживать настроение семьи, убеждая их, что это своего рода дар — бесконечные личные каникулы, когда весь мир принадлежит только им. Однако за этой попыткой утешения скрывается нарастающее беспокойство: действительно ли одиночество может быть счастьем?

Рассказ затрагивает глубокие философские темы — страх перед изоляцией, ценность общества и осознание того, что без других людей даже самые долгие «каникулы» могут превратиться в кошмар. Человек нуждается в городской суете, в разговорах и энергии, которую даёт окружение. Не только близкие, а вообще. Это то, что мы не должны терять никогда.

Для разработки игры был выбран движок Ren'Py. Ren'Py — это простой движок, написанный на Python, предлагающий разработчикам визуальных новелл возможность работать без ограничений. Простой синтаксис Ren'Py позволяет даже новичкам быстро освоить основы языка и уже на следующий день начать разрабатывать собственные проекты.

Для разработки графических материалов была выбрана программа Krita. Она отличается простотой в использовании, широким спектром возможностей, поддержкой работы с многослойными изображениями, наличием инструментов для создания цифровых произведений искусства и при этом является бесплатной.

Создание иллюстраций — это важный этап в разработке игры. Само название жанра подразумевает использование визуальных элементов. Игрок взаимодействует с персонажами на фоне определённого окружения, поэтому необходимо уделить особое внимание созданию задних планов и разработке внешнего вида персонажей.

Персонажи разрабатываемой визуальной новеллы — исключительно авторские, нарисованы вручную с помощью графического редактора Krita.

Фоновые изображения были взяты с открытых интернет источников, с помощью сайта «Photo2Pixel» был наложен эффект пикселей.

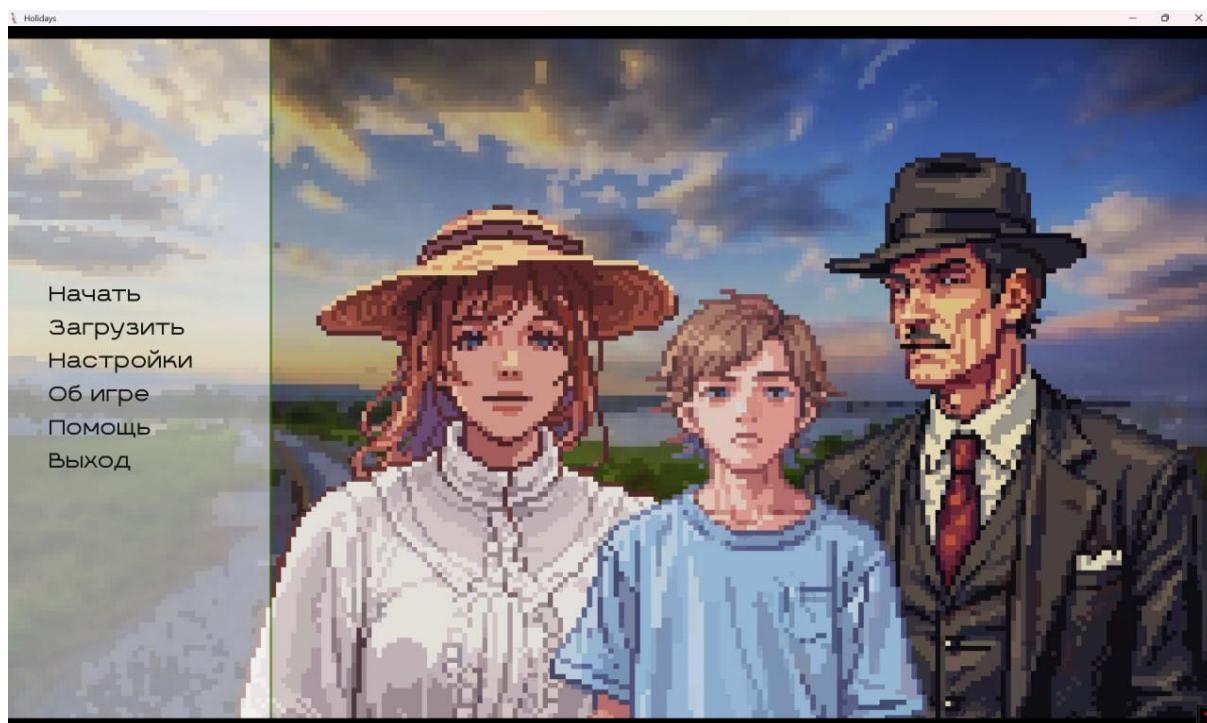


Рисунок 1 - Главное меню игры. Персонажи

Кнопка «Начать» запускает игру, начиная её со сцены разговора между членами семьи.

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

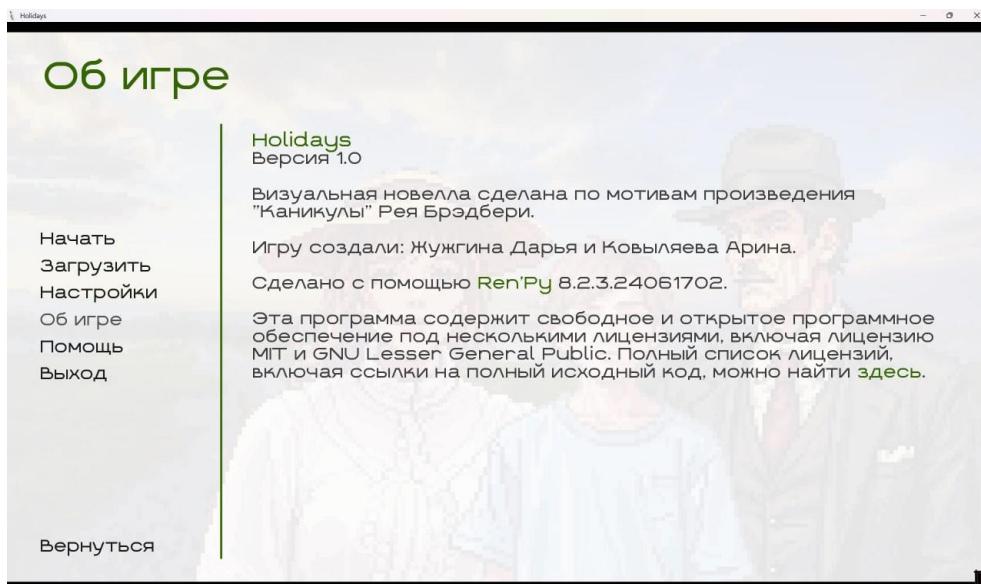


Рисунок 2 - Об игре

С помощью кнопки «Настройки» пользователь может настроить такие аспекты игры, как: скорость чтения и автотекущия, настройки громкости.

Кнопка «Выход» служит для завершения игры.

Музыкальное сопровождение были взяты из открытого доступа с лицензией CC0.

Таким образом, визуальная новелла «Каникулы» – это не только развлекательный, но и образовательный проект. Мы видим в ней возможность познакомить новую аудиторию с творчеством Рэя Брэдбери, заинтересовать молодежь классической литературой и стимулировать интерес к чтению. Интерактивная форма позволяет не просто наблюдать за развитием событий, но и принимать активное участие в истории, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию произведения. Мы надеемся, что наш проект станет отправной точкой для дальнейшего изучения творчества писателя.

Список литературы:

1. Рэй Брэдбери. Каникулы / Рэй Брэдбери // ЛитРес : [сайт]. — URL: <https://www.litres.ru/book/rey-bredberi/kanikuly-144403/> (дата обращения: 01.04.2025).
2. David REVOY. Getting started with Krita / David REVOY // David REVOY : [сайт]. — URL: <https://www.davidrevoy.com/article185/tutorial-getting-started-with-krita-1-3-bw-portrait> (дата обращения: 01.04.2025).
3. Шаблоны игрового программирования / Роберт Найстром — URL: https://igorcomputer.ru/books/patterns/gamedev_patterns.pdf (дата обращения: 01.04.2025)

