**ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА**

Візуальна новела **–** жанр відеоігр, в якому гравцеві демонструється історія за допомогою виводу на екран статичних зображень, тексту і звуків.

Велика частина візуальних новел має розгалужений сюжет і кілька варіантів кінцівки, у такому випадку гравцеві в певні моменти пропонується зробити вибір між різними варіантами дій чи відповідей у діалозі, таким чином визначаючи подальші події у грі.

Стиль оповіді у візуальних новелах дещо відрізняється від друкованих книг. Здебільшого розповідь ведеться від першої особи, і спостерігачем всіх подій є головний герой. (на скріні продемонстровано)

**REN'PY**

Ren'Py - безкоштовна, вільна і відкрита платформа для створення візуальних новел. (на скріні продемонстровано меню)

Стандартно, рушій підтримує Windows, останні версії Mac OS X та Linux, а також може бути запущений на Android та iOS 7+.

Але через свою відкритість та мінімальне використання сторонніх бібліотек може бути портований практично на будь-яку платформу, яка підтримує Python та SDL.

Написання коду відбувається на мові програмування Python.

**МОЯ НОВЕЛА**

Назва моєї новели «Політех. Шлях до успіху»

Сюжет полягає в тому, що ви є студентом коледжу який навчається на 4 курсі. І перед вами, як і перед кожним студентом, стоїть вибір. Зробити домашнє завдання чи пограти в гру? Піти на пару чи прогуляти? Потратити вільний час з користю, чи з задоволенням. Всі ваші вибори, приводять до певної кінцівки.

Дизайн головного меню новели виконаний в мінімалістичному стилі і виглядає ось так: (на слайді скріни)

**ДІАГРАМА ВАРІАНТІВ ВИКОРИСТАННЯ**

Продемонстровано на слайді.

**ЩО Я РЕАЛІЗУВАЛА?**

* Можливість вказати власне ім’я;
* Міні-ігри;
* Вибір дії за допомогою кліку (клікабельна карта);
* База даних;

**Міні-ігри:**

У візуальній новелі реалізовано дві міні-гри.

1**. «Камінь-ножиці-папір».**

Міні-ігри призначені щоб принести в гру щось ще, окрім простого слідуванню сюжету. Також результат в міні-грі, може впливати на основний сюжет. І приємно і корисно.

В міні-грі, замість стандартних кнопок меню вибору, є картинки і анімований таймер для обмеження по часу. (скріни на слайді)

**2. «Швидко натискай на потрібні кнопки»**

Перед вами на екрані з’являються різні букви і вам потрібно встигнути натиснути їх. Рандомно вибирається 5 букв і вам потрібно встигнути натиснути їх за 5 секунд. (скріни на слайді)

**Вибір дії за допомогою дії (клікабельна карта)**

Карта актуальна тим, що гравець сам буде вибирати куди йому піти, клацнувши на неї, що приносить більше інтерактивності в гру.

Активні місця, куди можна піти, підсвічуються жовтим, неактивні – сірим. (скрін на слайді)

**БАЗА ДАНИХ**

В базі даних зберігають дані про кількість ігрових грошей гравця. По ходу гри ця сума міняється. Також в базі зберігають дані про товари в їдальні, а саме їх назва та ціна.

Це влаштована база даних в програму. (скрін на слайді)

**ВИСНОВОК**

При написанні дипломної роботи було освоєну мову програмування Python та використання засобів об’єктно-орієнтованого програмування цієї мови, а також освоєно движок RenPy.

В результаті була написана гра і планується випустити її в магазин Steam.

Мета в повній мірі досягнута, гра відповідає вимогам, які були складені на початку.