



Computer game

Руководители проекта:

Некрылов Иван Иванович (Исмена)

Григорьева Елизавета (Desing смена)

# InCom

С точки зрения  
программиста

Программисты:  
Коновалова Марина  
Ладыгина Елизавета

- Руководитель проекта:
- Некрылов Иван Иванович (Исмена)

- ✓ Создать работающую игру с ранее имеющимися и приобретёнными знаниями.
- ✓ Понять, сможем ли мы заниматься этим в будущем.
- ✓ Научиться работать с заказчиком.
- ✓ Начать разработку проекта (демо версия первых трех сцен)

Цели

Задачи

# Работа с Ren`Py



Ren`Py

## ПРОЕКТЫ:

first\_tr  
InCom  
new\_incom  
xxx

Обучение  
Вопрос

+ Добавить новый проект

new\_incom

Активный проект

Открыть Папку

game  
base  
images  
gui

Редактировать Файл

script.rpy  
options.rpy  
gui.rpy  
screens.rpy  
Все файлы сценариев

## Навигация по Сценарию

Проверить сценарий  
(Lint)  
Изменить/Обновить GUI  
Очистить постоянные  
Перекомпилировать  
проект

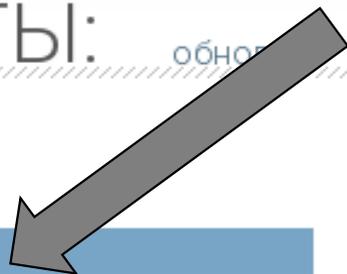
Построить  
дистрибутивы  
Android  
iOS  
Создать переводы  
Извлечь диалог

Запустить проект



Ren`Py

## ПРОЕКТЫ:

first\_tr  
InComОбучение  
Вопрос

обновить

## tutorial

Активный проект

Открыть Папку

Редактировать Файл

game  
base  
images  
guiscript.rpy  
options.rpy  
gui.rpy  
screens.rpy  
Все файлы сценариев

## Навигация по Сценарию

Проверить сценарий  
(Lint)Построить  
дистрибутивы  
Android

Сменить тему

iOS

Очистить постоянные

Создать переводы

Перекомпилировать  
проект

Извлечь диалог

+ Добавить новый проект

Запустить проект



Ren`Py



- Start Game
- Load Game
- Preferences
- Help
- Quit



Ren`Py



**Eileen**

Hi! My name is Eileen, and I'd like to welcome you to the Ren'Py tutorial.



Ren'Py



User Experience	6.10.0
Writing Dialogue	6.10.0
Adding Images	6.10.0
Transitions	6.99.8
Music and Sound Effects	6.10.0
In-Game Menus and Python	6.10.0
Screen Positions	6.10.0
Animation and Transformation	6.10.0
Video Playback	6.10.0
Transition Gallery	6.11.1
Image Operations	6.5.0
User Interaction	6.15.0
Fonts and Text Tags	6.13.0
Character Objects	6.2.0

**Eileen**  
What would you like to see?



Ren`Py



```
jump choice1_done
```

```
label choice1_done:
```

```
# ... the game continues here.
```

## Eileen

When the first menu choice is picked, we jump to the choice1\_yes, which runs two lines of script before jumping to choice1\_done.



# Ren`Py

## ПРОЕКТЫ:

обновить

first\_tr  
InComОбучение  
Вопрос

+ Добавить новый проект

## InCom

Активный пр

## Открыть Папку

game  
base  
images  
gui

## Редактировать Файл

script.rpy  
options.rpy  
gui.rpy  
screens.rpy  
Все файлы сценариев

## Навигация по Сценарию

Проверить сценарий  
(Lint)  
Изменить/Обновить GUI  
Очистить постоянные  
Перекомпилировать  
проектПостроить  
дистрибутивы  
Android  
iOS  
Создать переводы  
Извлечь диалог

## Запустить проект



Ren`Py



script.rpy X

```

1 #1 сцена, заставка
2 #действующие лица:
3 #1.герой(я)
4 #2.почтальон
5
6 init:
7     define post=Character(_('Почтальон'))#,color="#c8ffc8")
8     define me=Character(_('Я'))#,color="#c8c8ff")
9     define letter=Character(_('Письмо'))#,color="#c8c8ff")
10    define ksiop=Character(_('Ксиоп'))
11    define ksiop1=Character(_('Загадочная девушка'))
12
13    $tr2=ImageDissolve("tr2.png",0.5)
14
15    image one1="Rey (1).png"
16    image one="3 пикча(1).png"
17    image two="вторая пикча.png"
18    image three="3 пикча.png"
19    image four="рпзмо(1).jpg"
20    image five="рпзмо(2).jpg"
21
22    #для анимации
23    image bg4="4 пикча.png"
24    image bg5="5 пикча.png"
25    image bg6="6 пикча.png"
26    image bg7="7 пикча.png"
27    image bg8="8 пикча.png"
28    image bg9="9 пикча.png"
29    image bg10="10 пикча.png"
30    image bg11="11 пикча.png"
31    image bg12="12 пикча.png"
32    image bg13="13 пикча.png"
33    image bg14="14 пикча.png"
34    image bg15="15 пикча.png"
35    image bg16="16 пикча.png"
36    image bg17="17 пикча.png"

```



script.rpy X

```

37    image bg18="18 пикча.png"
38    image bg19="19 пикча.png"
39    image bg20="20 пикча.png"
40    image bg21="21 пикча.png"
41    image bg22="22 пикча.png"
42    image bg23="23 пикча.png"
43    image bg24="24 пикча.png"
44    image bg26="26 пикча.png"
45
46 label start:
47     scene one1
48
49     play music "klaviatura.mp3"
50
51     "Я" "Был обычный день. Я, как всегда, сидел дома и играл в компьютерные игры."
52
53     "Я" "Мне было ужасно скучно. Хотелось испытать такие же приключения в своей жизни, какие часто происходят с моими персонажами в любимых играх. Но, к сожа
54
55     play music "zvonok.mp3"
56     "я" ""
57
58     stop music
59     "Я" "Кто там?"
60
61     #play music "dver.mp3"
62     scene two
63
64     "Почтальон" "День добрый, Вам письмо"
65
66     #play music "dver.mp3"
67
68     "Я" "Моему удивлению не было предела. Раньше письма мне никто не писал, но вид озабоченного почтальона меня напрягал, так что я расписался... "
69
70     #play music "rozryz.mp3"
71     scene four
72

```

## ПРОЕКТЫ:

обновить

first\_tr

InCom

Обучение

Вопрос

+ Добавить новый проект

InCom

Активный проект

Открыть Папку

Редактировать Файл

game

script.rpy

base

options.rpy

images

gui.rpy

gui

screens.rpy

Все файлы сценариев

## Навигация по Сценарию

Проверить сценарий  
(Lint)Построить  
дистрибутивы

Изменить/Обновить GUI

Android

Очистить постоянные

iOS

Перекомпилировать

Создать переводы

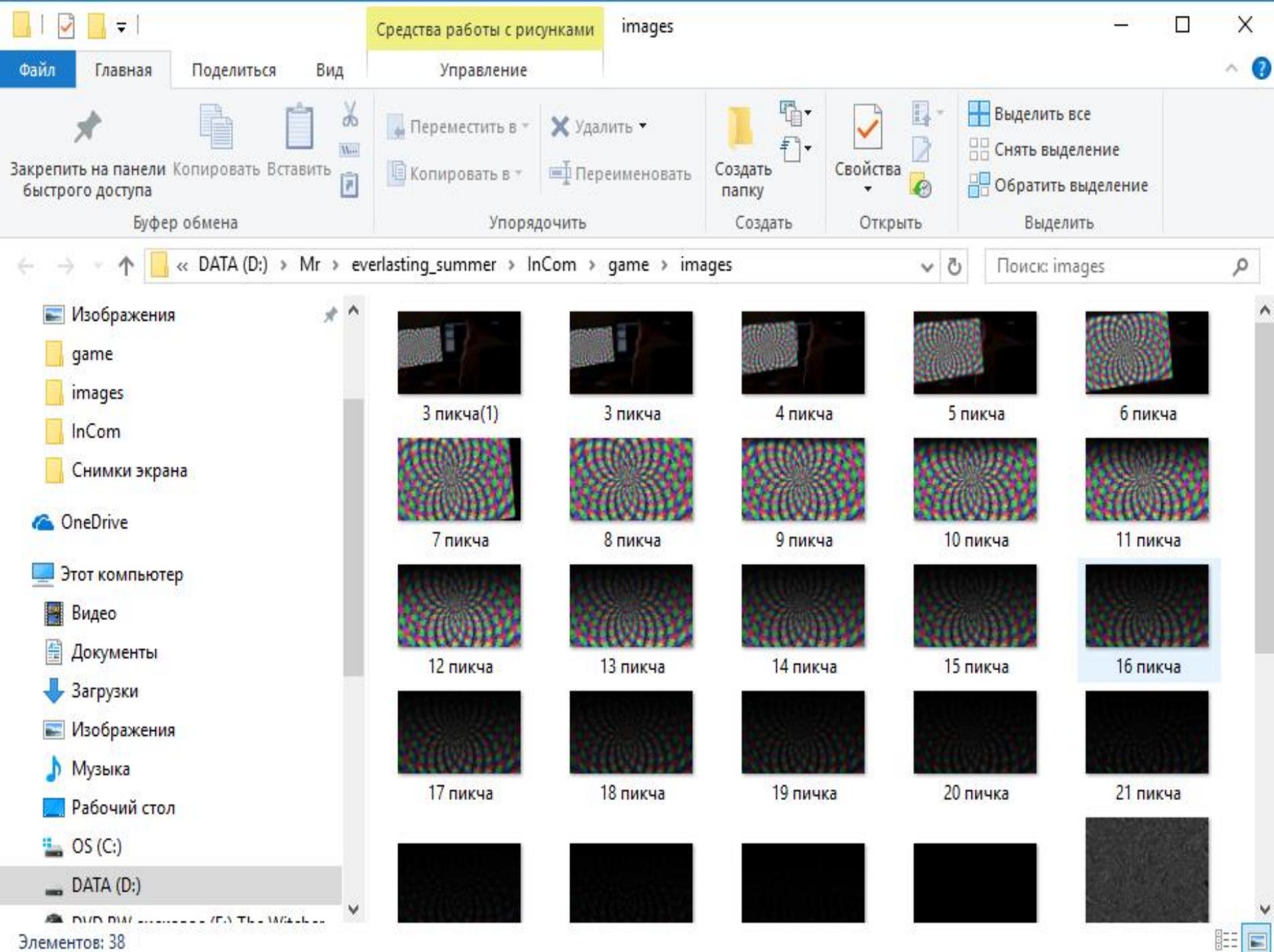
проект

Извлечь диалог

Запустить проект



Ren`Py



Ren`Py

# ПРОЕКТЫ:

обновить

first\_tr

InCom

Обучение

Вопрос

+ Добавить новый проект

InCom

Активный проект

Открыть Папку

Редактировать Файл

game

script.rpy

base

options.rpy

images

gui.rpy

gui

screens.rpy

Все файлы сценариев

## Навигация по Сценарию

Проверить сценарий (Lint)

Построить дистрибутивы

Изменить/Обновить GUI

Android

Очистить постоянные

iOS

Перекомпилировать проект

Создать переводы

Извлечь диалог

Запустить проект





Начать

Загрузить

Настройки

Об игре

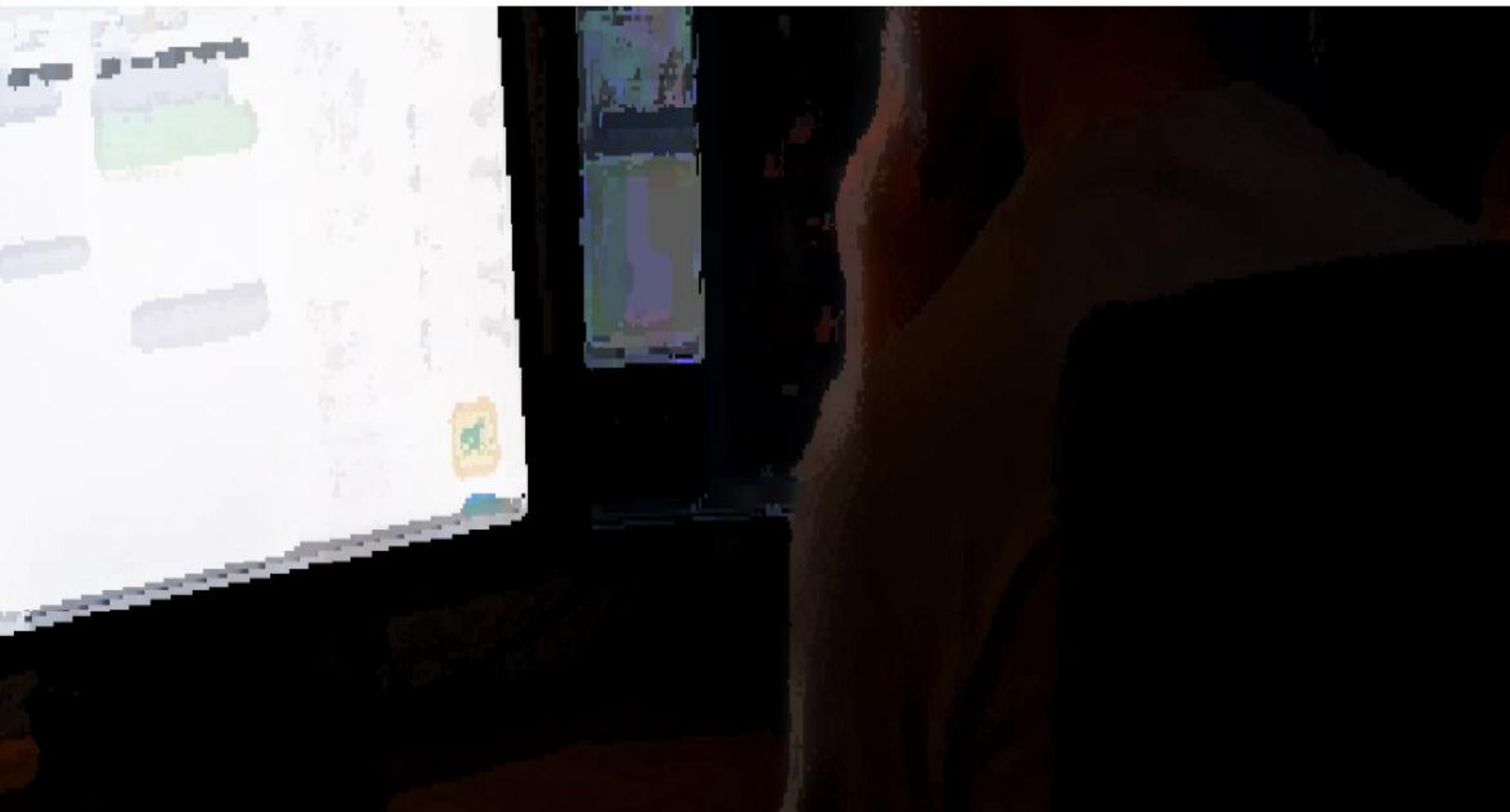
Помощь

Выход

new\_incom  
1.0



Ren`Py



Я

Мне было ужасно скучно. Хотелось испытать такие же приключения в своей жизни, какие часто происходят с моими персонажами в любимых играх. Но, к сожалению, всё оставалось неизменным ...



Ren`Py

↑ M G O M ↓

Я

...и принял из его рук белый конверт.



Ren`Py

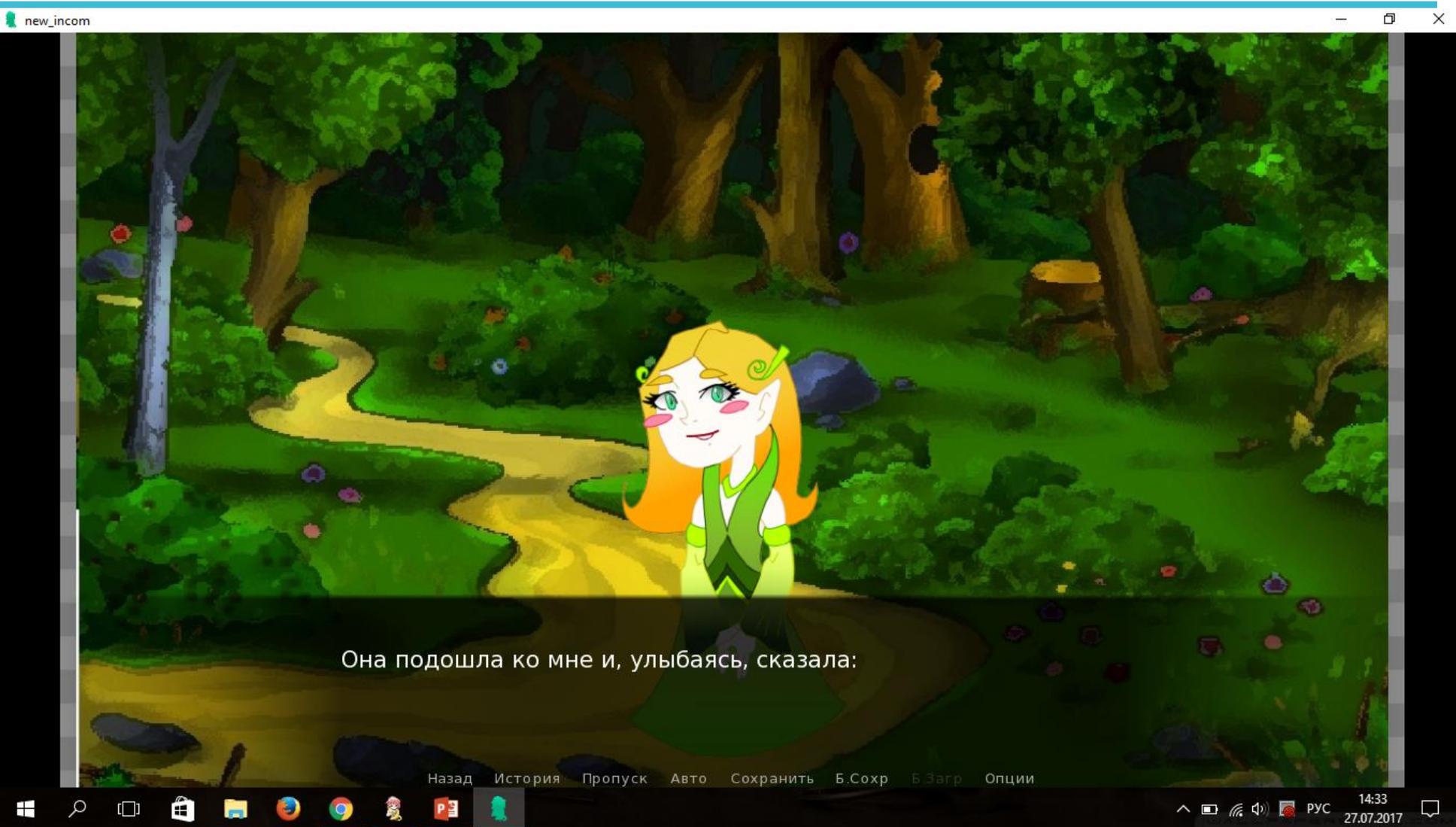
ЮНЫЙ ИГРОМАН!  
ТЕБЯ ПРИВЕТСТВУЕТ КОМПАНИЯ INCOM,  
ИСПОЛНЯЮЩАЯ ЛЮБЫЕ ЖЕЛАНИЯ НАШИХ  
ТЕБЕ НАСКУЧИЛА ТВОЯ СЕРАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, Я ПР  
ХОЧЕТСЯ НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ?  
МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ ИНТЕРЕСНЫЙ ЭКСПЕРИ

Я  
СЕЙЧАС НА ТВОЕМ РАБОЧЕМ СТОЛЕ ПОЯВИЛАСЬ  
КА ПОД НАЗВАНИЕМ INCOM.  
ТЕБЕ НУЖНО НАЖАТЬ НА НЕЕ,  
И ТЫ СТАНЕШЬ ТАКОЙ,  
КАК ОНА.

Я не верил свои глазам. Это письмо как будто явно порвалось в моей голове перед тем, как писать это. Я продолжил читать...



Ren`Py



# Parsing the script failed.

File "game/script.rpy", line 147: expected menuitem  
→jump choice1.1\_yes

File "game/script.rpy", line 151: expected 'label\_name\_declare' not found.  
label→ choice1.1\_yes:

Reload Open Copy

Quit



# Ren`Py

1. В основном Мы добились поставленных ранее целей путем реализации задач, которые возникал при этом
2. Мы ознакомились с возможностями языка программирования Python
3. Узнали что есть готовые платформы («движки») игровые, одной из которых мы воспользовались в нашем проекте. Мы за неделю изучи движок RenPy
4. Наше видение будущей игры/новеллы оправдало себя, но мы недооценили сложность работы и длительность срока ее выполнения. переоценили свои возможности

## Выводы



Руководитель смены:  
Григорьева Елизавета  
(Design смена)

Гейм-дизайнеры:  
Слепухина Елизавета  
Рысьева Лилия  
Нечаева Анастасия

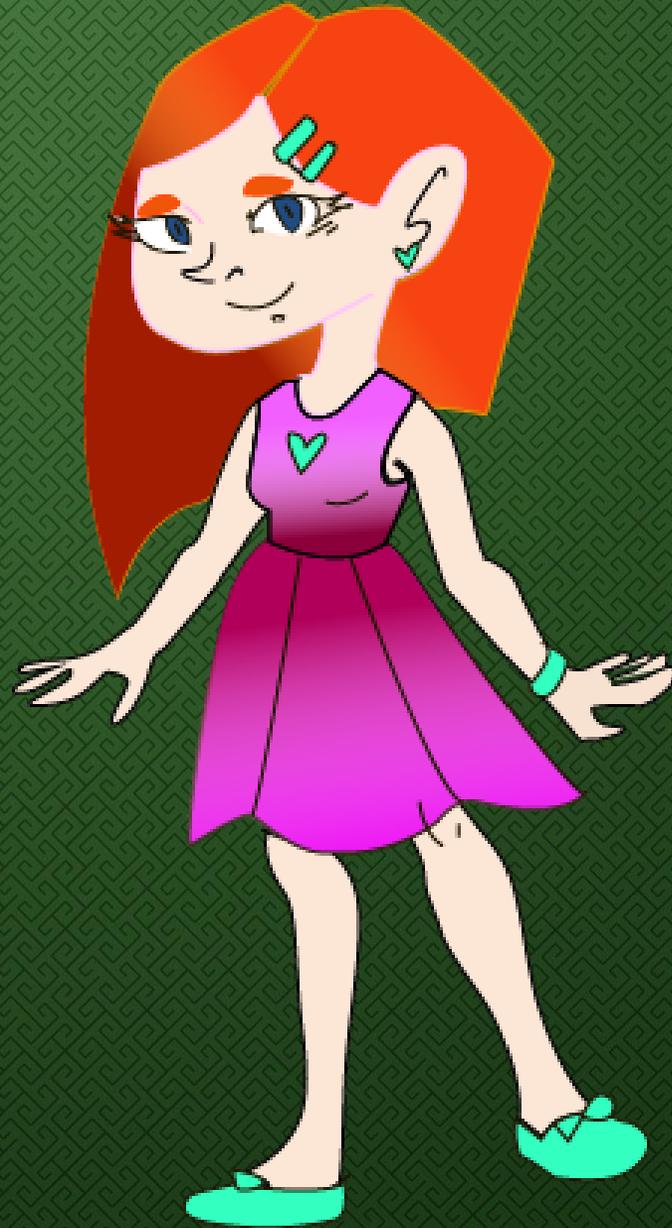
# Цели и Задачи

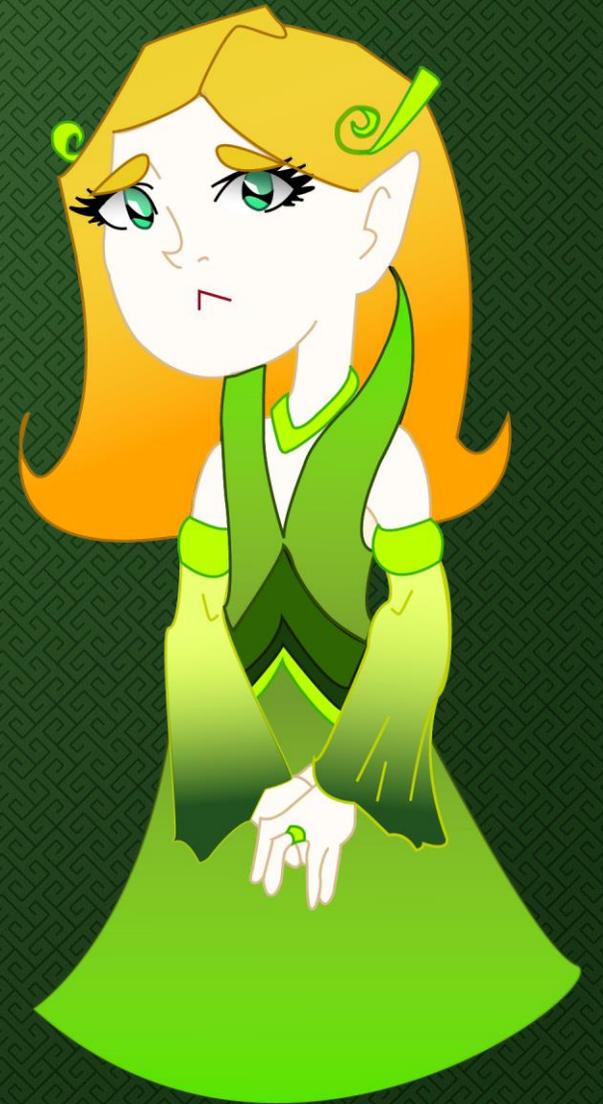
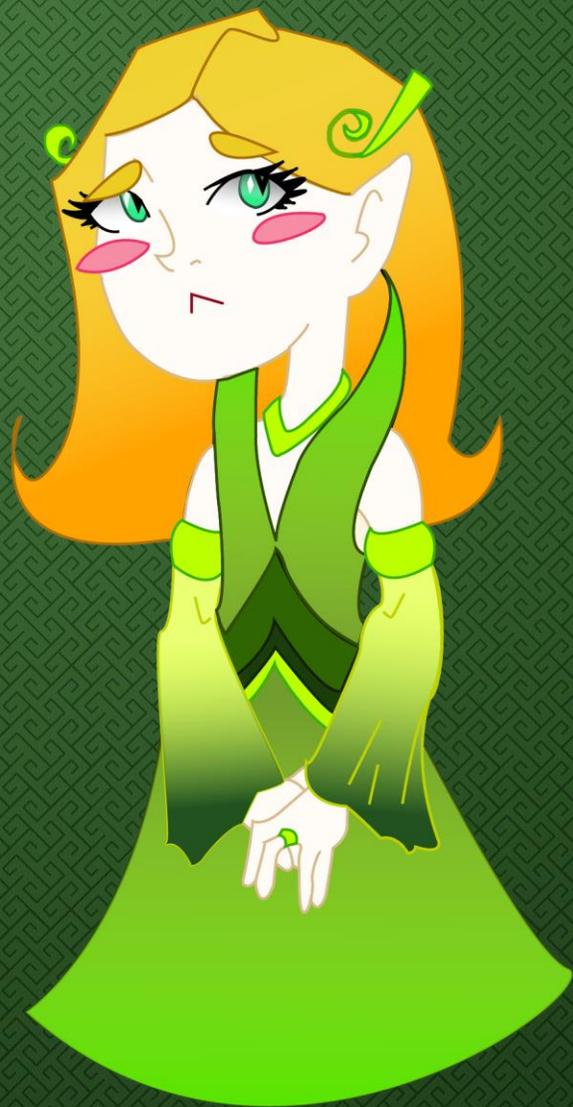
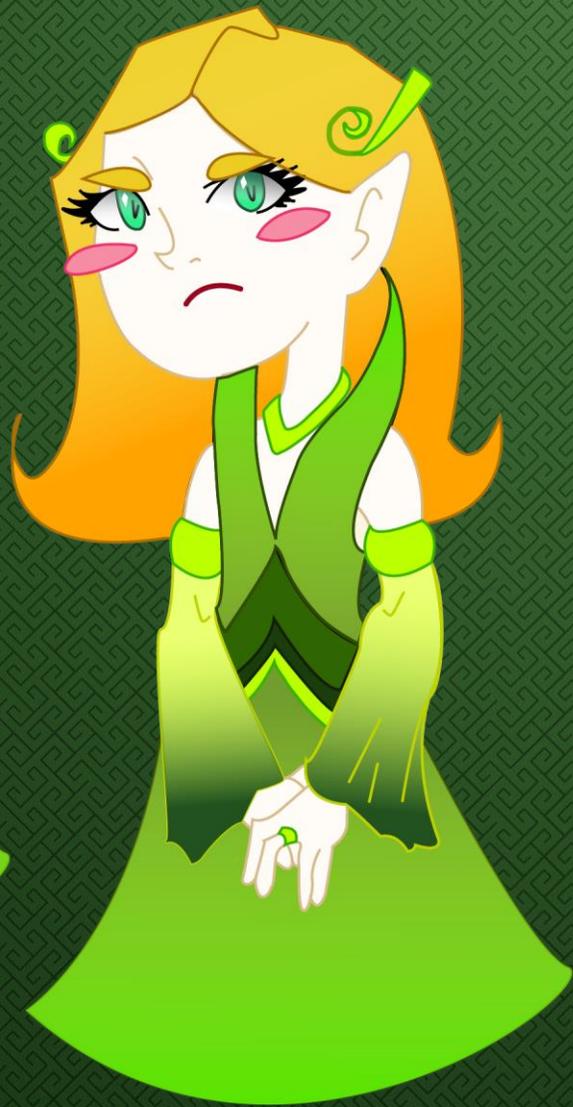
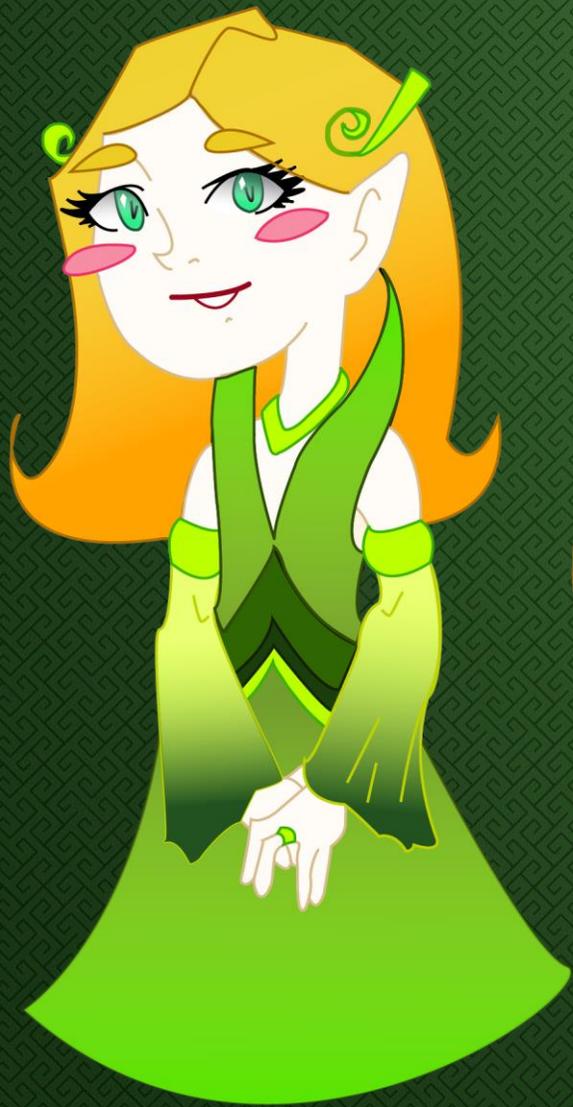
- Цели
- Вдохновить тех, кто собирается в нашу игру играть
- Создать игру на подобии тех, которые мы любим
- Понять, сможем ли мы заниматься этим в будущем
- Получить готовый продукт
- Задачи
- составить ТЗ
- Распределить роли
- Начать разработку проекта
- Договориться с программистами на счет реализации нашего проекта

# Техническое задание

# Наши ИССЛЕДОВАНИЯ

# Сюжет







ЮНЫЙ ИГРОМАН!  
ТЕБЯ ПРИВЕТСТВУЕТ КОМПАНИЯ INCOM,  
ИСПОЛНЯЮЩАЯ ЛЮБЫЕ ЖЕЛАНИЯ НАШИХ КЛИЕНТОВ.  
ТЕБЕ НАСКУЧИЛА ТВОЯ СЕРАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, Я ПРАВ?  
ХОЧЕТСЯ НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ?  
МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕБЕ ИНТЕРЕСНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ -  
СЕЙЧАС НА ТВОЕМ РАБОЧЕМ СТОЛЕ ПОЯВИЛАСЬ  
ПЛОТКА ПОД НАЗВАНИЕМ INCOM.  
ТВОЯ ЖИЗНЬ НАЖАТЬ НА НЕЕ,  
ИЛИ ТЫ САМ ПОЖЕЛАЕШЬ.  
ЧТО, ГОТОВ?

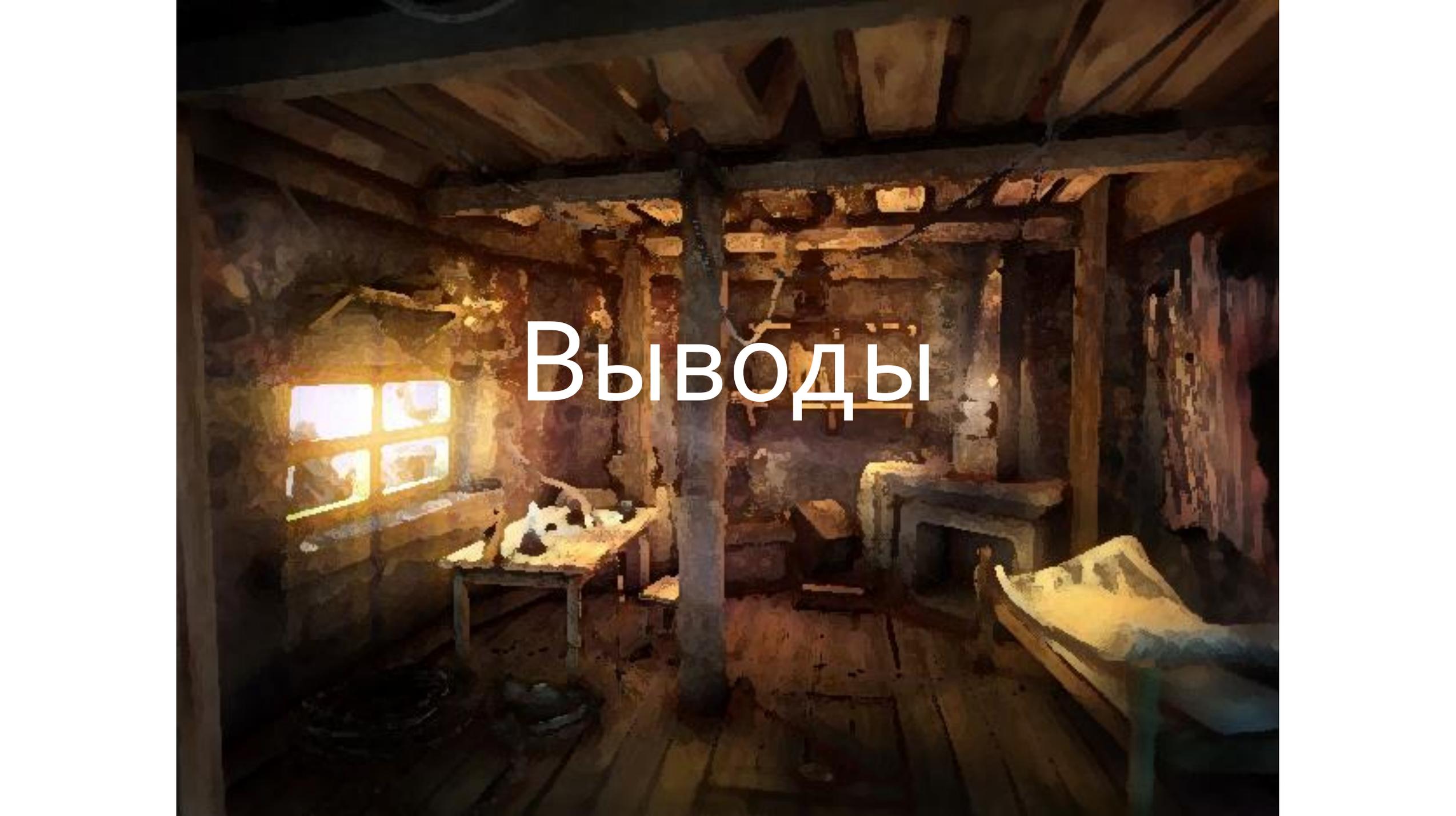
↑ INCOM









The image shows the interior of a rustic, possibly historical, wooden structure. The walls are made of rough-hewn wood and are heavily damaged, with large sections of plaster or mud missing, revealing the underlying timber frame. A central vertical wooden post supports the ceiling. On the left, a window with a wooden frame allows bright light to enter, casting a warm glow on the nearby wooden table. The table is cluttered with various items, including what appears to be a white cloth or paper. In the background, there is a built-in wooden structure, possibly a stove or a counter. The floor is made of wide wooden planks. The overall atmosphere is one of decay and historical authenticity.

# Выводы

Спасибо за  
внимание

