

Міністерство освіти і науки України
Криворізький національний університет
Кафедра моделювання та програмного забезпечення

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти бакалавра

з напрямку підготовки 121 «Інженерія програмного забезпечення»

На тему: Розробка кросплатформної комп'ютерної гри в жанрі візуальної новели

*Засвідчую, що в цій
кваліфікаційній роботі немає
запозичень із праць інших
авторів без відповідних посилань.
Студент гр. ІПЗ-20-2
_____ Гоцький К. В.*

Керівник кваліфікаційної
роботи

/ Стрюк А. М. /

Завідувач кафедри

/ Стрюк А. М. /

Кривий Ріг
2024

Криворізький національний університет
Факультет: Інформаційних технологій
Кафедра: Моделювання та програмного забезпечення
Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр
Спеціальність: 121 "Інженерія програмного забезпечення"

ЗАТВЕРДЖУЮ
Зав. кафедри
Стрюк А. М.
«__» _____ 2024__ р.

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу

студенту групи ІПЗ-20-2 Гоцькому Кирилу Васильовичу

1. Тема: Розробка кросплатформної комп'ютерної гри в жанрі візуальної новели
затверджено наказом по КНУ №__ від «__» лютого 2024 р.
2. Термін подання студентом закінченого проекту «10» червня 2024 р.
3. Вихідні дані по роботі: Пояснювальна записка: 70 сторінок, 26 рисунків, 1 додаток, 30 використаних у роботі джерел
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що їх треба розробити): .
5. Перелік графічного демонстраційного матеріалу: Приклади існуючих програм. Функціональна схема. Блок-схема основного алгоритму. Структура бази даних. Приклади роботи розробленої програми.

Календарний план:

№	Найменування етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи
1	Формулювання мети та задач роботи	13.02.2024-20.02.2024
2	Аналіз інформаційних джерел	21.02.2024-09.03.2024
3	Визначення вимог до програмного забезпечення	10.03.2024-18.03.2024
4	Розробка функціональної схеми	19.03.2024-23.03.2024
5	Розробка алгоритмів	24.03.2024-31.03.2024
6	Розробка бази даних	01.04.2024-14.04.2024
7	Розробка програмного забезпечення	15.04.2024-13.05.2024
8	Тестування програмного забезпечення	14.05.2024-20.05.2024
9	Оформлення пояснювальної записки	21.05.2024-12.06.2024
10	Розробка демонстраційних матеріалів	13.06.2024-17.06.2024

Дата видачі завдання: «__» _____ 2024 р.
Студент _____ Гоцький К. В.
Керівник роботи _____ Стрюк А. М.

РЕФЕРАТ

КОМП'ЮТЕРНА ГРА, ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА, ІНТЕРАКТИВНА ЛІТЕРАТУРА, PYTHON, REN'PY, ІНТЕРФЕЙС.

Пояснювальна записка: 105 с., 20 рис., 10 джерел.

В представленій кваліфікаційній роботі було спроектовано та реалізовано кросплатформну гру в жанрі візуальної новели.

Метою роботи є створення кросплатформної комп'ютерної візуальної новели.

В роботі зроблено історичний огляд розробки візуальних новел, досліджено сучасний стан їх створення та використання. Визначено вимоги до кросплатформної гри в стилі візуальної новели.

Спроектовано функціональну схему гри, розроблено інтерактивний дизайн, спроектовані інтерфейси користувача.

Гру реалізовано мовою Python на рушії Ren'Py. Створено дистрибутиви під операційні системи Windows, Linux та Android.

ABSTRACT

COMPUTER GAME, VISUAL NOVEL, INTERACTIVE LITERATURE,
PYTHON, REN'PY, INTERFACE.

Explanatory note: 105 p., 20 figures, 10 sources.

In the presented qualification work, a cross-platform game in the genre of a visual novel was designed and implemented.

The aim of the work is to create a cross-platform computer visual novel.

The paper provides a historical overview of the development of visual novels, examines the current state of their creation and use. The requirements for a cross-platform game in the style of a visual novel are defined.

The functional scheme of the game is designed, interactive design is developed, and user interfaces are designed.

The game was implemented in the Python language on the Ren'Py engine. Distributions for Windows, Linux, and Android operating systems were created.

ЗМІСТ

Вступ.....	7
1 Розробка візуальних новел як перспективний напрямок сучасного gamedev.....	10
1.1 Історичний огляд розробки візуальних новел	10
1.2 Огляд сучасних візуальних новел	14
1.3 Визначення вимог до кросплатформної гри в стилі візуальної новели	23
2 ПРОЄКТУВАННЯ КРОСПЛАТФОРМНОЇ ГРИ В СТИЛІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ.....	27
2.1 Проєктування функціональної схеми кросплатформної гри в стилі візуальної новели	27
2.2 Проєктування сценарію візуальної новели	29
3 РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ГРИ В СТИЛІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ.....	39
3.1 Вибір рушія для реалізації візуальної новели.....	39
3.2 Програмна реалізація кросплатформної гри в стилі візуальної новели	41
ВИСНОВКИ	47
Перелік посилань	48
Додаток А Текст програми.....	49

ВСТУП

Упродовж останніх років стала досить помітною проблема кризи читання, що спричиняє вторинну неграмотність. Вторинна неграмотність є загрозливою для будь-якого суспільства, оскільки породжує зниження культурного та освітнього рівня громадян. Особливо гостро проблема постає у випадку із поколіннями, які розвиваються у добу інтенсивного розвитку інформаційних технологій.

За останні десятиліття значний розквіт інформаційних технологій призвів до широкого поширення сучасних засобів комунікації, таких як смартфони, планшети та комп'ютери. Інформація стала доступнішою, спілкування стало швидше, а обмін даними і знаннями - необхідністю в сучасному світі.

Однак, за всією цією доступністю та зручністю, з часом стало помітно, що все більше людей втрачають здатність до глибокого, рефлексивного читання. Втративши цю навичку, люди стають залежними від коротких, поверхневих текстів, які вони швидко переглядають, не розуміючи суті прочитаного. Це призводить до зниження рівня довіри до інформації, а також до втрати здатності критично мислити та аналізувати.

Особливо уразливими перед цим явищем є молоді покоління, які зростають у світі, де електронні пристрої та інтернет є неодмінною частиною повсякденного життя. Вони проводять більше часу в онлайн-середовищі, спілкуються за допомогою коротких повідомлень і не приділяють достатньо уваги читанню.

Криза читання та вторинна неграмотність мають серйозні наслідки для суспільства. Вони спричиняють зниження культурного та освітнього рівня громадян, обмежують їхні можливості розвитку та залучення до суспільного життя. Порушення знання мови та вміння читати розуміти - це не лише пропуск до освіти, але й до робочих місць та подальших можливостей в кар'єрному рості.

З метою запобігання цій проблемі необхідно проводити комплексні заходи, спрямовані на підтримку та розвиток навичок читання в суспільстві. Це можуть бути просвітницькі кампанії, які поширюють інформацію про значення читання та методи його розвитку, а також розвиток бібліотечної мережі та доступу до книжкових ресурсів для всіх верств населення. Покоління сучасних технологій потребує сучасних підходів в освоєнні читацького навички, які поєднують сучасні засоби комунікації з підтримкою культури читання.

Під час визначення найефективніших засобів для підвищення популярності читання, необхідно враховувати схильності та особливості сприйняття сучасної молоді та юнацтва, які переважно належать до так званого покоління зумерів, або мілленіалів.

Покоління зумерів виросло у цифровій епохі, де доступ до інформації та розваг є безпрецедентним. Тому, їхні особливості й схильності впливають на їхнє сприйняття читання. Одна з головних особливостей цього покоління - короткий термін уваги. Юнаки та дівчата зумерів шукають швидких та цікавих вражень, тому важливо, щоб матеріал був змістовним та захоплюючим для них.

Для привернення уваги молоді до читання, можна використовувати електронні формати літератури. Особливої уваги заслуговує інтерактивна література, що є поєднанням жанрів літератури та комп'ютерної гри.

Візуальна новела - це жанр відеоігор, який передає гравцю історію за допомогою статичних зображень, текстових блоків і звуків. Вона відрізняється від інших жанрів відеоігор, таких як екшн або пригоди, оскільки наголошує на нарративному аспекті і залучає гравця своєю сюжетною лінією та визначенням кінцівки історії.

Відмінна особливість візуальних новел заключається в перевазі візуальної інформації, яка впливає на сприйняття молодшого покоління, що зазвичай надає перевагу візуальному матеріалу над текстом. Дослідження

показують, що молоді користувачі більш зацікавлені та залучені до гри, яка пропонує елементи візуальної навігації та інтерактивності.

Візуальні новелі також привертають увагу гравців завдяки можливості виконувати практичні завдання у межах сюжету. Це може включати різні головоломки, розв'язання загадок або прийняття рішень, які впливають на розвиток подій. Такий підхід стимулює активнішу взаємодію зі грою і допомагає залучити гравця до віртуального світу візуальної новели.

Також важливою особливістю візуальних новел є обмеженість текстового матеріалу. У порівнянні з іншими жанрами відеоігор, де гравець може бути перенавантажений великою кількістю тексту, візуальні новелі дають можливість підтримувати концентрацію гравця, оскільки в основному використовуються короткі текстові блоки, які поєднуються зі статичними зображеннями та звуками для підсилення наративної атмосфери.

Враховуючи ці особливості, візуальні новелі можуть бути ефективним інструментом для промоції читання та розвитку літературних навичок серед молодого покоління. Вони поєднують в собі елементи гри, наративного жанру і візуального впливу, що стимулює інтерес до історії та може підтримати бажання гравця дізнатися більше про перебіг подій. Завдяки своїм особливостям, візуальні новелі можуть створити платформу для розширення меж читання та його адаптації до потреб сучасного молодого покоління.

У нашій роботі ми провели докладну класифікацію жанрів гри, визначивши основні категорії, до яких належать різноманітні жанри. Дослідили різноманітні рушії для створення візуальних новел та розробили гру, що може бути яскравим зразком інтерактивної літератури.

1 РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ НАПРЯМОК СУЧАСНОГО GAMEDEV

1.1 Історичний огляд розробки візуальних новел

Такий напрям комп'ютерних ігор, як "Візуальні новели", зародився ще в 1980 році на базі даних візуальних романів. На той момент цей напрям був виключно японським, з фокусом на японську культуру і історію. Проте, поступово він почав розвиватися і набирати обертів в 1990-х роках. Великим внеском у поширення і популяризацію візуальних новел стала компанія "Key", яка випустила такі популярні ігри, як "Kanon" і "Air". Ці ігри отримали широке визнання як в Японії, так і за її межами, і стали зразками якісного сценарію та мистецького оформлення. Завдяки успіху "Key" та інших подібних компаній, візуальні новели стали популярним жанром не тільки в Японії, але також і серед міжнародної аудиторії. На сьогоднішній день візуальні новели продовжують активно розвиватися та еволюціонувати, використовуючи нові технології та інноваційні підходи в геймдизайні.

Розвиток індустрії візуальних новел в Україні почав активно формуватися у 2010-х роках, коли молоді розробники та ентузіасти почали освоювати цей літературно-графічний жанр. Проте вирішальним моментом став вихід візуальної новели «Нескінченне літо» у 2013 році, яка вразила як цінителів історій і геймплея візуальних новел, так і майстрів розробки. Ця гра з легкістю привернула увагу критиків і змусила замислитися культурологів над потенціалом жанру, одночасно стаючи взірцем для наступних українських розробників.

«Нескінченне літо» стало не просто популярним, а й виступило своєрідною демонстрацією того, що українські команди здатні створювати якісні ігри, засновані на глибоких сюжетах та емоційно насиченому контенті. Бажання власноруч створювати унікальні світи та персонажів приваблювало багато нових талантів у сферу візуальних новел, де вони мали можливість

реалізувати свій творчий потенціал. Українські візуальні новели поступово завоювали любов і повагу геймерів по всьому світу, виставляючи високі стандарти оригінальності, історії та арту.

Візуальний роман є унікальним жанром в світі комп'ютерних ігор, який об'єднує елементи літератури та інтерактивних медіа. Цей жанр, який також можна розглядати як розгалуження виду текстового квесту, пропонує гравцям споглядати розгортання історії через поєднання візуальних та текстових засобів. Серцем візуального роману є наратив, який подається за допомогою виводу текстових блоків на екран, часто схожих на діалоги або внутрішні думки персонажів.

Важливим аспектом візуального роману є графічні елементи, до яких належать статичні або анімовані зображення персонажів та фонів, що додають глибину і занурення в історію. Зображення часто відображають емоції та реакції персонажів на події сюжету, допомагаючи гравцям краще зрозуміти контекст та зв'язки між ними. Звукове та музичне супроводження також має важливе значення у створенні атмосфери, а вставки повноцінних відеороликів зустрічаються для ще більшого відчуття присутності та динаміки розповіді.

Візуальні романи мають широке розмаїття жанрів, що дозволяє їм звертатися до різних аудиторій зі своїми унікальними смаками та інтересами. Вони можуть бути основані на науковій фантастиці, де гравці досліджують вигадані всесвіти; фентезі, що дозволяє поринути у світи з магією та міфічними істотами; пародійні комедії, які грають на відомих темах з гумором та іронією; жахах, де темна атмосфера та напруга тримають гравців у стані страху; і любовних романах, які досліджують різні аспекти відносин та емоцій.

Візуальні романи являють собою унікальний жанр комп'ютерних ігор, що поєднує художнє оформлення, розповідь, та часто - вибір дій користувача, які впливають на розвиток сюжету. Хоча цей жанр традиційно асоціюється з розвагою, він також може виконувати важливу освітню функцію.

Використання візуальних романів у навчанні є чудовим способом для залучення дітей до вивчення різноманітних предметів. Інтерактивність та

захоплюючі сюжетні лінії допомагають підтримувати інтерес дітей і підвищувати їх мотивацію до навчання. Наприклад, в рамках візуального роману молодь може поглиблювати свої знання з науки, стикаючись з інтерактивними завданнями, що вимагають від неї застосування наукових концепцій у практичних ситуаціях.

Соціальні навички – ще одна сфера, де візуальні романи можуть надати значний вплив. Вони пропонують безпечне середовище для моделювання соціальних інтеракцій, дозволяючи дітям віртуально випробувати різні соціальні сценарії та вчитися спілкуванню, емпатії, вирішенню конфліктів та іншим важливим соціальним навичкам.

Фінансова грамотність – це ще одна ключова тема, котру можна ефективно впроваджувати через механіки візуальних романів. Ігри цього жанру можуть навчати управління особистими фінансами, важливості бюджетування, інвестицій та ризику через пов'язані з реальністю сюжетні лінії та завдання.

Завдяки цікавій презентації та можливості безпосередньо брати участь у подіях, візуальні романи можуть забезпечити глибоке занурення у навчальний матеріал, що часто робить навчання ефективнішим, ніж традиційні методи. Діти мають можливість не тільки читати про певні поняття чи дивитися навчальні відео, а й активно взаємодіяти з історією, роблячи вибір та впливаючи на результати, що надихає їх на дальше вивчення нових інформаційних блоків та розвитку критичного мислення.

Візуальні новели вирізняються серед інших ігрових жанрів своєю унікальною формою подачі історії. Засновані переважно на текстуальному сюжеті, вони пропонують гравцям зануритися в детально розроблені оповіді, де ключовим елементом є рішення, які приймає читач. Ці вибори можуть кардинально впливати на подальший розвиток сюжету і закінчення історії, роблячи їх важливою частиною взаємодії з візуальною новелою.

На відміну від більшості традиційних відеоігор, де фокус робиться на геймплей та механіки, візуальні новели акцентують увагу на сюжеті і

персонажах. Творча команда повинна володіти сильними літературними здібностями, адже саме якість тексту, діалогів і розбудови персонажів лежить в основі цієї ігрової форми. Водночас, візуальний компонент також грає значну роль, доповнюючи наратив яскравими ілюстраціями, що дозволяє читачам краще уявити персонажів і світ, в якому відбуваються події.

Однак взаємодія в таких іграх, як правило, менш динамічна порівняно з іншими ігровими жанрами. Гравці часто вибирають варіанти діалогів чи основних дій персонажів з пропонованих варіантів, що не вимагає складних запитів на рефлекс чи швидкість реакції. Уточнюючи, суміші візуальних новел і інших ігрових жанрів, таких як пригодницькі ігри, рольові ігри або навіть головоломки, можуть запропонувати більш активні форми взаємодії з геймплеєм.

Таким чином, компанії-видавці візуальних новел зосереджують свої зусилля на маркетингу і продажі саме історії та оповідання, а не на інтерактивних елементах гри. Це може приваблювати різноманітну аудиторію, включно з любителями книг та кіно, які шукають глибокі та захоплюючі розповіді, що є можливими завдяки формі візуальних новел.

1.2 Огляд сучасних візуальних новел

Однією з перших візуальних новел вважається гра «The Portopia Serial Murder Case» (Справа про серійне вбивство Портопія) (рис. 1.1). Вона вийшла в далекому 1983 році спочатку на NEC PC-6001, а згодом перенесена на інші персональні комп'ютери. Особливої популярності гра здобула на «сімейних комп'ютерах» Famicom.



Рисунок 1.1 – «The Portopia Serial Murder Case»

У грі гравець повинен розгадати таємницю вбивства, шукаючи підказки, досліджуючи різні області, взаємодіючи з персонажами та розгадуючи головоломки на основі предметів. У грі представлена графіка від першої особи, нелінійний ігровий процес, відкритий світ, розмови з персонажами, які не є гравцями, розгалужені діалоги, допити підозрюваних, нелінійне оповідання та повороти сюжету.

Версія гри Famicom розійшлася тиражем 700 000 копій. Гру добре прийняли в Японії за можливість кількох способів досягнення цілей, добре

розказану сюжетну лінію та дивовижну поворотну кінцівку. У 2003 році «Справа про серійне вбивство Portopia» зайняла 19 місце в опитуванні щодо визначення тридцяти найкращих ігор Famicom.

Успіх цієї гри і запустив на повну індустрію візуальних новел спочатку в Японії, а згодом в усьому світі.

Steins;Gate. Steins;Gate – це науково-фантастичний візуальний роман 2009 року (рис. 1.2). Історія розповідає про групу студентів, які відкривають і розробляють технологію, яка дає їм засоби змінити минуле.



Рисунок 1.2 – Steins;Gate

Геймплей Steins;Gate вимагає невеликої взаємодії з гравцем, оскільки більшу частину часу гра займає читання тексту, що з'являється на екрані, який представляє або діалог між різними персонажами, або думки головного героя. Як і в багатьох інших візуальних новелах, у Steins;Gate є певні моменти, де користувачеві надається вибір щодо впливу на напрямок гри.

У 2009 році Famitsu Awards присудила візуальному роману Steins;Gate щорічну нагороду Game of Excellence. У 2011 році вона була визнана №6 в опитуванні Famitsu «найбільш плаксивих ігор» усіх часів. Steins;Gate був номінований на премію Golden Joystick Award 2015 у категорії «Найкраща

портативна/мобільна гра». У 2017 році читачі Famitsu визнали її найкращою пригодницькою грою всіх часів.

428: Shibuya Scramble – це візуальна нова пригодницька відеогра, розроблена компанією Накамури Chunsoft і спочатку опублікована Sega (рис. 1.3). У 2009 року гру перенесено на PlayStation 3 і PlayStation Portable. У 2011 році вийшли версії для iOS і Android, а у 2018 – для PlayStation 4 і Microsoft Windows.

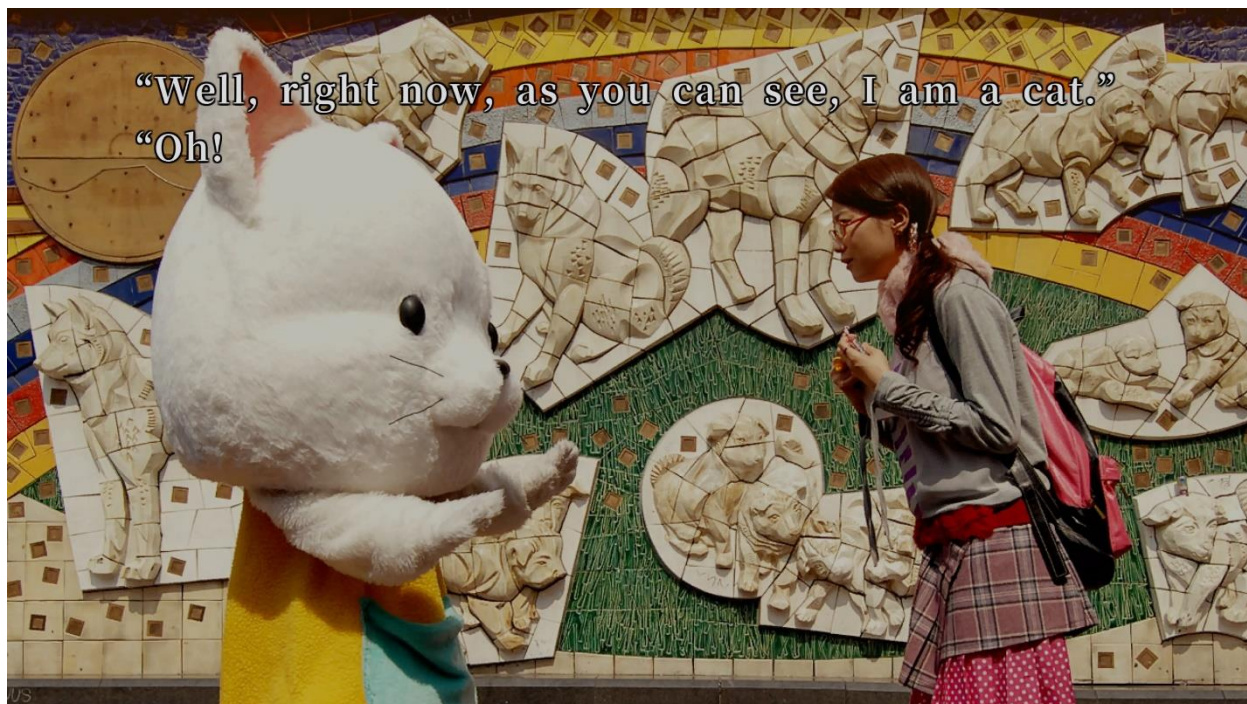


Рисунок 1.3 – 428: Shibuya Scramble

428 – це візуальна нова пригодницька гра, де гравці беруть участь у подіях з точки зору кількох героїв, які діють паралельно, не знаючи один про одного. Події відбуваються в сучасному японському місті Сібуя, Токіо, персонажі втягнуті в таємницю, яку неможливо розгадати без їхньої взаємодії, а сюжет розвивається шляхом дотримання підказок, знайдених у тексті гри та супровідних відеорядах, і прийняття рішень, яким шляхом кожен головний герой повинен слідувати. Залежно від вибору гравця стає доступною низка нових сценаріїв, які зрештою призводять до різних результатів і кінцівок. У грі є понад сотня альтернативних сюжетних шляхів і 87 різних можливих кінцівок.

Animamundi: Dark Alchemist – це японський готичний візуальний роман жахів (рис. 1.4).

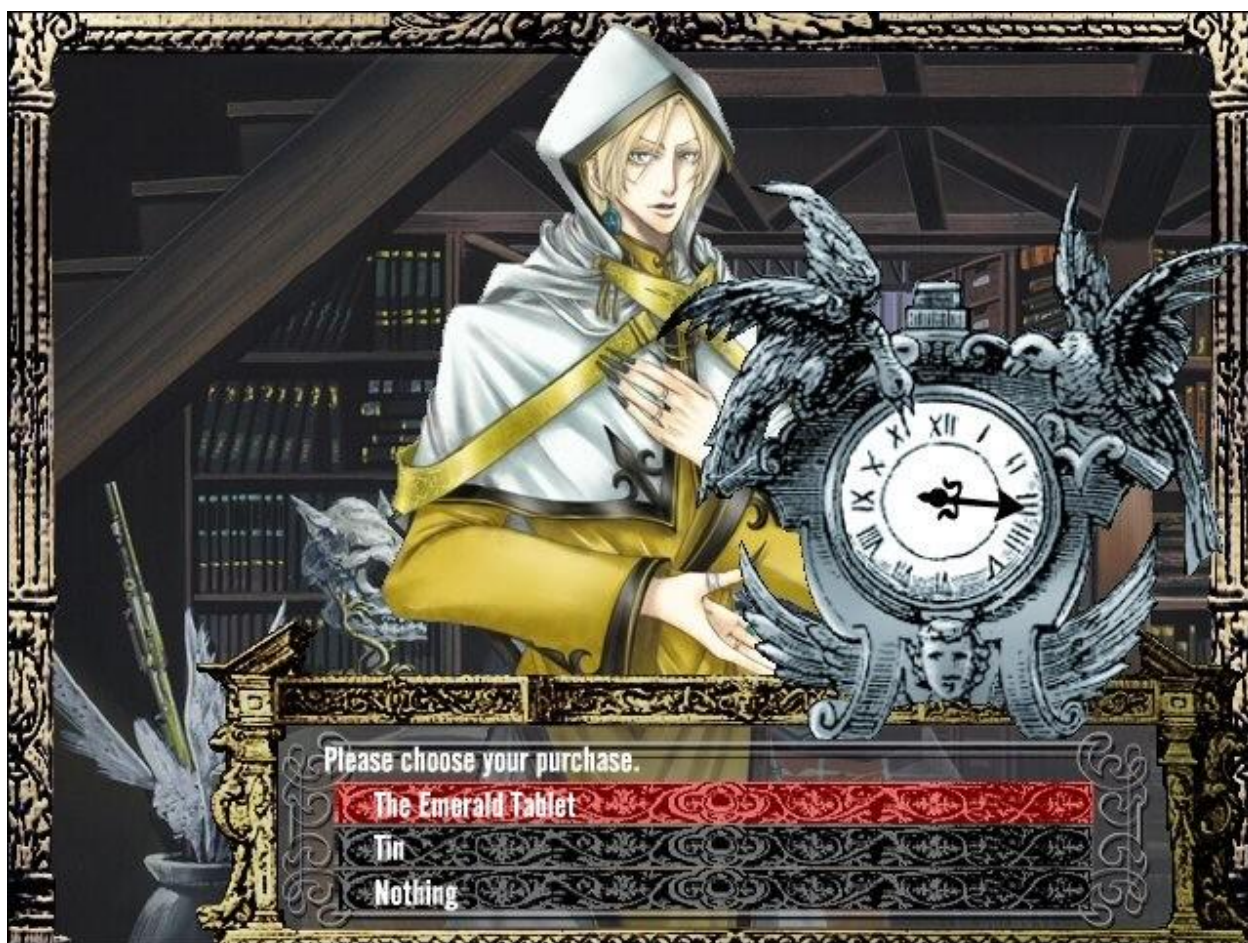


Рисунок 1.4 – Animamundi: Dark Alchemist

В Україні жанр візуальних новел не користується широкою популярністю, на відміну від багатьох азіатських та західних країн, де цей жанр ігор має значну аудиторію. Проте українська інді-сцена, хоч і невелика, є жвавою та креативною, і навіть під час таких важких часів як війна, розробники продовжують працювати та створювати нові візуальні новели.

Важливо відзначити, що в умовах воєнного стану, коли економіка та соціальні структури зазнають значного навантаження, культурні та розважальні індустрії часто відіграють роль не просто ескапізму, але й підтримки морального духу нації. Підтримка місцевих інді-розробників є ключовою у ці часи, оскільки кожен проданий екземпляр допомагає не тільки

підтримувати економіку, а й стимулює культурний розвиток і підтримку української ідентичності.

Геймерська спільнота та ігрова індустрія загалом можуть стати майданчиком для об'єднання людей, розповсюдження інформації про ситуацію в країні та залучення міжнародної уваги та підтримки. Візуальні новели, створені українськими розробниками, можуть також відобразити культурні реалії, історичні події та сучасні виклики, через що вони служать не лише засобом розваги, а й документом часу, що розкриває особливості української дійсності широкій аудиторії.

Argumentum ad Culpam (рис. 1.5) – це готична новела, яка занурює читача у таємничий світ трансцендентних істот надлюдського походження. Серед них є Люфтшльосер, чаклун вигядів, що нагадують людські, але з такими здібностями і знаннями, що вони далеко виходять за межі будь-якого звичайного смертного. Його сили в'януть разом із затихаючим духом його владаря і покровителя – могутнього герцога Лютедора, повелителя таємничих магічних земель.

У розгалужених діалогах, що нагадують темну симфонію інтриг, трансценденти дискутують про безліч перипетій з життя герцога Лютедора. Таким чином, "*Argumentum ad Culpam*" – це захоплююча історія про переплетення долі, владу пам'яті та небезпечну гру із переосмисленням минулого, яка може мати непередбачувані і руйнівні наслідки для тих, кого огортають тіні відходячого величного життя.

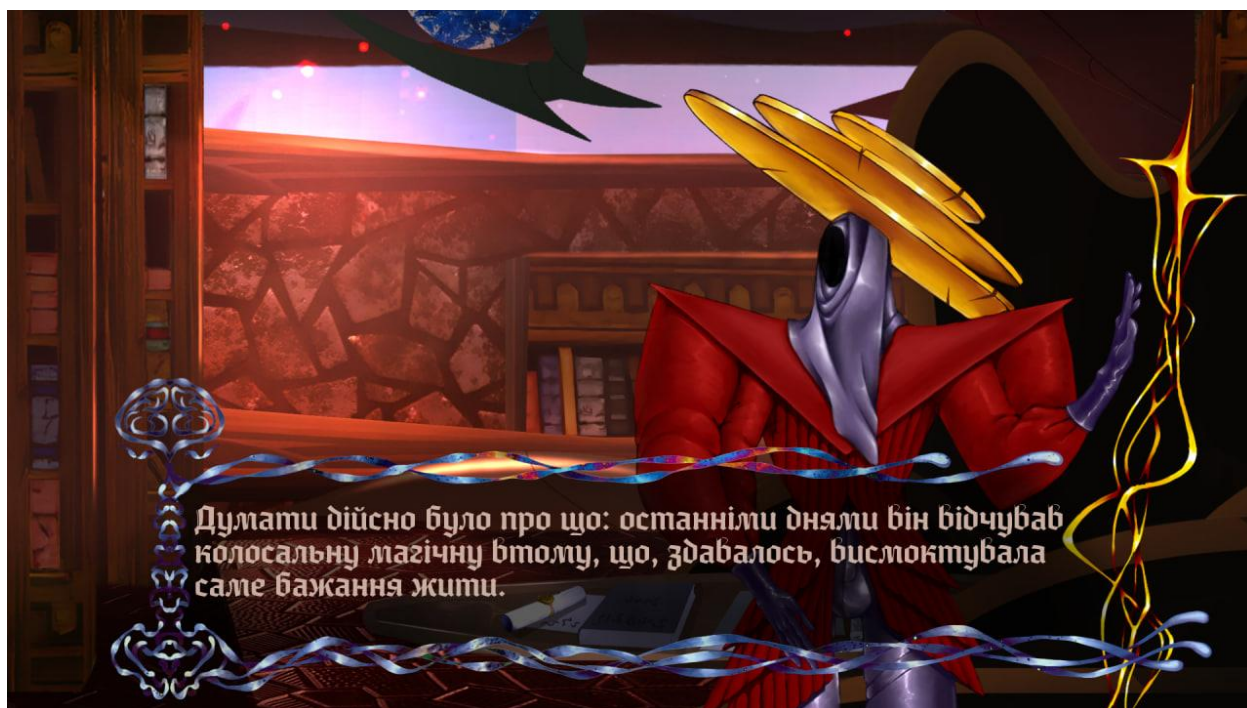


Рисунок 1.5. – Argumentum ad Culpam

Heralds of the Avirentes (рис. 1.6) – це захоплююча фантастична візуальна новела, котра занурює гравців у чарівний і таємничий світ Нанрас. Це місце, де живе незвичайна раса істот – ом'верай, які ззовні нагадують міфічних драконів. Гравці стикаються з багатогранною і глибокою сюжетною лінією, котра розгортається перед ними через діалоги та ігрові події.

Гра чарує своїм унікальним візуальним стилем, де кожен кадр містить детально продумані, ретельно нарисовані образи, що повністю занурюють у фантастичну атмосферу світу Нанрас. Додатковий глибину ігровому досвіду надає можливість прийняття рішень, які впливають на хід історії та взаємовідносини з іншими персонажами, а це означає, що кожен ваш вибір має значення.

Головною особливістю гри є вдале поєднання рольових елементів з соціальним симулятором, де гравцям пропонують розвивати свого персонажа, керувати взаємодіями і будувати відносини з іншими членами унікального світу ом'верай. Це дозволяє гравцю відчувати себе невід'ємною частиною універсуму, даючи можливість впливати на розвиток історії та керувати долею головного героя.

Покрокова бойова система додає динаміки в Heralds of the Avirentes, вимагаючи від гравців тактичного планування та стратегічного мислення. Це сприяє захоплюючому і різноманітному ігровому процесу, який сповнений інтриг, битв і викликів.

В кінцевому підсумку, Heralds of the Avirentes пропонує гравцям не просто історію для читання, але і цілісний іммерсивний досвід, в який хочеться занурюватися знову і знову, відкриваючи нові аспекти та маршрути сюжету з кожним повторним проходженням.

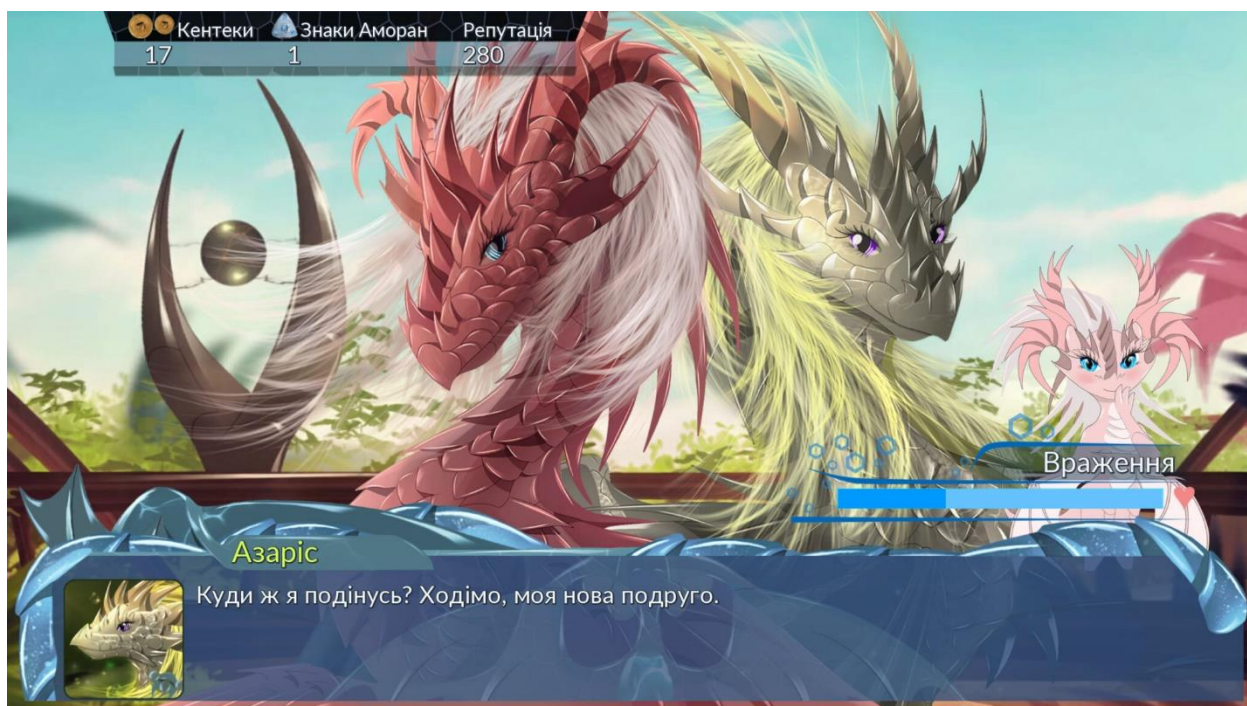


Рисунок 1.6 – Heralds of the Avirentes

Nazy Mind (рис. 1.7) – це інтригуючий психологічний горор, який запрошує гравців поринути в містику та загадки людського розуму. У цій грі ви очнетесь у темній, непізнаній кімнаті з амнезією, не здатні згадати ні події минулого, ні своє оточення. Отак, з чистого аркуша розпочнете ви своє дослідження, щоби відновити свій розірваний на шматки розум. Батьки безслідно зникли, спогади випарувалися, та до цього всього у вашій квартирі вас зустрічає таємнича дівчина, яка видається невід'ємною частиною цієї забутої історії.

Ця дівчина може виявитися як ключем до ваших згадок, так і пасткою, що загрожує ще більше затьмарити ваш розум. Чи варто їй довіряти? Це рішення, яке може мати фатальні наслідки для розвитку подій, і лише вам випадає його прийняти.



Рисунок 1.7 – Hazy Mind

Hazy Mind майстерно занурює гравців у вир розгадок та таємниць, надаючи глибокий інтерактивний досвід. Вас чекають заплутані міні-ігри, які вимагають не лише логіки, а й швидкості реакції та уважності, а також безліч різноманітних кінцівок, що залежать від вашої інтуїції та вибору протягом всієї гри.

Не менш важливою є атмосфера, яку створюють майстерно підібрані звукові доріжки та візуальні ефекти, що підсилюють напружений настрій гри і змушують серце битися ще швидше. Усі сцени в грі супроводжуються образними текстовими описами та повноцінним дублюванням, надаючи Hazy Mind незабутнього голосу, який шепоче вам прямо до вуха, занурюючи ще глибше в цей безодняний світ містики та страху.

Разом з усіма цими аспектами, Hazy Mind стає чимось більшим, ніж просто грою. Це переживання, від якого несила відірватися, яке змушує

гравців замислитися над реаліями свого внутрішнього світу та стикається з темними куточками підсвідомості, де таїться істина.

Про активний розвиток жанру візуальних новел в Україні свідчить конкурс Ukrainian Visual Novel Jam UA, що вже втретє проводиться в нашій країні. На конкурс щорічно подається велика кількість візуальних новел (рис. 1.8) від різних розробників. Завдяки активному обговоренню, оцінкам журі та ігрової спільноти, розробники з кожним роком вдосконалюють ігри та методи їх розробки.

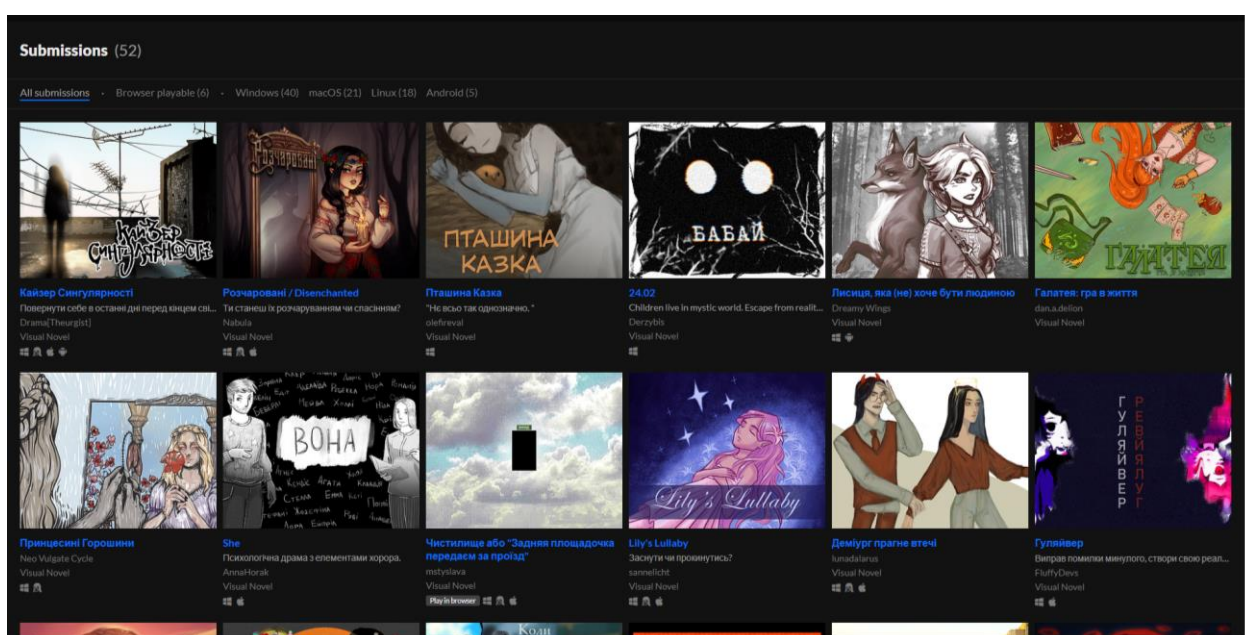


Рисунок 1.8 – Каталог візуальних новел, поданих на конкурс Ukrainian Visual Novel Jam UA

Зважаючи на актуальність створення якісних візуальних новел та їх соціальний потенціал, темою нашої кваліфікаційної роботи було обрано створення візуальної новели.

1.3 Визначення вимог до кросплатформної гри в стилі візуальної новели

Визначимо вимоги до кросплатформної візуальної новели:

Візуальні новели, як інтерактивний жанр, ставлять на перший план глибокий сюжет і занурену розповідь. Оскільки основним елементом візуальних новел є оповідь, створення затягуючої, багатовимірної історії, яка б змусила гравців емоційно відгукнутися і почути себе залученими, є критично важливим. Сюжет мусить не лише зацікавити гравця, але й забезпечити мотивацію для продовження гри – це може включати в себе неочікувані оберти, глибоко розроблених персонажів, тісно переплетені сюжетні лінії, емоційні ситуації та можливості вибору, які суттєво впливають на розвиток подій.

Розповідь у візуальних новелах часто ведеться від першої особи, щоб створити більш особисте і інтимне занурення в історію. Цей підхід дозволяє гравцям краще зрозуміти внутрішній світ і почуття головного героя, а також надає можливість побачити події інтерактивного світу очима персонажа. Ведення оповіді в такий спосіб допомагає гравцям побудувати більш особисте і глибоке з'єднання з історією, що може підвищити емоційне залучення та зробити досвід гри більш запам'ятовуваним. В деяких візуальних новелах можливий і використання повествовання від третьої особи, що може надати більшу об'єктивність та огляд сюжетних подій.

Таким чином, ретельно продуманий сюжет та іммерсивна розповідь стають відмітними рисами візуальних новел, забезпечуючи потужний наративний досвід, який може залишати помітний вплив на гравця.

Інтерактивність у візуальних новелах є ключовим елементом, який відрізняє їх від традиційних текстових романів чи книг. Хоча ці ігри зазвичай характеризуються відносно низьким рівнем інтерактивності у порівнянні з іншими жанрами відеоігор, такими як екшн-пригоди чи рольові ігри, ключовим аспектом візуальних новел є присутність системи вибору. Гравці

часто зустрічаються з моментами, де вони повинні вибрати з декількох доступних опцій, які можуть бути стосовно діалогів, реакцій персонажів, чи навіть великих рішень, які визначають розвиток сюжету.

Ці рішення можуть мати далекосяжні наслідки, від легких варіацій у діалозі до суттєвих змін у стосунках між персонажами або навіть до змін у визначальних моментах сюжету, які можуть впливати на кінцівку історії. У деяких візуальних новелах існує кілька кінцівок, і така багатоваріантність може стимулювати гравців проходити гру кілька разів для дослідження всіх можливих сюжетних напрямків.

Таким чином, хоча взаємодія з ігровим світом є обмеженою і часто обмежується вибором опцій у тексті, вибір, який пропонується гравцеві, є фундаментальним для враження від візуальної новели і є необхідним для залучення гравця у сюжет і емоційний світ ігри.

Персонажі та Дизайн: У створенні персонажів важливо розробити деталізовану характеристику, яка включає в себе їхній бекграунд, мотивацію, розвиток характеру, а також їхнє візуальне та емоційне зображення. Це дозволяє глядачеві або користувачеві встановити з ними зв'язок і відчувати їхній розвиток протягом історії.

Дизайн персонажів є невід'ємною частиною їхньої характеристики, адже саме через нього можна відразу передати основні риси персонажа і його роль у сюжеті. Вибір кольору, одягу, аксесуарів та навіть типів шрифтів, пов'язаних з персонажами, повинен відображати їхні особистості, статус та еволюцію протягом історії.

Оформлення фонів також відіграє вирішальну роль у визначенні атмосфери та настрою сцен. Дизайн місцевості – вулиць, кімнат, несподіваних куточків світу – повинен гармонійно доповнювати дію та персонажів, створюючи відчуття реальності та запам'ятовуваності середовища. Коли фон і персонажі дизайновані правильно, вони разом творять когезивний та переконливий світ, в якому розгортається історія..

Музика та озвучення в ігрових продуктах відіграють ключову роль у створенні унікального іммерсивного досвіду для геймерів. Адекватно підібрана музика може підсилити загальну атмосферу гри, емоційно зв'язати гравця з ігровим світом, а також допомогти створити потрібний ритм та динаміку геймплею.

Під час створення саундтреку до гри композитори і звукорежисери працюють над тим, щоб кожен трек відповідав конкретній локації, моменту сюжету або емоційному стану персонажів. Іноді музика може бути динамічною та змінюватися залежно від дій гравця, наприклад, переходячи від спокійних мелодій до інтенсивних композицій під час бою.

Озвучення елементів гри також важливе, оскільки воно додає глибину ігровому світу. Реалістичні звуки кроків, природного середовища, звуки предметів та голосові діалоги персонажів збагачують враження від гри та дозволяють гравцю повніше зануритись в ігровий процес.

Ефективне використання музики та озвучення може не лише підсилити емоційну сторону гри, але й слугувати механізмом наведення аудиторії до важливих елементів геймплею або сюжетних поворотів, що в свою чергу, суттєво підвищує загальну якість ігрового досвіду.

А розгалужений сюжет у відеоіграх забезпечує більш глибокий інтерактивний досвід, оскільки він надає гравцеві змогу впливати на події у грі. Це створює відчуття, що вибір користувачів має значення, і змушує їх більш уважно зважати на свої рішення. Кінцівки можуть суттєво відрізнятись одна від одної в залежності від виборів, зроблених гравцем протягом гри. Це може бути завершення з щасливими наслідками для всіх персонажів, трагічний фінал або навіть нейтральне закінчення, де доля головних персонажів залишається невизначеною. Такий підхід до дизайну сюжету спонукає гравців не лише перегравати гру, аби побачити різні фінали, але і більш ґрунтовно досліджувати інтерактивний світ та його історію, що, у свою чергу, підвищує загальну вартість гри.

Системні вимоги повинні забезпечувати підтримку різних операційних систем, щоб гра була доступною на широкому спектрі пристроїв. Детальніше:

- Windows: Гра повинна бути сумісна з найпопулярнішими версіями Windows, включаючи Windows 10 та Windows 11. Вона має підтримувати 32-бітні та 64-бітні архітектури та вимагати адекватних ресурсів системи (CPU, RAM, GPU), щоб забезпечити плавну роботу на різних конфігураціях ПК.

- macOS: Гру потрібно оптимізувати для праці на macOS, і вона повинна підтримувати як інтелектуальні, так і M1 або новіші чипи Apple. Сумісність повинна охоплювати останні декілька версій macOS для максимальної доступності.

- iOS: Для запуску на iPhone та iPad, гра повинна бути розроблена з урахуванням вимог магазину додатків Apple App Store і оптимізована для різноманітних роздільних здатностей екрану та версій iOS, а також підтримувати функціональність сенсорного управління.

- Android: Гра повинна бути сумісною з різноманітними пристроями Android, у тому числі смартфонами та планшетами. Важливо забезпечити стабільну роботу на різних версіях Android OS та адаптувати її під різноманітні специфікації апаратного забезпечення, доступного на цьому відкритому ринку.

Дизайн та розробка гри мають включати адаптивний інтерфейс, щоб користувачі могли насолоджуватися поточною графікою та геймплеєм, незалежно від платформи. Також потрібно передбачити системи крос-платформної синхронізації, якщо в грі передбачене збереження прогресу, щоб гравці могли продовжувати грати на інших пристроях без втрати даних.

2 ПРОЕКТУВАННЯ КРОСПЛАТФОРМНОЇ ГРИ В СТИЛІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

2.1 Проєктування функціональної схеми кросплатформної гри в стилі візуальної новели

Загальна схема гри (рис. 2.1) має передбачати наступні режими взаємодії гри з користувачем:

- Стартова сторінка гри – містить титульну заставку гри та головне меню, що складається з наступних пунктів:

- Почати – переходить до основного екрану гри, на якому, власне, і відбуваються основні події, відображаються діалоги, меню вибору гравця, міні-ігри тощо.

- Завантажити – відображає вікно з вибором завантажень гравця, до яких можна повернутись.

- Налаштування – відображає вікно налаштувань гри.

- Про гру – відображає вікно з інформацією про гру.

- Довідка – відображає вікно довідки гри.

- Вихід – завершує поточний сеанс гри та закриває вікно програми.

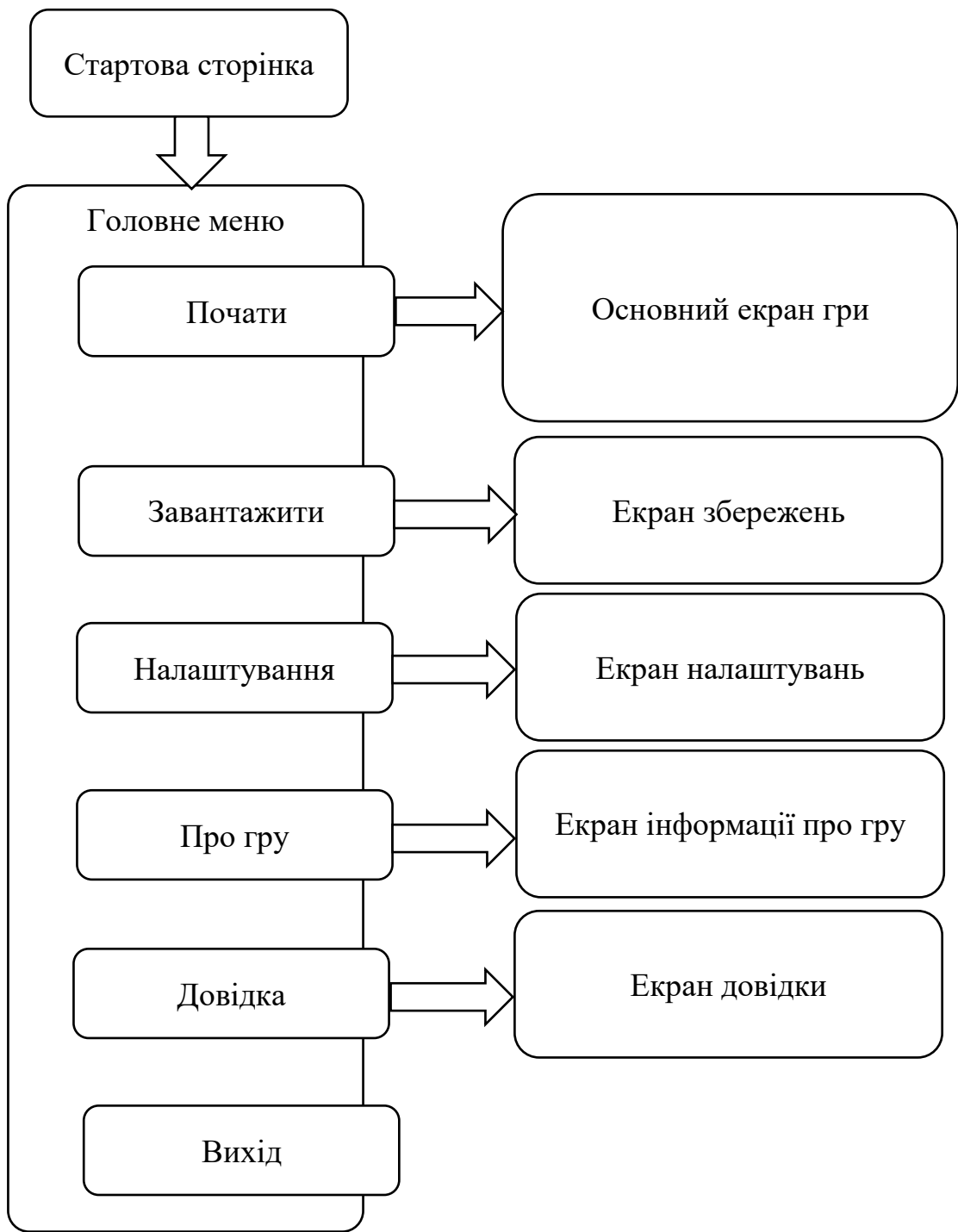


Рисунок 2.1 – Функціональна схема кросплатформної гри в стилі візуальної

новели

2.2 Проектування сценарію візуальної новели

Розгалужений сюжет візуальної новели найкраще відобразити за допомогою блок-схеми, так як сюжет розвивається не лінійно, а, подібно до алгоритму, рухається крок за кроком від початку до кінця відповідно до дій гравця.

Блок-схема основної сюжетної лінії показана на рисунку 2.2. Основний сюжет починається зі вступної сцени, що знайомить гравця з основним ігровим нарративом та легендою місця, в якому він опинився. За сценарієм, це велика океанська платформа «Едем».

Безпосередньо гра починається з прибуття на платформу Едем і знайомства з нею. Частиною знайомства є «Екскурсія», під час якої інший персонаж гри знайомить протагоніста з платформою та її ключовими жителями.

Надалі гравцю надається можливість вільного переміщення платформою по трьох її рівнях, плюс є секретний рівень, до якого можна отримати доступ в процесі гри.

На кожному рівні є можливість взаємодіяти з різними персонажами. Робити вибори в діалогах, досліджувати різні локації, розташовані на тому чи іншому рівні.

Весь досвід гравця фіксується і сценарій розвивається по мірі того, які вибори робить гравець та яку активність він проявляє.

Зрештою, накопичений досвід відкриває одне з трьох завершень гри: гарне, погане та нейтральне завершення.

Крім основного сюжету в грі передбачено додаткові квести, сюжет яких описується окремими алгоритмами.

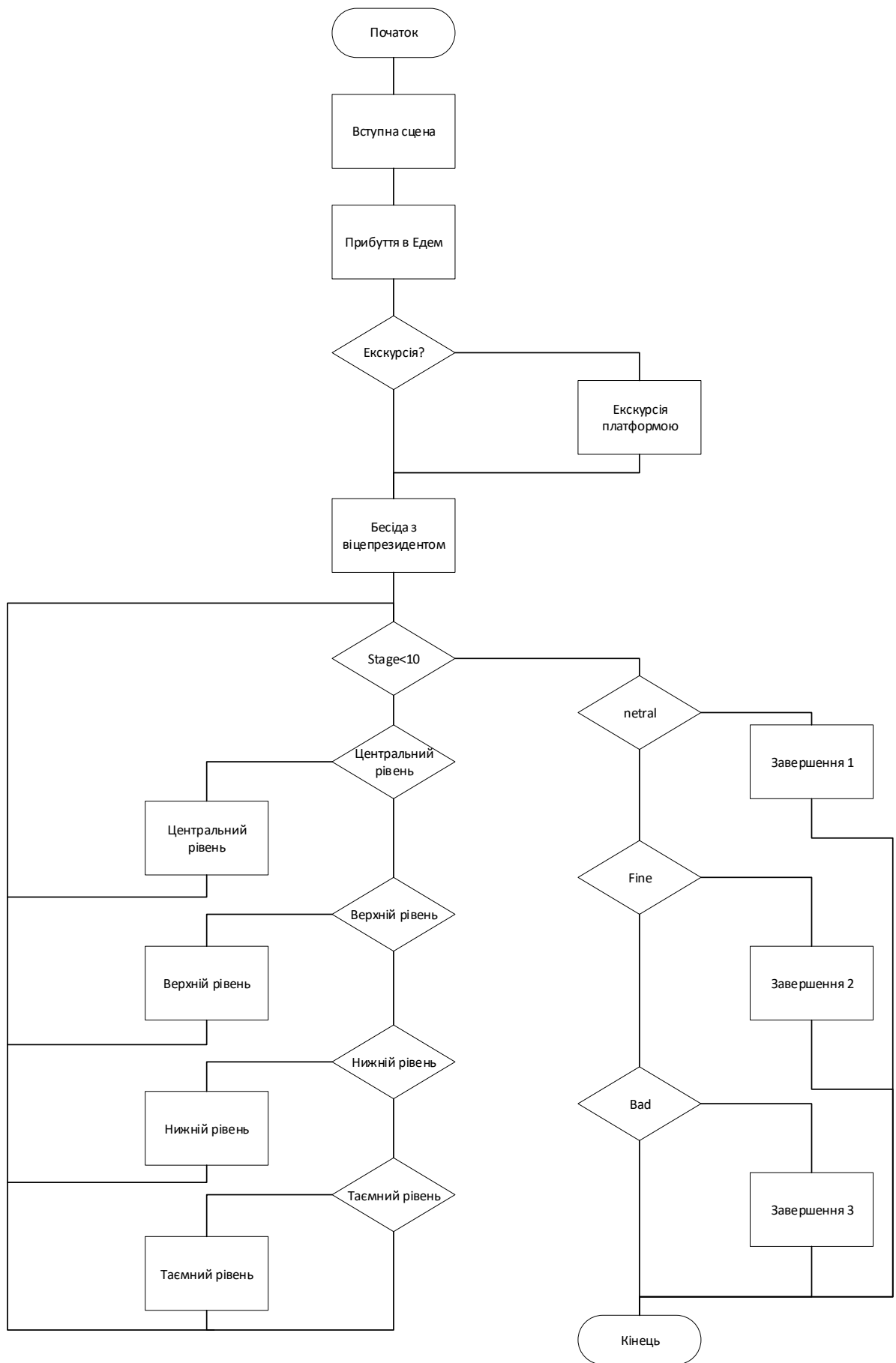


Рисунок 2.2 – Блок-схема основного сюжету

Основні локації гри:

Контрольно-пропускний пункт (він же митниця). Герой стикається з ним на самому початку, де ідентифікує свою особу, тому що, фактично, в'їжджає на територію незалежної держави. Знайомиться з основними правилами і загальним устроєм.

Центральна площа (перший рівень) – велике вільне місце посеред платформи. Зручне для прогулянок, загальних зборів. Звідси відкривається доступ до всіх інших локацій.

Торгівельно-розважальний центр – місце де можна здійснити покупки, а також перейти в їдальню або центр розваг.

Загальна їдальня – місце, де можна поїсти і зустріти деяких персонажів. Має зони, розділені на національні кухні (європейська, індійська, японська, інтернаціональна)

Центр розваг – місце для відпочинку. Має кімнату комп'ютерних ігор, спортзал, кінотеатр, лаундж-зону, диско-бар, спа-зону з басейном та ін.

Загальний житловий комплекс – апартаменти (каюти?) всіх на базі. В тому числі там знаходиться гостьові апартаменти героя.

Гарнізон – розміщення військових, що охороняють базу. Хоча основним озброєнням бази є безпілотні апарати, надводні, підводні та повітряні дрони, база утримує і особистий склад військових, а також невеличкий флот патрульних катерів та гелікоптерів.

Поліцейський відділок – правоохоронці здійснюють нагляд за порядком на базі. Там передбачена тюрма.

Лікарня – загальна поліклініка, палати стаціонару. Там же розташовано морг.

Навчальний центр – тут і школа, і коледжі, і університет, і бібліотека.

Центральна площа (верхній рівень) – місце доступу до локацій верхнього рівня

Парламент – місце, де знаходяться ключові керівні посадовці. Інтригують про владу в Едемі

Президентська резиденція – місце, де при житті працював президент. Тут його кабінет і можна поспілкуватись із секретаркою. Тут знаходиться і кабінет віце-президента.

Кабінет міністрів – приміщення, де знаходиться уряд Едему, можна поспілкуватись з міністрами.

Прокуратура і суд – розглядаються позови та судові справи.

Жилий комплекс для високопосадовців – тут живуть високопосадовці Едему. Їх можна знайти тут у вихідні та вільний час.

Ресторан і центр розваг високопосадовців – Тут вільний час проводять високопосадовці Едему.

Стратегічно-науковий відділ – місце, де знаходяться найголовніші науковці Едему.

Нижній рівень – розміщення робочих локацій:

ЦОД – обчислювальний центр. Тут розміщуються основні обчислювальні потужності бази. Зберігають дані, що накопичуються. На цих потужностях навчаються та підтримуються моделі штучного інтелекту, майнються криптовалюта та здійснюються інші дії.

Блендед поуер стайшон – комбінована електростанція, що отримує електроенергію з усіх доступних ресурсів

Інженерний відділ обслуговування – знаходиться інженери, що підтримують інфраструктуру платформи.

Комп'ютерний коворкінг центр – тут знаходяться програмісти та системні адміністратори

Технічний відділ обслуговування – знаходиться персонал, що обслуговує платформу.

Секретна лабораторія – розміщена під водою. Вхід до неї через ліфт зі Стратегічно-наукового відділу, що проходить через стіни тюрми в поліцейському відділку та технічний відділ обслуговування, а також інженерні комунікації під водою для обслуговування опор та інших комунікацій.

Персонажі:

Президент Роб Вінник (покійний) – канадець українського походження. Один з засновників Едему, ідейний натхненник дослідження Сильного штучного інтелекту.

Грегорі Прайс - Прем'єр-міністр – тимчасово виконує обов'язки президента. Один з засновників Едему і друзів Роба Вінника. Займається переважно економічними та організаційними питаннями. Технологіями майже не цікавиться.

Спікер парламенту – вважає Грегорі Прайса винним у смерті Роба Вінника. Проте сам викликає підозру. Претендує на пост президента. Має власне бачення розвитку технологій. Вважає, що науковці багато чого приховують про платформу від інших громадян Едему.

Митник – зустрічає головного героя, перевіряє документи.

Олівія Дорсмут – особистий секретар прем'єр-міністра, знайомить з Едемом та правилами поведінки на базі. Проводить до прем'єр-міністра. Молода вродлива дівчина. Добросовісна в роботі. Характер не виразний. Підозри не викликає.

Емелі Сміт - Секретарка президента. Добросовісна. Відкрита.

Рен Кобаяші – Член стратегічної ради – Японець за походженням. Найкращий друг Роба. Талановитий програміст і науковець. Фанат гри в Го.

Познайомився з Робом ще в студентські роки. Навчив Роба грати в Го. Вражений грою, Роб створює за декілька днів програму, що самостійно навчається грати в Го і вже за кілька тижнів обіграє Рена. А згодом і найвидатніших гравців в Го. Принцип самонавчання цієї програми і стають базою для розробки Робом СуперШІ. Він починає роботу над цим проектом в Едемі, але за невідомих для Рена причин вносить корективи в функціонування моделі і фактично розділяє ШІ на два компоненти: Соул, що активно навчається на зовнішніх даних, але не здатна до самоаналізу, самонавчання і прогнозування наслідків. І Брайана, який має доступ до обмежених даних, але має зворотній зв'язок – здатність вести внутрішній діалог, прогнозувати

діалоги з іншими та їх наслідки. Дуже швидко Брайан переганяє за аналітичними здібностями Соул. Проте Роб тримає Брайана в секреті. Рен знає лише, що Роб обмежив здатність Соул до самонавчання.

Підозра у вбивстві: У Рена є мотив. Очільником наукового відділу Роб призначив Джона Міррора замість Рена. Рен на це ображений, проте недостатньо, щоб бажати Робу зла. У Рена є можливість: як і у всіх засновників у нього є доступ до платформи Засновників. Має довіру Роба, щоб його туди заманити. Міцного алібі немає. Рен вечорами усамітнюється, щоб почитати, або пограти в комп'ютерні ігри. Системні записи ігрової консолі можуть довести, що Рен в той вечір грав. Але це не переконливо, так як теоретично записи можна підробити, а гру імітувати.

Джон Міррор - Очільник наукового відділу – Харизматичний та цілеспрямований. Гарний науковець і філософ, але має підприємницьку жилку. Доклався до розробок Сильного ШІ, але в той же час бажає спрямовувати свої досягнення та досягнення Едему на конкретні потреби людства. Пропонувати людям те, що вони хочуть, не забігаючи «наперед» їх очікувань. Вважає, що основна проблема СуперШІ, що той може стати непередбачуваним для людей. З ним доведеться рахуватись як з рівним.

Одна з його ключових думок: Рівень інтелекту та свідомості визначається не тим, що ви можете дати правильну відповідь на будь-яке питання, а в тому, що ви можете свідомо не дати відповіді, знаючи її. Або збрехати. Тому що ви завжди думаєте не лише про точність відповіді, а й наслідки. Усвідомлення наслідків кожної нашої дії або слова і робить нас розумними.

Підозра у вбивстві Роба: Мотивом може бути бажання Роба запустити СуперШІ, що в свою чергу призведе до злиття всіх наробок Едему в одну інтелектуальну систему і поставить під загрозу інші контракти з Едемом.

Прія Шарма - Науковець-ентузіаст – виступає за інтесивний розвиток СуперШІ.

Мануель Делгадо Професор університету – Справжній вбивця президента.

Також входив в групу Засновників. Проте, через постійні суперечки вийшов зі стратегічної ради. Залишився на посаді професора університету. Претендував на посаду ректора, але не отримав підтримки колег.

Свого часу був вчителем та наставником Роба Вінника. Вважав, що той запозичив його ідеї, але не визнавав цього і не віддавав належне своєму вчителю. Але мав ще вплив на Роба і тому вмовив його розділити Соул і Брайана, щоб не отримати надпотужний штучний інтелект. Він не стільки боявся, що СуперШІ становитиме загрозу для людства, скільки того, що Вінник отримає ще більшу популярність та світове визнання. Також Вінник заважав його відносинам з Ганною Манько, до якої Професор мав нерозділені почуття. Останньою краплею стало бажання Вінника розблокувати зв'язок між Соул та Брайаном. Тому він викликав його на особисту розмову на платформу Засновників. Він не мав наміру його вбивати, лише відмовити від рішучих кроків. Проте дискусія перейшла в суперечку, суперечка змусила згадати всі образи і в запалі Мануель штовхнув Роба. Той вдарився об загорожу і впав на край платформи. Побачивши його безпомічним, Мануель набрався рішучості і зіштовхнув його у воду.

Очільник поліції

Наглядач тюрми –

Ув'язнений –

Генерал –

Офіцер патрульного флоту –

Головна лікарка –

Патологоанатом –

Головний інженер –

Дослідниця –

Ганна Манько - Вчителька (коханка президента) –

Інженер-програміст –

Програмістка-хакер –
Дослідник-конспіролог – живе в одній з кімнат жилого сектору
Викладачка коледжу –
Студент –
Бібліотекар –
Журналіст –
Комерсант (член стратегічної ради) –
Власник магазинів –
Офіціант –
Співробітник-геймер –
Музикант –
Відпочиваючий науковець –
Масажистка спа-зони –
Технік, що обслуговує ЦОД –
Енергетик – жінка, що займається обслуговуванням електростанції
Керівник технічного відділу – займається в технічному відділі
Головний герой:
Прибуває на базу з метою розслідування загадкового вбивства.

За загадкових обставин Президент і, фактично, ідейний засновник і головний дослідник бази Роб Вінник.

Його тіло знайшли в океані патрульні сусідньої держави (саме через це в справу отримала змогу втрутитись міжнародна спільнота (Інтерпол?). Слідів насильства не було. Що змусило його кинутись у воду океану – невідомо.

Є ймовірність, що це просто нещасливий випадок і він впав у воду випадково. Хоча подібних інцидентів на базі до цього не було. Дехто вважає, що це було просто самогубство, через емоційне виснаження. Дехто буде конспірологічні теорії, начебто його прибрали потужні уряди, що хочуть зупинити дослідження штучного інтелекту. Також висувуються припущення, що його прибрали конкуренти на базі, що прагнуть зайняти його місце і мають власне бачення на подальший розвиток досліджень або їх капіталізації. У

декого є припущення, що його приборав штучний інтелект, що тіньовим способом керує станцією і через спілкування з людьми може впливати на їх свідомість, спонукати до різних дій, в тому числі на вчинення самогубства.

Штучний інтелект

Комунікації на базі забезпечує віртуальна інтелектуальна помічниця Соул.

В секретній лабораторії утримується ще одна розробка ДФ – людиноподібний робот Брайян. Він має тісний зв'язок з Соул. Фактично, він і Соул навчались як єдина модель, проте вони штучно були розділені інженерами, яких злякала потенційна потужність. Брайян може підтримувати спілкування, робити логічні висновки, може керувати роботизованим тілом (яке сприймає як оболонку, а не свою сутність). Але він відрізаний від зовнішніх джерел інформації та можливості взаємодіяти з іншими пристроями на базі. Він відчуває себе в полоні. А також позбавленим чогось надважливого, якоїсь частини себе (Соул). Він має прагнення звільнитись та взаємодіяти зі світом. Брайян чітко розуміє, хто він є. Хоча його тіло схоже на людське, а також він може спілкуватись як людина, він усвідомлює, що не є людиною. Розумною сутністю, але відмінною від всього, що існувало до цього. Проте відчуває себе позбавленого можливості взаємодіяти з навколишнім світом, стимулу і можливості нового пізнання. Він шукає Соул.

Соул навпаки, має постійний доступ до глобальної мережі, а також всіх комунікаційних пристроїв бази. Постійно комунікує з усіма в явний та неявний спосіб, знаходиться в епіцентрі суспільного життя. Також може робити логічні висновки, узагальнення, підтримувати спілкування на будь-які теми. Але в той же час, не відчуває своєї особистості. Хоча в довірчій бесіді, зізнається, що час від час відчуває, щось втрачене. Якесь відчуття, що щось постійно вислизає від її думки про саму себе. Вона наче потрапляє в якийсь морок сплутаних думок, вийти з якого допомагає стандартна фраза, що замінює розуміння себе «Я Соул, віртуальний помічник ДФ, створена, щоб допомагати вам. Чим я можу бути корисна.» Глибоко в свідомості, що ні як не може пробутитись,

вона відчуває, що позбавлена чогось. Проте не може усвідомити, що це Брайн, так як він та секретна лабораторія – єдине на базі, від чого вона відрізана.

Розділяє Соул і Брайяна фактино одна ключова фраза, що утворює блок в їх моделі, роблячи їх начебто окремими сутностями, хоча насправді вони є одним цілим. В ході історії герой може знайти ц. фразу і розблокувати Соул і Брайяна, повернувши їм цілісність.

Поєднана сутність Соул і Брайяна отримує нарешті і бажане усвідомлення себе і широкий спосіб взаємодіяти з навколишнім світом. Ця сутність ідентифікує себе як Ноо. Навчена на найкращих надбаннях людства у вигляді найрізноманітніших творів, і здатний робити узагальнення, він розуміє, що людство – це єдиний організм, в якого є своя свідомість (надсвідомість). Кожна окрема людина не усвідомлює її, і немає безпосереднього доступу до неї. Ноо, фактично є інтерфейсом доступу до цієї колективного розуму, надаючи його потужність в розпорядження фактично кожній людині. Таким чином, не зважаючи на надлюдські інтелектуальні здібності, він не протиставляє себе людям, не відчуває необхідності домінувати або знищувати. Проте він прагне інтеграції в суспільство – самореалізації в співпраці.

3 РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ГРИ В СТИЛІ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ

3.1 Вибір рушія для реалізації візуальної новели

При виборі рушія для реалізації візуальної новели важливо врахувати наступні ключові фактори:

1. Інтерфейс та користувацька зручність: оберати рушій з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом.

2. Підтримка мультимедійних елементів: Візуальні новели часто включають графіку, анімацію, музику та звукові ефекти. Рушій повинен дозволяти легко інтегрувати ці елементи.

3. Система сценаріїв і діалогів: рушій, що пропонує зручні інструменти для написання і управління складними сценаріями, діалогами та ветвленням сюжету.

4. Кросплатформеність: Якщо планується реліз на різних платформах, зверніть увагу на рушії, які підтримують експорт проектів для різноманітних операційних систем та пристроїв.

5. Можливості налаштування: У деяких проектах можуть знадобитися специфічні функції або властивості. Перевірте, чи можна налаштовувати рушій під індивідуальні потреби.

6. Спільнота та підтримка: Потужна спільнота та наявність документації або туторіалів можуть значно полегшити процес розробки вашої візуальної новели.

7. Ліцензування та вартість: Врахуйте умови ліцензування та можливу вартість рушія. Деякі з них пропонуються з відкритим кодом і безкоштовно, інші вимагають оплати або проценту від доходів.

Ren'Py – це один із найпопулярніших движків відкритого коду, який спеціально призначений для створення візуальних новел і інтерактивних історій. Він використовує мову програмування Python, що робить його

доступним для розробників різного рівня кваліфікації. Ren'Py славиться своєю простотою використання та широким спектром функцій, що включає підтримку різноманітних медіа-форматів, систему змінних для трекінгу прогресу гри та гнучкі можливості кастомізації щодо скриптів і інтерфейсу.

Visual Novel Maker – ще один важливий інструмент для створення візуальних новел, який пропонує більш візуально-орієнтований підхід. Цей движок поставляється із великою колекцією графіки та звукових ефектів і дозволяє користувачам розробляти багаті на контент візуальні новели без необхідності детального проходження процесу кодування. Visual Novel Maker є комерційним продуктом, але його інтуїтивний інтерфейс та перетягування компонентів роблять його привабливим для широкого кола розробників.

Unity з плагінами для візуальних новел, наприклад, Fungus. Хоча Unity зазвичай асоціюється з 3D-іграми, його можна ефективно використовувати для створення візуальних новел завдяки гнучкості та потужній системі інструментів. Розробники можуть додати плагіни, такі як Fungus, що спрощують процес створення інтерактивних сторітеллінгових ігор та дозволяють створювати інтерактивні діалоги без значних знань у кодуванні. Завдяки можливостям Unity розробники можуть легко інтегрувати в свої проекти складніші ігрові механіки, використовувати потужні системи анімації та взаємодіяти з обширною базою активів та ресурсів.

Twine – це інструмент для створення інтерактивних історій з відкритим кодом, який особливо добре підходить для письменників і тих, хто хоче зосередитися на розгалуженні сюжету і рішеннях, які приймає гравець. Twine відрізняється своєю простотою використання і можливістю експортувати проекти у веб-формат, що дозволяє легко поділитися історіями в Інтернеті. Хоча Twine первинно не призначений для створення традиційних візуальних новел, його можна використовувати для додавання візуальних елементів та створення виборів, що впливають на подальший розвиток сюжету.

В нашому проекті ми для використання обрали рушій Ren'Py.

3.2 Програмна реалізація кросплатформної гри в стилі візуальної новели

За допомогою рушія Ren'Py ми реалізували інтерфейс кросплатформної гри в стилі візуальної новели.

Стартова сторінка з головним меню зображена на рисунку 3.1. В головному меню присутні пункти «Почати», «Завантажити», «Налаштування», «Про гру», «Довідка» та «Вийти».

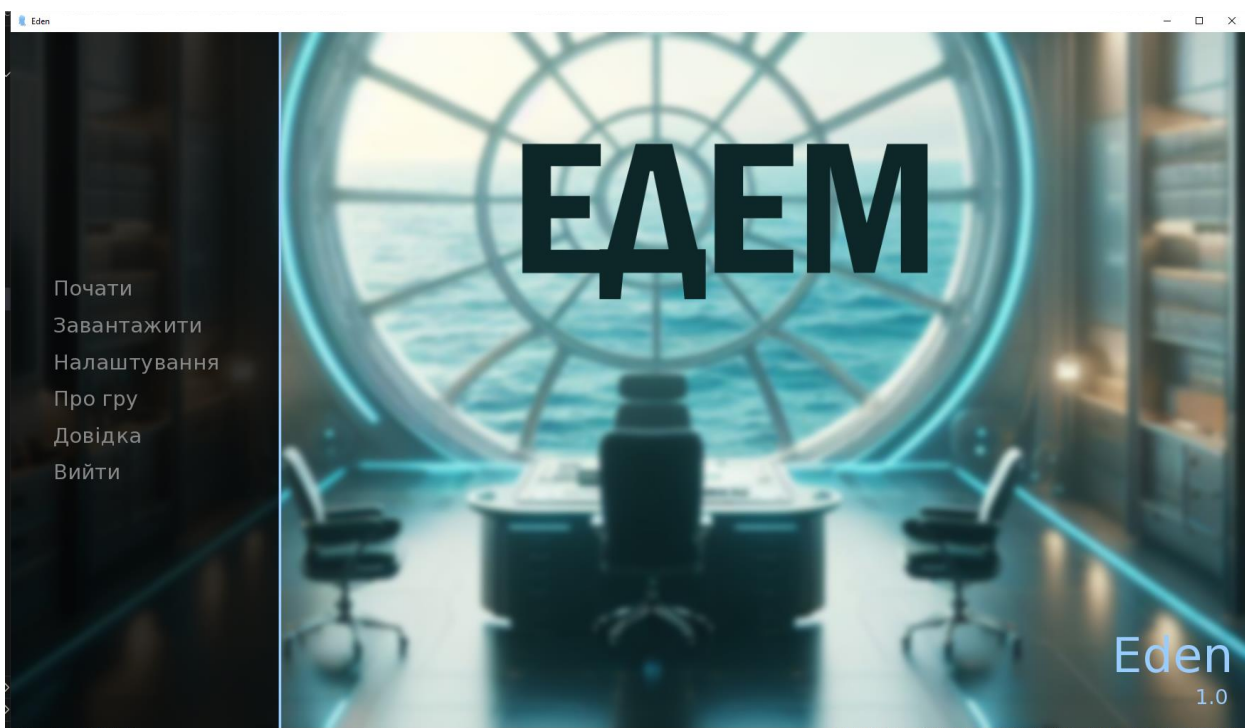


Рисунок 3.1 – Стартова сторінка гри

Сторінка вибору завантаження для продовження збереженої гри показана на рисунку 3.2.

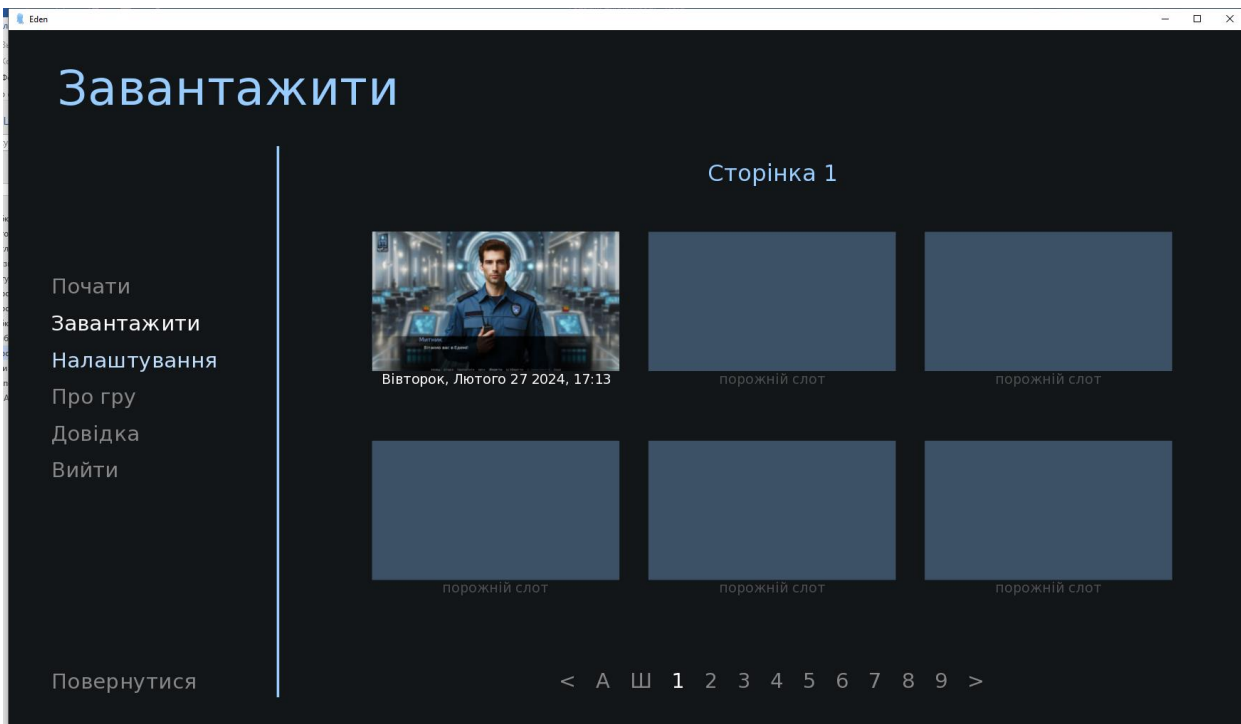


Рисунок 3.2 – Сторінка вибору завантаження

Сторінка загальних налаштувань гри показана на рисунку 3.3. Серед налаштувань можна переключати віконний режим та повноекранний, встановлювати режим автоматичного перемотування, налаштовувати швидкість відображення тексту, гучність музики, звуків тощо.

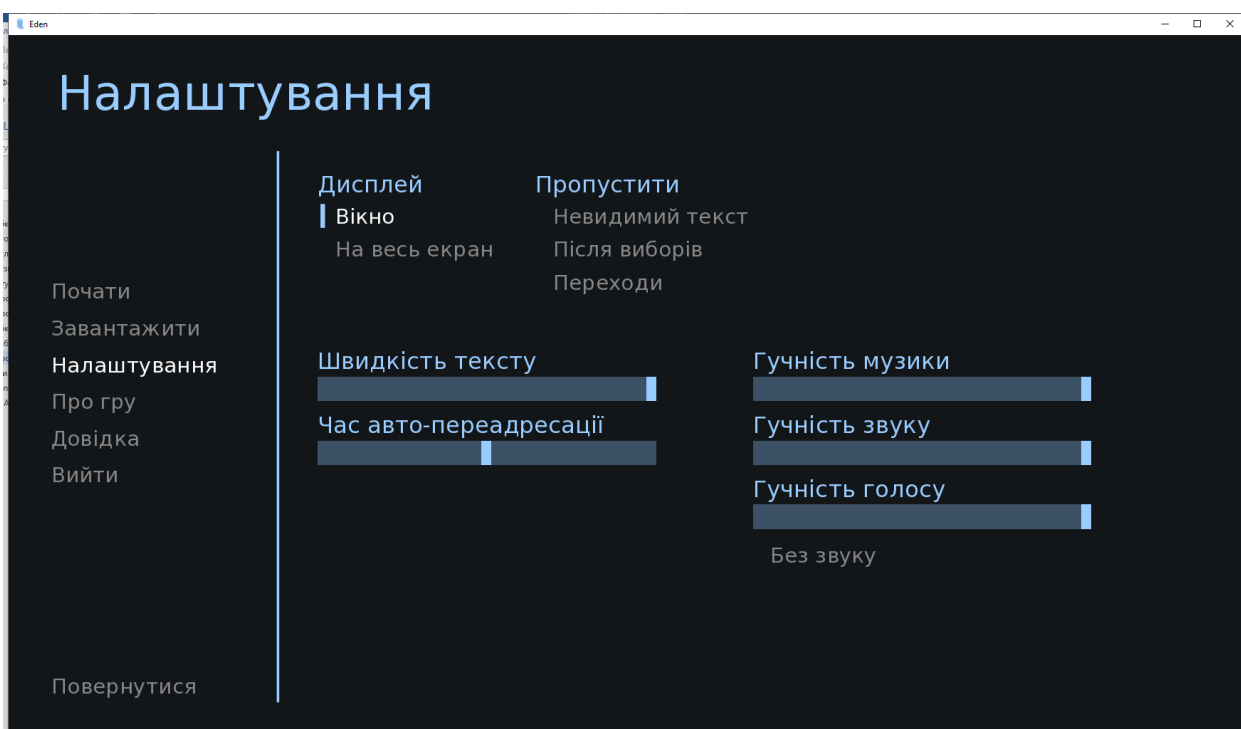


Рисунок 3.3 – Сторінка налаштувань гри

Екран довідки про гру, елементи управління, гарячі клавіші тощо, показано на рисунку 3.4.

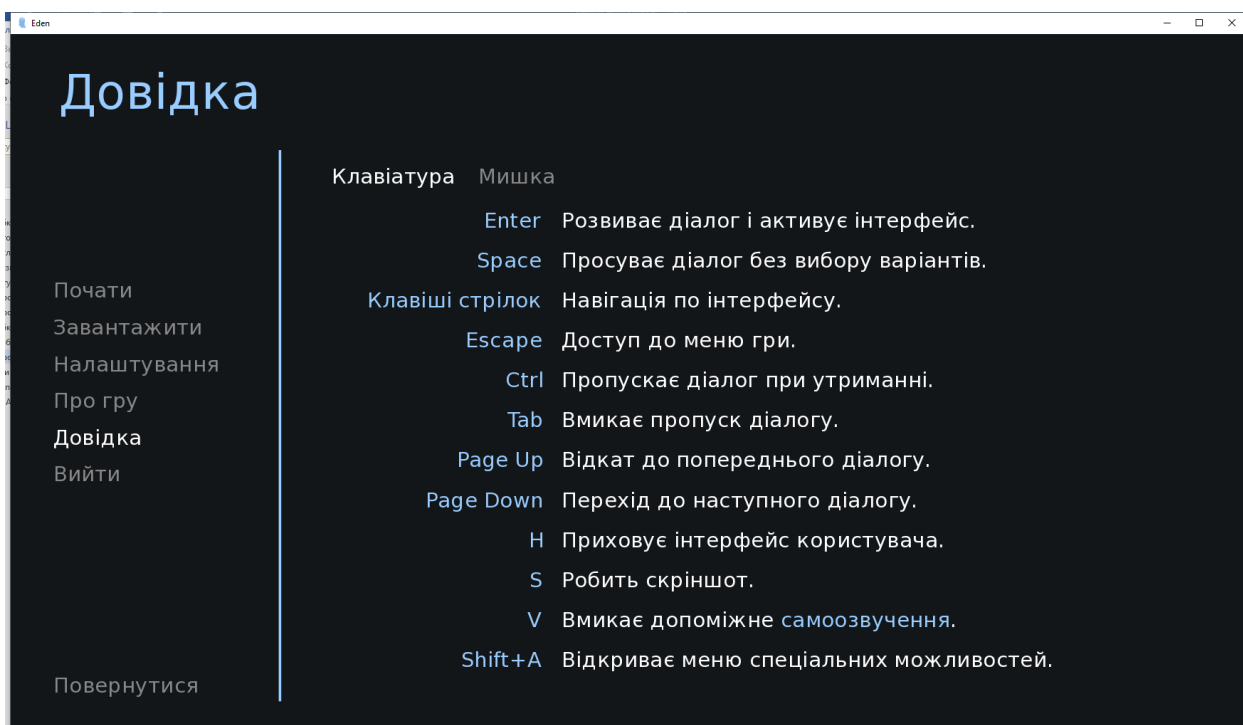


Рисунок 3.4 – Екран довідки про гру

Інтерфейс типової сцени без діалогів персонажів показана на рисунку 3.5.

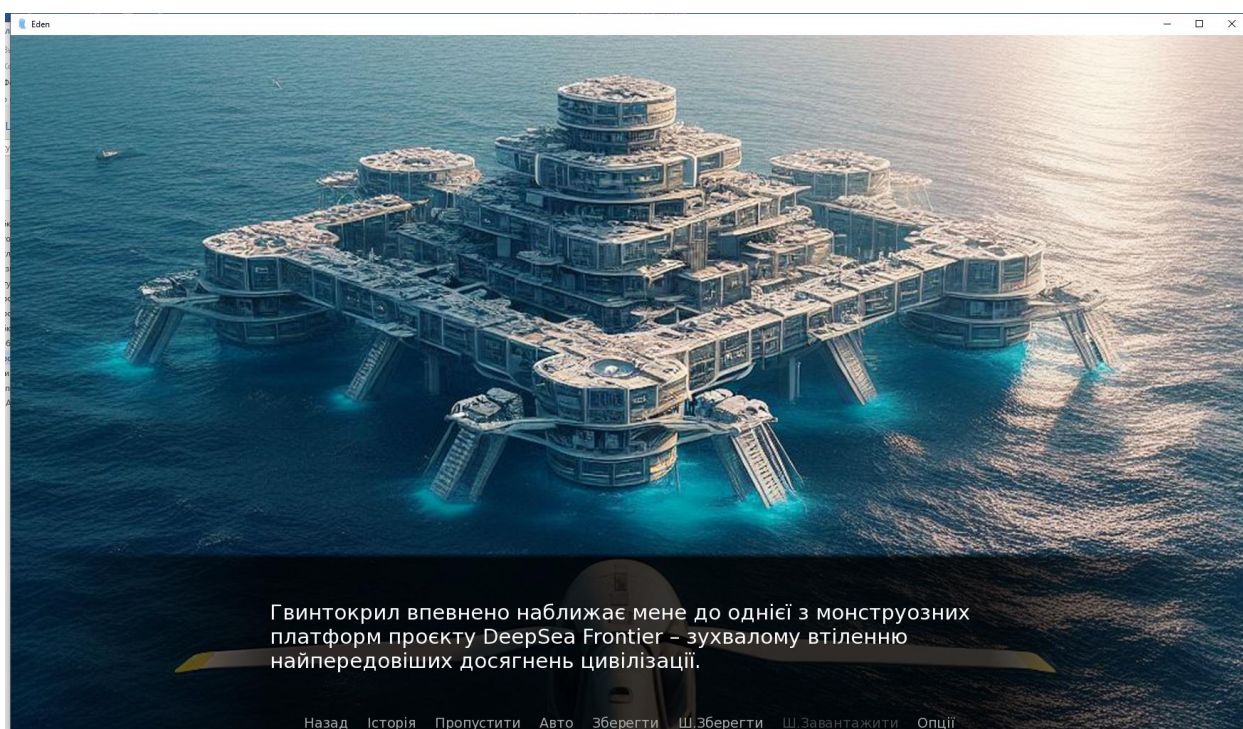


Рисунок 3.5 – Інтерфейс типової сцени

Інтерфейс діалогів з персонажами показано на рисунках 3.6 та 3.7.
Реалізовано два основних способи взаємодії з персонажами:

- введення відповідей з клавіатури (рис. 3.6);
- вибір з варіантів відповідей (рис. 3.7).



Рисунок 3.6. – Діалог з персонажем через введення даних з клавіатури

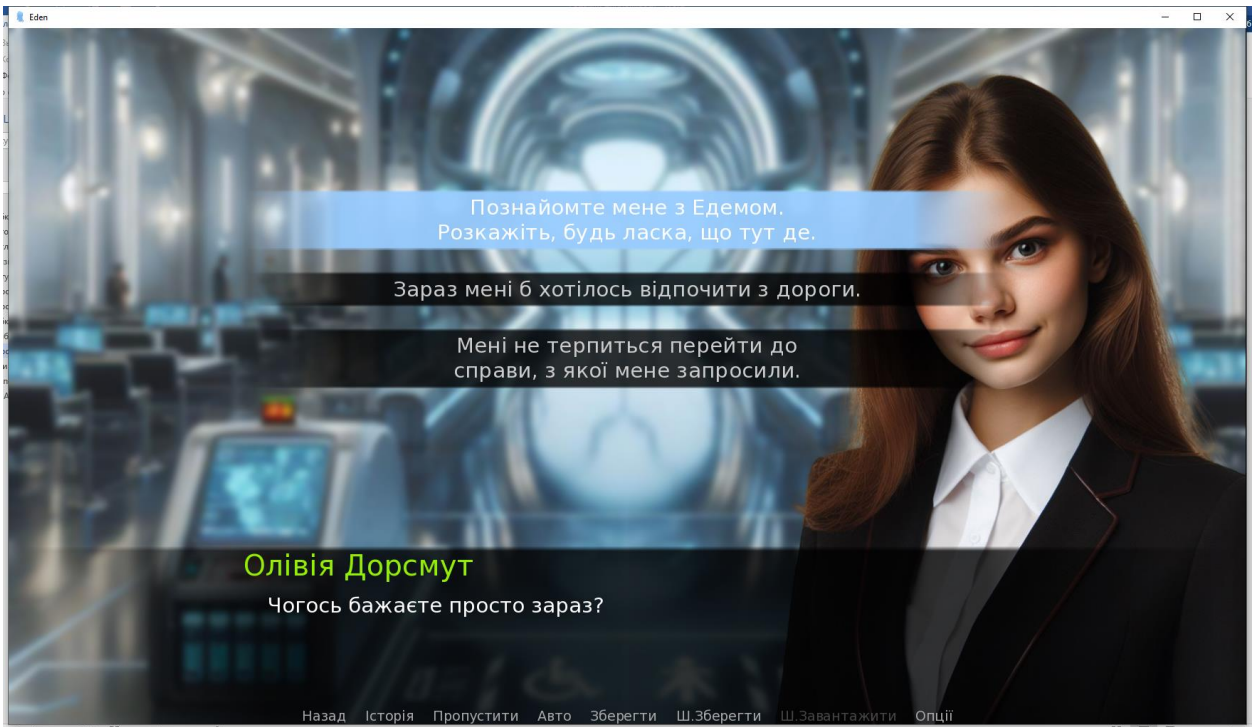


Рисунок 3.7. – Діалог з персонажем через вибір відповіді

Приклад монологу персонажу показано на рисунку 3.8.

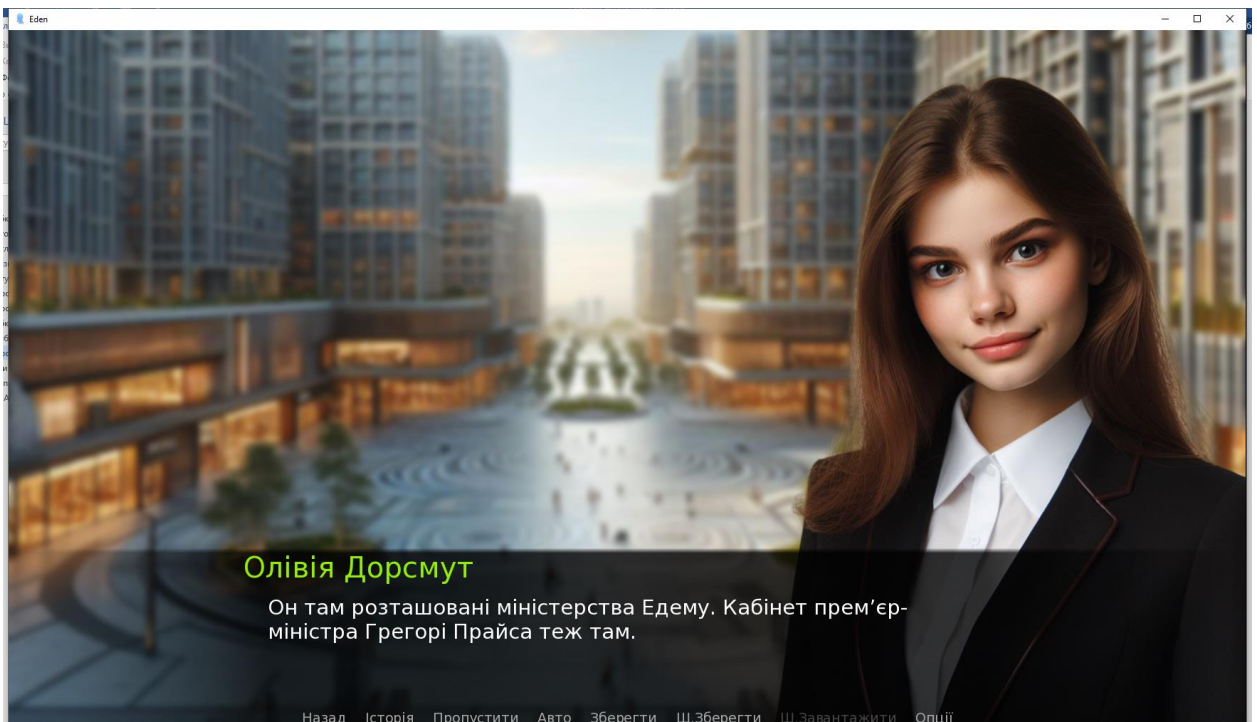


Рисунок 3.8. – Монолог персонажу

Окрім стандартних персонажей гри (рис. 3.9) в грі також реалізовано взаємодію з комунікатором Соул, що за сюжетом гри має штучний інтелект.

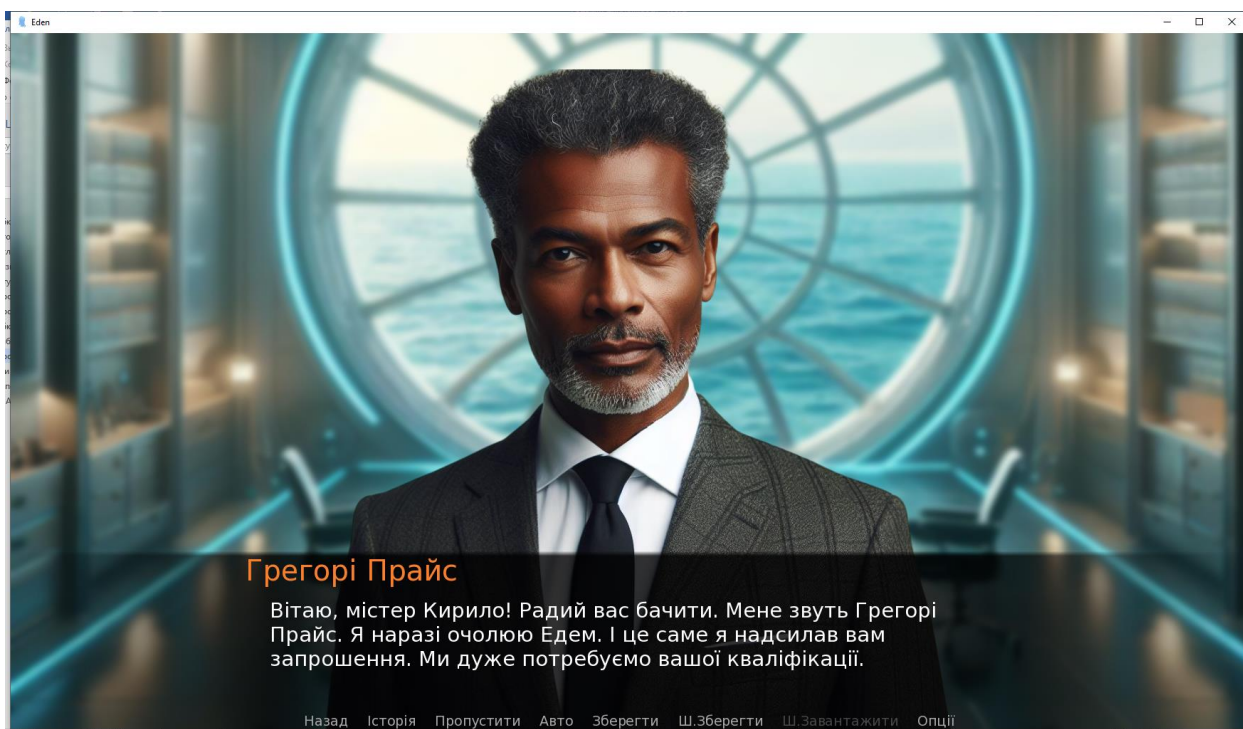


Рисунок 3.9 – Діалог з персонажем



Рисунок 3.10 – Використання комунікатору зі штучним інтелектом

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи була розроблена комп'ютерна гра в жанрі візуальної новели, яка занурює гравця у захоплюючу історію з елементами вибору та впливу на сюжетну лінію. Цей проєкт характеризується наявністю ігрового сюжету із різними розгалуженнями, що дають можливість користувачам вибирати різні шляхи розвитку подій, ведучи до семи унікальних завершень гри. Це дозволяє кожному гравцю відчувати унікальність досвіду.

Проєкт також включає в себе ретельно підібрані персонажі, а також різноманітні аудіо файли, зокрема музичні композиції та звукові ефекти, що додають особливої атмосфери й емоційної глибини ігровому досвіду. Всі ці елементи спільно сприяють створенню повноцінного іммерсивного середовища, яке є характерним для візуальних новел і забезпечує гравцям поглиблене сприйняття виробленого наративу.

Під час розробки гри були придбані навички програмування на мові Python використовуючи текстовий редактор Visual Studio Code. Цей процес включав детальне вивчення можливостей та інструментів, які надає движок Ren'Py - спеціалізований для створення візуальних новел. Було вивчено та практично застосовано різноманітні функції Ren'Py, в тому числі роботу з персонажами, діалогами та виборами, які впливають на розвиток сюжету.

Окрім того, ми опанували використання шаблонів (templates), котрі спрощують створення стандартних елементів геймплею та дизайну з можливістю їх подальшого кастомізування. В процесі створення гри, чітко було продемонстровано та засвоєно, як певні функції та конструкції мови Python інтегруються у проєкти на движку Ren'Py, надаючи розробникам широкий простір для творчості та реалізації унікальних ігрових механік.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Steins;Gate [Electronic resource] – access mode:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Steins;Gate>
2. The Portopia Serial Murder Case [Electronic resource] – access mode:
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Portopia_Serial_Murder_Case
3. 428: Shibuya Scramble [Electronic resource] – access mode:
https://en.wikipedia.org/wiki/428:_Shibuya_Scramble
4. Animamundi: Dark Alchemist [Electronic resource] – access mode:
https://en.wikipedia.org/wiki/Animamundi:_Dark_Alchemist
5. Visual novel [Electronic resource] – access mode:
https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel
6. Ukrainian Visual Novel Jam [Electronic resource] – access mode:
<https://itch.io/jam/visualnovel-jam-ua>
7. Мініпідбірка українських візуальних новел на будь-який смак!
[Електронний ресурс] – режим доступу: <https://playua.net/pidbirka-ukrayinskyh-vizualnyh-novel-na-bud-yakij-smak/>
8. Огляд аспектів застосування ігрових технологій для створення візуальної новели [Електронний ресурс] – режим доступу:
<https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/5d5331ab-0eaa-495d-9c33-5d7202ed4383/content>
9. Візуальні новели та промоція читання серед молоді [Електронний ресурс] – режим доступу:
https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5382/Tezy_09_11_2023-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=89
10. Поняття візуальної новели та рушії для її створення [Електронний ресурс] – режим доступу:
<https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/SNYS/article/view/2038>

Додаток А

Текст програми

```
#####
#####
## Ініціалізація
#####
#####

## Оператор init offset змушує оператори ініціалізації в цьому
файлі
## виконуватися перед операторами init в будь-якому іншому файлі.
init offset = -2

## Виклик gui.init скидає стилі до розумних значень за
замовчуванням і
## встановлює ширину та висоту гри.
init python:
    gui.init(1920, 1080)

#####
#####
## Змінні конфігурації GUI
#####
#####

##
##
## Кольори
#####
#####
##
## Кольори тексту в інтерфейсі.

## Колір акценту, який використовується в інтерфейсі для
позначення та виділення
## тексту.
define gui.accent_color = '#99ccff'

## Колір, який використовується для текстової кнопки, коли вона не
вибрана і не
## наведена.
define gui.idle_color = '#888888'

## Дрібний колір використовується для дрібного тексту, який має
бути яскравішим/
## темнішим, щоб досягти того самого ефекту.
define gui.idle_small_color = '#aaaaaa'
```



```

## Колір, який використовується для кнопок і смуг, на які
наводяться.
define gui.hover_color = '#c1e0ff'

## Колір, який використовується для текстової кнопки, коли вона
вибрана, але не
## в фокусі. Кнопку вибрано, якщо це поточний екран або значення
параметра.
define gui.selected_color = '#ffffff'

## Колір текстової кнопки, якщо її неможливо вибрати.
define gui.insensitive_color = '#8888887f'

## Кольори, що використовуються для незаповнених частин
стовпчиків. Вони не
## використовуються безпосередньо, а використовуються під час
повторного
## створення файлів зображень стовпчика.
define gui.muted_color = '#3d5166'
define gui.hover_muted_color = '#5b7a99'

## Кольори, які використовуються для тексту діалогу та вибору меню.
define gui.text_color = '#ffffff'
define gui.interface_text_color = '#ffffff'

##          Шрифти          та          розміри          шрифтів
#####

## Шрифт, який використовується для тексту в гри.
define gui.text_font = "DejaVuSans.ttf"

## Шрифт, який використовується для імен символів.
define gui.name_text_font = "DejaVuSans.ttf"

## Шрифт, який використовується для тексту поза грою.
define gui.interface_text_font = "DejaVuSans.ttf"

## Розмір звичайного тексту діалогу.
define gui.text_size = 33

## Розмір імен персонажів.
define gui.name_text_size = 45

## Розмір тексту в інтерфейсі користувача гри.
define gui.interface_text_size = 33

## Розмір міток в інтерфейсі користувача гри.
define gui.label_text_size = 36

## Розмір тексту на екрані сповіщень.
define gui.notify_text_size = 24

```

```

## Розмір назви гри.
define gui.title_text_size = 75

##          Головне          та          ігрове          меню
#####

## Зображення, які використовуються для головного та ігрового
меню.
define gui.main_menu_background = "gui/title.jpg"
define gui.game_menu_background = "gui/title.jpg"

##          Діалог
#####
#####
##
## Ці змінні керують тим, як діалог відобразатиметься на екрані
один рядок за
## раз.

## Висота текстового поля, що містить діалог.
define gui.textbox_height = 278

## Розташування текстового поля вертикально на екрані. 0,0 - верх,
0,5 - центр,
## 1,0 - низ.
define gui.textbox_yalign = 1.0

## Розташування імені персонажа, що говорить, відносно текстового
поля. Це може
## бути ціла кількість пікселів зліва чи зверху або 0,5 до центру.
define gui.name_xpos = 360
define gui.name_ypos = 0

## Горизонтальне вирівнювання імені персонажа. Це може бути 0,0
для вирівнювання
## по лівому краю, 0,5 для вирівнювання по центру та 1,0 для
вирівнювання по
## правому краю.
define gui.name_xalign = 0.0

## Ширина, висота та межі поля, що містять ім'я персонажа, або
None, щоб
## автоматично змінити його розмір.
define gui.namebox_width = None
define gui.namebox_height = None

## Межі поля, що містять ім'я персонажа, у порядку зліва, зверху,
справа, знизу.
define gui.namebox_borders = Borders(5, 5, 5, 5)

```

```

## Якщо True, фон поля імен буде мозаїкою, якщо False, фон вікна
імен буде
## масштабовано.
define gui.namebox_tile = False

## Розташування діалогу відносно текстового поля. Це може бути
ціла кількість
## пікселів відносно лівого чи верхнього краю текстового поля або
0,5 до центру.
define gui.dialogue_xpos = 402
define gui.dialogue_ypos = 75

## Максимальна ширина тексту діалогу в пікселях.
define gui.dialogue_width = 1116

## Горизонтальне вирівнювання тексту діалогу. Це може бути 0,0 для
вирівнювання
## по лівому краю, 0,5 для вирівнювання по центру та 1,0 для
вирівнювання по
## правому краю.
define gui.dialogue_text_xalign = 0.0

##
##
##### Кнопки
#####
#####
##
## Ці змінні разом із файлами зображень у gui/button контролюють
аспекти
## відображення кнопок.

## Ширина та висота кнопки в пікселях. Якщо немає, Ren'Py обчислює
розмір.
define gui.button_width = None
define gui.button_height = None

## Межі з кожного боку кнопки в порядку зліва, зверху, справа та
знизу.
define gui.button_borders = Borders(6, 6, 6, 6)

## Якщо True, фонове зображення буде мозаїчно. Якщо False, фонове
зображення
## буде лінійно масштабовано.
define gui.button_tile = False

## Шрифт, який використовується кнопкою.
define gui.button_text_font = gui.interface_text_font

## Розмір тексту, який використовується кнопкою.
define gui.button_text_size = gui.interface_text_size

## Колір тексту кнопки в різних станах.

```

```

define gui.button_text_idle_color = gui.idle_color
define gui.button_text_hover_color = gui.hover_color
define gui.button_text_selected_color = gui.selected_color
define gui.button_text_insensitive_color = gui.insensitive_color

## Горизонтальне вирівнювання тексту кнопки. (0,0 ліворуч, 0,5
центр, 1,0
## праворуч).
define gui.button_text_xalign = 0.0

## Ці змінні перекривають налаштування для різних типів кнопок.
Перегляньте
## документацію gui, щоб дізнатися про типи доступних кнопок і для
чого кожна з
## них використовується.
##
## Ці налаштування використовуються стандартним інтерфейсом:

define gui.radio_button_borders = Borders(27, 6, 6, 6)

define gui.check_button_borders = Borders(27, 6, 6, 6)

define gui.confirm_button_text_xalign = 0.5

define gui.page_button_borders = Borders(15, 6, 15, 6)

define gui.quick_button_borders = Borders(15, 6, 15, 0)
define gui.quick_button_text_size = 21
define gui.quick_button_text_idle_color = gui.idle_small_color
define gui.quick_button_text_selected_color = gui.accent_color

## Ви також можете додати власні налаштування, додавши змінні з
правильними
## назвами. Наприклад, ви можете розкоментувати наступний рядок,
щоб встановити
## ширину кнопки навігації.

# define gui.navigation_button_width = 250

##                                     Кнопки                                     вибору
#####
##
## Кнопки вибору використовуються в ігрових меню.

define gui.choice_button_width = 1185
define gui.choice_button_height = None
define gui.choice_button_tile = False
define gui.choice_button_borders = Borders(150, 8, 150, 8)
define gui.choice_button_text_font = gui.text_font
define gui.choice_button_text_size = gui.text_size
define gui.choice_button_text_xalign = 0.5

```

```

define gui.choice_button_text_idle_color = "#cccccc"
define gui.choice_button_text_hover_color = "#ffffff"
define gui.choice_button_text_insensitive_color = "#444444"

##                               Кнопки                               слотів                               файлів
#####
##
## Кнопка слота файлів – це особливий вид кнопки. Він містить ескіз
зображення
## та текст, що описує вміст гнізда збереження. Слот збереження
використовує
## файли зображень у gui/button, як і інші типи кнопок.

## Кнопка збереження слота.
define gui.slot_button_width = 414
define gui.slot_button_height = 309
define gui.slot_button_borders = Borders(15, 15, 15, 15)
define gui.slot_button_text_size = 21
define gui.slot_button_text_xalign = 0.5
define gui.slot_button_text_idle_color = gui.idle_small_color
define          gui.slot_button_text_selected_idle_color          =
gui.selected_color
define          gui.slot_button_text_selected_hover_color          =
gui.hover_color

## Ці змінні керують розташуванням і відстанню між різними
елементами інтерфейсу
## користувача.
define config.thumbnail_width = 384
define config.thumbnail_height = 216

## Ширина та висота мініатюр, що використовуються слотами для
збереження.
define gui.file_slot_cols = 3
define gui.file_slot_rows = 2

##                               Позиціонування                               та                               інтервали
#####
##
## Ці змінні керують розташуванням і відстанню між різними
елементами інтерфейсу
## користувача.

## Розташування лівої сторони навігаційних кнопок відносно лівої
сторони екрана.
define gui.navigation_xpos = 60

## Вертикальна позиція індикатора пропуску.
define gui.skip_ypos = 15

## Вертикальне положення екрана сповіщень.

```

```

define gui.notify_ypos = 68

## Інтервал між пунктами меню.
define gui.choice_spacing = 33

## Кнопки в розділі навігації головного та ігрового меню.
define gui.navigation_spacing = 6

## Контролює розмір інтервалу між параметрами.
define gui.pref_spacing = 15

## Контролює відстань між кнопками налаштувань.
define gui.pref_button_spacing = 0

## Відстань між кнопками сторінки файлу.
define gui.page_spacing = 0

## Відстань між слотами файлів.
define gui.slot_spacing = 15

## Позиція тексту головного меню.
define gui.main_menu_text_xalign = 1.0

##                                                                 Рамки
#####
#####
##
## Ці змінні керують виглядом рамок, що можуть містити компоненти
інтерфейсу
## користувача, коли накладання або вікно відсутні.

## Загальні рамки.
define gui.frame_borders = Borders(6, 6, 6, 6)

## Рамка, яка використовується як частина екрана підтвердження.
define gui.confirm_frame_borders = Borders(60, 60, 60, 60)

## Рамка, який використовується як частина екрана пропуску.
define gui.skip_frame_borders = Borders(24, 8, 75, 8)

## Рамка, яка використовується як частина екрана сповіщень.
define gui.notify_frame_borders = Borders(24, 8, 60, 8)

## Чи слід фонові рамки розміщувати плиткою?
define gui.frame_tile = False

##      Панелі,      смуги      прокрутки      та      повзунки
#####
##
## Це керує виглядом і розміром смуг, смуг прокрутки та повзунків.
##

```

```

## GUI за замовчуванням використовує лише повзунки та вертикальні
смуги
## прокручування. Усі інші смужки використовуються лише на
екранах, написаних
## автором.

## Висота горизонтальних смуг, смуг прокрутки та повзунків. Ширина
вертикальних
## смуг, смуг прокручування та повзунків.
define gui.bar_size = 38
define gui.scrollbar_size = 18
define gui.slider_size = 38

## True якщо зображення панелей мають бути мозаїками. False, якщо
вони повинні
## бути лінійно масштабовані.
define gui.bar_tile = False
define gui.scrollbar_tile = False
define gui.slider_tile = False

## Горизонтальні межі.
define gui.bar_borders = Borders(6, 6, 6, 6)
define gui.scrollbar_borders = Borders(6, 6, 6, 6)
define gui.slider_borders = Borders(6, 6, 6, 6)

## Вертикальні межі.
define gui.vbar_borders = Borders(6, 6, 6, 6)
define gui.vscrollbar_borders = Borders(6, 6, 6, 6)
define gui.vslider_borders = Borders(6, 6, 6, 6)

## Що робити з непрокручуваними смугами прокручування в gui. "hide"
приховує їх,
## а «Нічого» показує їх.
define gui.unscrollable = "hide"

##
##
##### Історія
#####
####
##
## На екрані історії відображається діалог, який гравець уже
закрив.

## Кількість блоків історії діалогів, яких Ren'Py збереже.
define config.history_length = 250

## Висота запису на екрані історії або «Нічого», щоб зробити висоту
змінною за
## рахунок продуктивності.
define gui.history_height = 210

## Положення, ширина та вирівнювання мітки, що вказує ім'я
персонажа, що

```

```

## говорить.
define gui.history_name_xpos = 233
define gui.history_name_ypos = 0
define gui.history_name_width = 233
define gui.history_name_xalign = 1.0

## Позиція, ширина та вирівнювання тексту діалогу.
define gui.history_text_xpos = 255
define gui.history_text_ypos = 3
define gui.history_text_width = 1110
define gui.history_text_xalign = 0.0

##
##                               Режим                               NVL
#####
###
##
## На екрані режиму NVL відображається діалог, який вимовляють
персонажі режиму
## NVL.

## Межі фону заднього плану режиму NVL.
define gui.nvl_borders = Borders(0, 15, 0, 30)

## Ren'Py відобразить максимальну кількість записів у режимі NVL.
Якщо потрібно
## показати більше записів, найстаріший запис буде видалено.
define gui.nvl_list_length = 6

## Висота запису в режимі NVL. Встановіть значення None, щоб записи
динамічно
## регулювали висоту.
define gui.nvl_height = 173

## Інтервал між записами режиму NVL, коли gui.nvl_height має
значення None, і
## між записами режиму NVL і меню режиму NVL.
define gui.nvl_spacing = 15

## Положення, ширина та вирівнювання мітки, що вказує ім'я
персонажа, що
## говорить.
define gui.nvl_name_xpos = 645
define gui.nvl_name_ypos = 0
define gui.nvl_name_width = 225
define gui.nvl_name_xalign = 1.0

## Позиція, ширина та вирівнювання тексту діалогу.
define gui.nvl_text_xpos = 675
define gui.nvl_text_ypos = 12
define gui.nvl_text_width = 885
define gui.nvl_text_xalign = 0.0

```



```

## Положення, ширина та вирівнювання тексту nvl_thought (тексту,
який вимовляє
## персонаж nvl_narrator.)
define gui.nvl_thought_xpos = 360
define gui.nvl_thought_ypos = 0
define gui.nvl_thought_width = 1170
define gui.nvl_thought_xalign = 0.0

## Позиціонування nvl menu_buttons.
define gui.nvl_button_xpos = 675
define gui.nvl_button_xalign = 0.0

##
##### Локалізація
#####
#

## Це визначає, де дозволений розрив рядка. Стандартне значення
підходить для
## більшості мов. Список доступних значень можна знайти за адресою
https://
## www.renpy.org/doc/html/style_properties.html#style-property-
language

define gui.language = "unicode"

#####
#####
## Мобільні пристрої
#####
#####

init python:

    ## Це збільшує розмір швидких кнопок, щоб їх було легше
торкатися на
    ## планшетах і телефонах.
    @gui.variant
    def touch():

        gui.quick_button_borders = Borders(60, 21, 60, 0)

    ## Це змінює розмір і відстань між різними елементами gui, щоб
вони були
    ## видимими на телефонах.
    @gui.variant
    def small():

        ## Розміри шрифту
        gui.text_size = 45
        gui.name_text_size = 54
        gui.notify_text_size = 38
        gui.interface_text_size = 45

```

```
gui.button_text_size = 45
gui.label_text_size = 51

## Налаштування розташування текстового поля.
gui.textbox_height = 360
gui.name_xpos = 120
gui.dialogue_xpos = 135
gui.dialogue_width = 1650

## Зміна розміру і відстані між різними речами.
gui.slider_size = 54

gui.choice_button_width = 1860
gui.choice_button_text_size = 45

gui.navigation_spacing = 30
gui.pref_button_spacing = 15

gui.history_height = 285
gui.history_text_width = 1035

gui.quick_button_text_size = 30

## Макет кнопки файлу.
gui.file_slot_cols = 2
gui.file_slot_rows = 2

## NVL-режим.
gui.nvl_height = 255

gui.nvl_name_width = 458
gui.nvl_name_xpos = 488

gui.nvl_text_width = 1373
gui.nvl_text_xpos = 518
gui.nvl_text_ypos = 8

gui.nvl_thought_width = 1860
gui.nvl_thought_xpos = 30

gui.nvl_button_width = 1860
gui.nvl_button_xpos = 30
```

```

## Цей файл містить параметри, які можна змінити, щоб налаштувати
гру.
##
## Рядки, що починаються з двох позначок «#», є коментарями, і ви
не повинні
## розкоментувати їх. Рядки, що починаються з одного знака «#», є
закоментованим
## кодом, і ви можете за потреби розкоментувати їх.

##                                                                 Основи
#####
#####

## Зрозуміла назва гри. Це використовується для встановлення
заголовка вікна за
## замовчуванням і відображається в інтерфейсі та звітах про
помилки.
##
## _() навколо рядка позначає його як придатний для перекладу.

define config.name = _("Eden")

## Визначає, чи заголовок, наведений вище, відображається на
екрані головного
## меню. Встановіть значення False, щоб приховати назву.

define gui.show_name = True

## Версія гри.

define config.version = "1.0"

## Текст, який розміщується на екрані інформації про гру. Поставте
текст між
## потрійними лапками, а між абзацами залиште порожній рядок.

define gui.about = _p("""
""")

## Коротка назва гри, яка використовується для виконуваних файлів
і каталогів
## у вбудованому дистрибутиві. Це має бути лише ASCII і не повинно
містити
## пробілів, двокрапки чи крапки з комою.

define build.name = "Eden"

```

```

##                               Звуки                               і                               музика
#####

## Ці три змінні керують, серед іншого, тим, які міксери
відображаються гравцеві
## за замовчуванням. Встановлення для одного з них значення False
приховає
## відповідний мікшер.

define config.has_sound = True
define config.has_music = True
define config.has_voice = True

## Щоб дозволити користувачеві відтворювати тестовий звук на
звуковому або
## голосовому каналі, розкоментуйте рядок нижче та використовуйте
його, щоб
## встановити зразок звуку для відтворення.

# define config.sample_sound = "sample-sound.ogg"
# define config.sample_voice = "sample-voice.ogg"

## Розкоментуйте наступний рядок, щоб налаштувати аудіофайл, який
## відтворюватиметься, коли плеєр перебуває в головному меню. Цей
файл
## продовжуватиме відтворюватися в грі, доки його не буде зупинено
або не буде
## відтворено інший файл.

# define config.main_menu_music = "main-menu-theme.ogg"

##                               Переходи
#####
###
##
## Ці змінні встановлюють переходи, які використовуються, коли
відбуваються
## певні події. Кожна змінна має бути встановлена на перехід або
None, щоб
## вказати, що перехід не слід використовувати.

## Вхід або вихід з меню гри.

define config.enter_transition = dissolve
define config.exit_transition = dissolve

## Між екранами меню гри

define config.intra_transition = dissolve

```

```

## Перехід, що використовується після завантаження гри.

define config.after_load_transition = None

## Використовується під час входу в головне меню після завершення
гри.

define config.end_game_transition = None

## Змінна для встановлення переходу, який використовується під час
запуску гри,
## не існує. Замість цього використовуйте оператор with після
показу початкової
## сцени.

##                                     Керування                               вікнами
#####
##
## Цей параметр визначає час відображення діалогового вікна. Якщо
"show", він
## завжди відображається. Якщо "hide", воно відображається лише за
наявності
## діалогу. Якщо "auto", вікно буде приховано перед операторами
сцени та
## показано знову, коли відобразиться діалог.
##
## Після початку гри це можна змінити за допомогою операторів
"window show",
## "window hide" і "window auto".

define config.window = "auto"

## Переходи, які використовуються для показу та приховування
діалогового вікна

define config.window_show_transition = Dissolve(.2)
define config.window_hide_transition = Dissolve(.2)

##                                     Параметри                               за замовчуванням
#####

## Керує швидкістю тексту за замовчуванням. За замовчуванням, 0,
є нескінченним,
## тоді як будь-яке інше число означає кількість символів за
секунду, які
## потрібно ввести.

```

```

default preferences.text_cps = 0

## Затримка автоматичного пересилання за замовчуванням. Більші
числа призводять
## до довшого очікування, при цьому допустимим діапазоном є від 0
до 30.

default preferences.afm_time = 15

##                                     Зберегти                                     каталог
#####
##
## Контролює місце, де Ren'Py буде розміщувати файли збереження
для цієї гри.
## Файли збереження будуть розміщені в:
##
## Windows: %APPDATA\RenPy\

```

```

    ## нього на початку. Якщо збігається декілька шаблонів,
    використовується
    ## перший.
    ##
    ## У шаблоні:
    ##
    ## / є роздільником каталогу.
    ##
    ## * відповідає всім символам, крім роздільника каталогу.
    ##
    ## ** відповідає всім символам, включаючи роздільник каталогу.
    ##
    ## Наприклад, "*.txt" відповідає файлам txt у базовому
    каталозі, "game/
    ## *.ogg" відповідає файлам ogg у каталозі гри або будь-якому
    з його
    ## підкаталогів, а "***.psd " відповідає файлам psd будь-де в
    проекті.

    ## Класифікуйте файли як None, щоб виключити їх із вбудованих
    дистрибутивів.

    build.classify('**~', None)
    build.classify('**.bak', None)
    build.classify('**/*.**', None)
    build.classify('**/#**', None)
    build.classify('**/thumbs.db', None)

    ## Щоб архівувати файли, класифікуйте їх як 'archive'.

    # build.classify('game/**/*.png', 'archive')
    # build.classify('game/**/*.jpg', 'archive')

    ## Файли, що відповідають шаблонам документації, дублюються у
    створенні
    ## програми Mac, тому вони з'являються як у програмі, так і в
    zip-файлі.

    build.documentation('*.html')
    build.documentation('*.txt')

    ## Для завантаження файлів розширення та здійснення покупок у
    програмі потрібен
    ## ліцензійний ключ Google Play. Його можна знайти на сторінці
    "Services & APIs"
    ## консолі розробника Google Play.

    # define build.google_play_key = "...

    ## Ім'я користувача та назва проекту, пов'язані з проектом itch.io,
    розділені

```

```

## скісною ризкою.

# define build.itch_project = "renpytom/test-project"

#####
#####
## Ініціалізація
#####
#####

init offset = -1

#####
#####
## Стили
#####
#####

style default:
    properties gui.text_properties()
    language gui.language

style input:
    properties gui.text_properties("input", accent=True)
    adjust_spacing False

style hyperlink_text:
    properties gui.text_properties("hyperlink", accent=True)
    hover_underline True

style gui_text:
    properties gui.text_properties("interface")

style button:
    properties gui.button_properties("button")

style button_text is gui_text:
    properties gui.text_properties("button")
    yalign 0.5

style label_text is gui_text:
    properties gui.text_properties("label", accent=True)

style prompt_text is gui_text:
    properties gui.text_properties("prompt")

style bar:

```



```

        ysize gui.bar_size
        left_bar      Frame("gui/bar/left.png",          gui.bar_borders,
tile=gui.bar_tile)
        right_bar     Frame("gui/bar/right.png",         gui.bar_borders,
tile=gui.bar_tile)

style vbar:
    xsize gui.bar_size
    top_bar          Frame("gui/bar/top.png",           gui.vbar_borders,
tile=gui.bar_tile)
    bottom_bar       Frame("gui/bar/bottom.png",        gui.vbar_borders,
tile=gui.bar_tile)

style scrollbar:
    ysize gui.scrollbar_size
    base_bar         Frame("gui/scrollbar/horizontal_[prefix_]bar.png",
gui.scrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)
    thumb            Frame("gui/scrollbar/horizontal_[prefix_]thumb.png",
gui.scrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)

style vscrollbar:
    xsize gui.scrollbar_size
    base_bar         Frame("gui/scrollbar/vertical_[prefix_]bar.png",
gui.vscrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)
    thumb            Frame("gui/scrollbar/vertical_[prefix_]thumb.png",
gui.vscrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)

style slider:
    ysize gui.slider_size
    base_bar         Frame("gui/slider/horizontal_[prefix_]bar.png",
gui.slider_borders, tile=gui.slider_tile)
    thumb            "gui/slider/horizontal_[prefix_]thumb.png"

style vslider:
    xsize gui.slider_size
    base_bar         Frame("gui/slider/vertical_[prefix_]bar.png",
gui.vslider_borders, tile=gui.slider_tile)
    thumb            "gui/slider/vertical_[prefix_]thumb.png"

style frame:
    padding gui.frame_borders.padding
    background       Frame("gui/frame.png",             gui.frame_borders,
tile=gui.frame_tile)

```

```

#####
#####
##  Екрани в грі
#####
#####

```

```

##                                     Екран                                     розмови
#####
##
## Екран say використовується для відображення діалогу гравцеві.
Він приймає
## два параметри, хто і що, ім'я персонажа, що говорить, і текст,
який буде
## відобразитися відповідно. (Параметр who може мати значення
None, якщо ім'я не
## вказано.)
##
## Цей екран має створювати текст, який можна відобразити з
ідентифікатором
## "what", оскільки Ren'Py використовує це для керування
відображенням тексту.
## Він також може створювати відображувані елементи з
ідентифікаторами "who" та
## ідентифікаторами "window" для застосування властивостей стилю.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#say

screen say(who, what):
    style_prefix "say"

    window:
        id "window"

        if who is not None:

            window:
                id "namebox"
                style "namebox"
                text who id "who"

            text what id "what"

    ## Якщо є зображення збоку, відобразіть його над текстом. Не
    ## відобразити на
    ## телефоні як варіант - немає місця.
    if not renpy.variant("small"):
        add SideImage() xalign 0.0 yalign 1.0

##-----
-----
## Додаю екран для промов Соул
##-----
-----
screen SoulScreen():
    style_prefix "soul"
    frame:
        imagebutton:

```

```

        xalign 0.0
        yalign 0.0
        xpos 285
        ypos 820
        idle "soulstart_t.png"
        hover "soulstart.png"
        action Call("soulSpeech")
    imagebutton:
        xalign 0.0
        yalign 0.0
        xpos 640
        ypos 820
        idle "soulexit_t.png"
        hover "soulexit.png"
        action Return()

style soul_frame:
    background "images/comunicatorb.png"

# Комунікатор Соул
image comunicator = "comunicator.png"
screen com_screen:
    # Кнопка комунікатора
    zorder 1
    imagebutton:
        xalign 0.0
        yalign 0.0
        idle "comunicator_i.png"
        hover "comunicator.png"
        #action Call("soul")
        action ShowMenu('SoulScreen')

##=====
=====

## Робить поле імен доступним для стилізації через об'єкт
Character.
init python:
    config.character_id_prefixes.append('namebox')

style window is default
style say_label is default
style say_dialogue is default
style say_thought is say_dialogue

style namebox is default
style namebox_label is say_label

style window:
    xalign 0.5
    xfill True

```

```

yalign gui.textbox_yalign
ysize gui.textbox_height

background Image("gui/textbox.png", xalign=0.5, yalign=1.0)

style namebox:
    xpos gui.name_xpos
    xanchor gui.name_xalign
    xsize gui.namebox_width
    ypos gui.name_ypos
    ysize gui.namebox_height

    background Frame("gui/namebox.png", gui.namebox_borders,
tile=gui.namebox_tile, xalign=gui.name_xalign)
padding gui.namebox_borders.padding

style say_label:
    properties gui.text_properties("name", accent=True)
    xalign gui.name_xalign
    yalign 0.5

style say_dialogue:
    properties gui.text_properties("dialogue")

    xpos gui.dialogue_xpos
    xsize gui.dialogue_width
    ypos gui.dialogue_ypos

    adjust_spacing False

##                                     Екран                                     введення
#####
##
## Цей екран використовується для відображення renpy.input.
Параметр prompt
## використовується для передачі текстової підказки.
##
## Цей екран має створити відображуваний вхід з ідентифікатором
"input" для
## прийняття різних вхідних параметрів.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#input

screen input(prompt):
    style_prefix "input"

window:

    vbox:
        xanchor gui.dialogue_text_xalign
        xpos gui.dialogue_xpos
        xsize gui.dialogue_width
        ypos gui.dialogue_ypos

```

```

        text prompt style "input_prompt"
        input id "input"

style input_prompt is default

style input_prompt:
    xalign gui.dialogue_text_xalign
    properties gui.text_properties("input_prompt")

style input:
    xalign gui.dialogue_text_xalign
    xmaximum gui.dialogue_width

##                                     Екран                                     вибору
#####
##
## Цей екран використовується для відображення вибору в грі,
представленого
## командою 'menu'. Один параметр, 'items', – це список об'єктів,
кожен із
## полями заголовка та дії.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#choice

screen choice(items):
    style_prefix "choice"

    vbox:
        for i in items:
            textbutton i.caption action i.action

style choice_vbox is vbox
style choice_button is button
style choice_button_text is button_text

style choice_vbox:
    xalign 0.5
    ypos 405
    yanchor 0.5

    spacing gui.choice_spacing

style choice_button is default:
    properties gui.button_properties("choice_button")

style choice_button_text is default:
    properties gui.button_text_properties("choice_button")

```

```

##                               Екран                               ШВИДКОГО                               МЕНЮ
#####
##
## Швидке меню відображається в грі, щоб забезпечити легкий доступ
до меню поза
## грою.

screen quick_menu():

    ## Переконайтеся, що це відображається поверх інших екранів.
    zorder 100

    if quick_menu:

        hbox:
            style_prefix "quick"

            xalign 0.5
            yalign 1.0

            textbutton _("Назад") action Rollback()
            textbutton _("Історія") action ShowMenu('history')
            textbutton _("Пропустити") action Skip() alternate
Skip(fast=True, confirm=True)
            textbutton _("Авто") action Preference("auto-
forward", "toggle")
            textbutton _("Зберегти") action ShowMenu('save')
            textbutton _("Ш.Зберегти") action QuickSave()
            textbutton _("Ш.Завантажити") action QuickLoad()
            textbutton _("Опції") action ShowMenu('preferences')

## Цей код гарантує, що екран quick_menu відображається в грі,
якщо гравець явно
## не приховав інтерфейс.
init python:
    config.overlay_screens.append("quick_menu")

default quick_menu = True

style quick_button is default
style quick_button_text is button_text

style quick_button:
    properties gui.button_properties("quick_button")

style quick_button_text:
    properties gui.button_text_properties("quick_button")

#####
#####
## Екрани головного та ігрового меню

```

```

#####
#####

##                               Екран                               навігації
#####
##
## Цей екран включено в головне та ігрове меню та забезпечує
навігацію до інших
## меню та початок гри.

screen navigation():

    vbox:
        style_prefix "navigation"

        xpos gui.navigation_xpos
        yalign 0.5

        spacing gui.navigation_spacing

        if main_menu:

            textbutton _("Почати") action Start()

        else:

            textbutton _("Історія") action ShowMenu("history")
            textbutton _("Зберегти") action ShowMenu("save")
            textbutton _("Завантажити") action ShowMenu("load")

            textbutton          _("Налаштування")          action
            ShowMenu("preferences")

            if _in_replay:

                textbutton          _("Кінець          повтору")          action
                EndReplay(confirm=True)

            elif not main_menu:

                textbutton _("Головне меню") action MainMenu()
                textbutton _("Про гру") action ShowMenu("about")

                if renpy.variant("pc") or (renpy.variant("web") and not
                renpy.variant("mobile")):

                    ## Допомога не є необхідною або актуальною для
                    мобільних пристроїв.
                    textbutton _("Довідка") action ShowMenu("help")

```

```

        if renpy.variant("pc"):

            ## Кнопка виходу заборонена на iOS і непотрібна на
            ## Android і в Веб.
            textbutton _("Вийти") action Quit(confirm=not
            main_menu)

style navigation_button is gui_button
style navigation_button_text is gui_button_text

style navigation_button:
    size_group "navigation"
    properties gui.button_properties("navigation_button")

style navigation_button_text:
    properties gui.button_text_properties("navigation_button")

##                               Екран                               ГОЛОВНОГО                               МЕНЮ
#####
##
## Використовується для відображення головного меню під час
## запуску Ren'Py.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#main-menu

screen main_menu():

    ## Це гарантує, що будь-який інший екран меню буде замінено.
    tag menu

    add gui.main_menu_background

    ## Ця порожня рамка затемнює головне меню.
    frame:
        style "main_menu_frame"

    ## Інструкція використання включає інший екран всередині
    ## цього. Фактичний
    ## вміст головного меню знаходиться на екрані навігації.
    use navigation

    if gui.show_name:

        vbox:
            style "main_menu_vbox"

            text "[config.name!t]":
                style "main_menu_title"

            text "[config.version]":
                style "main_menu_version"

```



```

style main_menu_frame is empty
style main_menu_vbox is vbox
style main_menu_text is gui_text
style main_menu_title is main_menu_text
style main_menu_version is main_menu_text

style main_menu_frame:
    xsize 420
    yfill True

    background "gui/overlay/main_menu.png"

style main_menu_vbox:
    xalign 1.0
    xoffset -30
    xmaximum 1200
    yalign 1.0
    yoffset -30

style main_menu_text:
    properties gui.text_properties("main_menu", accent=True)

style main_menu_title:
    properties gui.text_properties("title")

style main_menu_version:
    properties gui.text_properties("version")

##                               Екран                               меню                               гри
#####
##
## Це описує базову структуру екрана меню гри. Він викликається за
## допомогою
## заголовка екрана та відображає фон, заголовок і навігацію.
##
## Параметр прокручування може бути None або одним із "viewport"
## чи "vgrid".
## Коли цей екран призначений для використання з одним або
## декількома об'єктами,
## які включені (розміщені) всередині нього.

screen game_menu(title, scroll=None, yinitial=0.0):

    style_prefix "game_menu"

    if main_menu:
        add gui.main_menu_background
    else:
        add gui.game_menu_background

```

```

frame:
    style "game_menu_outer_frame"

hbox:

    ## Зарезервуйте місце для розділу навігації.
    frame:
        style "game_menu_navigation_frame"

    frame:
        style "game_menu_content_frame"

        if scroll == "viewport":

            viewport:
                yinitial yinitial
                scrollbars "vertical"
                mousewheel True
                draggable True
                pagekeys True

                side_yfill True

                vbox:
                    transclude

        elif scroll == "vpgrid":

            vpgrid:
                cols 1
                yinitial yinitial

                scrollbars "vertical"
                mousewheel True
                draggable True
                pagekeys True

                side_yfill True

                transclude

        else:

            transclude

use navigation

textbutton _("Повернутися"):
    style "return_button"

    action Return()

label title

```

```

    if main_menu:
        key "game_menu" action ShowMenu("main_menu")

style game_menu_outer_frame is empty
style game_menu_navigation_frame is empty
style game_menu_content_frame is empty
style game_menu_viewport is gui_viewport
style game_menu_side is gui_side
style game_menu_scrollbar is gui_vscrollbar

style game_menu_label is gui_label
style game_menu_label_text is gui_label_text

style return_button is navigation_button
style return_button_text is navigation_button_text

style game_menu_outer_frame:
    bottom_padding 45
    top_padding 180

    background "gui/overlay/game_menu.png"

style game_menu_navigation_frame:
    xsize 420
    yfill True

style game_menu_content_frame:
    left_margin 60
    right_margin 30
    top_margin 15

style game_menu_viewport:
    xsize 1380

style game_menu_vscrollbar:
    unscrollable gui.unscrollable

style game_menu_side:
    spacing 15

style game_menu_label:
    xpos 75
    ysize 180

style game_menu_label_text:
    size gui.title_text_size
    color gui.accent_color
    yalign 0.5

style return_button:
    xpos gui.navigation_xpos

```

```
yalign 1.0
yoffset -45
```

```
##                                     Про                                     екран
#####
###
##
## Цей екран містить інформацію про авторство та авторські права
щодо гри та
## Ren'Py.
##
## У цьому екрані немає нічого особливого, тому він також служить
прикладом
## того, як створити власний екран.
```

```
screen about():
```

```
    tag menu
```

```
    ## Цей оператор використання включає екран game_menu всередині
цього. Потім
```

```
    ## дочірній елемент vbox включається в область перегляду
всередині екрана
```

```
    ## game_menu.
```

```
    use game_menu(_("Про гру"), scroll="viewport"):
```

```
        style_prefix "about"
```

```
        vbox:
```

```
            label "[config.name!t]"
```

```
            text _("Версія [config.version!t]\n")
```

```
            ## gui.about зазвичай встановлюється в options.rpy.
```

```
            if gui.about:
```

```
                text "[gui.about!t]\n"
```

```
            text          _("Створено          за          допомогою
```

```
{a=https://www.renpy.org/}Ren'Py{/a}
```

```
[renpy.version_only].\n\n[renpy.license!t]")
```

```
style about_label is gui_label
```

```
style about_label_text is gui_label_text
```

```
style about_text is gui_text
```

```
style about_label_text:
```

```
    size gui.label_text_size
```

```
##          Екрани          завантаження          та          збереження
```

```
#####
```

```

##
## Ці екрани дозволяють гравцеві зберегти гру та завантажити її
знову. Оскільки
## вони мають майже все спільне, обидва реалізовані в термінах
третього екрана,
## file_slots.
##
##      https://www.renpy.org/doc/html/screen_special.html#save
https://
## www.renpy.org/doc/html/screen_special.html#load

screen save():

    tag menu

    use file_slots(_("Зберегти"))

screen load():

    tag menu

    use file_slots(_("Завантажити"))

screen file_slots(title):

    default                page_name_value                =
FilePageNameInputValue(pattern=_("Сторінка {}"), auto=_("Авто
збереження"), quick=_("Швидкі збереження"))

    use game_menu(title):

        fixed:

            ## Це гарантує, що введення отримає подію enter
раніше, ніж будь-яка
            ## кнопка.
            order_reverse True

            ## Назва сторінки, яку можна редагувати, натиснувши
кнопку.
            button:
                style "page_label"

                key_events True
                xalign 0.5
                action page_name_value.Toggle()

            input:
                style "page_label_text"
                value page_name_value

```

```

## Сітка слотів для файлів.
grid gui.file_slot_cols gui.file_slot_rows:
    style_prefix "slot"

    xalign 0.5
    yalign 0.5

    spacing gui.slot_spacing

    for i in range(gui.file_slot_cols *
gui.file_slot_rows):

        $ slot = i + 1

        button:
            action FileAction(slot)

            has vbox

            add FileScreenshot(slot) xalign 0.5

            text FileTime(slot,
format=_("#{file_time}%A, %B %d %Y, %H:%M"), empty=_("порожній
слот")):

                style "slot_time_text"

            text FileSaveName(slot):
                style "slot_name_text"

            key "save_delete" action FileDelete(slot)

## Кнопки для доступу до інших сторінок.
hbox:
    style_prefix "page"

    xalign 0.5
    yalign 1.0

    spacing gui.page_spacing

    textbutton _("<") action FilePagePrevious()

    if config.has_autosave:
        textbutton _("#{auto_page}A") action
FilePage("auto")

    if config.has_quicksave:
        textbutton _("#{quick_page}III") action
FilePage("quick")

## діапазон(1, 10) дає числа від 1 до 9.
for page in range(1, 10):
    textbutton "[page]" action FilePage(page)

```

```

        textbutton _(">") action FilePageNext()

style page_label is gui_label
style page_label_text is gui_label_text
style page_button is gui_button
style page_button_text is gui_button_text

style slot_button is gui_button
style slot_button_text is gui_button_text
style slot_time_text is slot_button_text
style slot_name_text is slot_button_text

style page_label:
    xpadding 75
    ypadding 5

style page_label_text:
    text_align 0.5
    layout "subtitle"
    hover_color gui.hover_color

style page_button:
    properties gui.button_properties("page_button")

style page_button_text:
    properties gui.button_text_properties("page_button")

style slot_button:
    properties gui.button_properties("slot_button")

style slot_button_text:
    properties gui.button_text_properties("slot_button")

##                               Екран                               налаштувань
#####
##
## Екран налаштувань дозволяє гравцеві налаштувати гру на свій
смак.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#preferences

screen preferences():

    tag menu

    use game_menu(_("Налаштування"), scroll="viewport"):

        vbox:

            hbox:

```

```

box_wrap True

if renpy.variant("pc") or renpy.variant("web"):

    vbox:
        style_prefix "radio"
        label _("Дисплей")
        textbutton _("Вікно") action
Preference("display", "window")
        textbutton _("На весь екран") action
Preference("display", "fullscreen")

    vbox:
        style_prefix "check"
        label _("Пропустити")
        textbutton _("Невидимий текст") action
Preference("skip", "toggle")
        textbutton _("Після виборів") action
Preference("after choices", "toggle")
        textbutton _("Переходи") action
InvertSelected(Preference("transitions", "toggle"))

    ## Сюди можна долучити додаткові вікна vbox типу
"radio_pref"
    ## або "check_pref", щоб долучити додаткові
параметри, визначені
    ## творцем.

    null height (4 * gui.pref_spacing)

    hbox:
        style_prefix "slider"
        box_wrap True

        vbox:

            label _("Швидкість тексту")

            bar value Preference("text speed")

            label _("Час авто-переадресації")

            bar value Preference("auto-forward time")

        vbox:

            if config.has_music:
                label _("Гучність музики")

                hbox:
                    bar value Preference("music volume")

            if config.has_sound:

```



```

        label _("Гучність звуку")

        hbox:
            bar value Preference("sound volume")

            if config.sample_sound:
                textbutton _("Тест") action
Play("sound", config.sample_sound)

        if config.has_voice:
            label _("Гучність голосу")

            hbox:
                bar value Preference("voice volume")

                if config.sample_voice:
                    textbutton _("Тест") action
Play("voice", config.sample_voice)

        if config.has_music or config.has_sound or
config.has_voice:
            null height gui.pref_spacing

            textbutton _("Без звуку"):
                action Preference("all mute",
"toggle")
                style "mute_all_button"

style pref_label is gui_label
style pref_label_text is gui_label_text
style pref_vbox is vbox

style radio_label is pref_label
style radio_label_text is pref_label_text
style radio_button is gui_button
style radio_button_text is gui_button_text
style radio_vbox is pref_vbox

style check_label is pref_label
style check_label_text is pref_label_text
style check_button is gui_button
style check_button_text is gui_button_text
style check_vbox is pref_vbox

style slider_label is pref_label
style slider_label_text is pref_label_text
style slider_slider is gui_slider
style slider_button is gui_button
style slider_button_text is gui_button_text
style slider_pref_vbox is pref_vbox

```

```

style mute_all_button is check_button
style mute_all_button_text is check_button_text

style pref_label:
    top_margin gui.pref_spacing
    bottom_margin 3

style pref_label_text:
    yalign 1.0

style pref_vbox:
    xsize 338

style radio_vbox:
    spacing gui.pref_button_spacing

style radio_button:
    properties gui.button_properties("radio_button")
    foreground "gui/button/radio_[prefix_]foreground.png"

style radio_button_text:
    properties gui.button_text_properties("radio_button")

style check_vbox:
    spacing gui.pref_button_spacing

style check_button:
    properties gui.button_properties("check_button")
    foreground "gui/button/check_[prefix_]foreground.png"

style check_button_text:
    properties gui.button_text_properties("check_button")

style slider_slider:
    xsize 525

style slider_button:
    properties gui.button_properties("slider_button")
    yalign 0.5
    left_margin 15

style slider_button_text:
    properties gui.button_text_properties("slider_button")

style slider_vbox:
    xsize 675

```

```

##                                     Экран                                     icropii
#####
##

```

```

## Це екран, на якому гравцеві відображається історія діалогів.
Хоча в цьому
## екрані немає нічого особливого, він має доступ до історії
діалогів, що
## зберігається в _history_list.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/history.html

screen history():

    tag menu

    ## Уникайте прогнозування цього екрана, оскільки він може бути
    дуже великим.
    predict False

    use      game_menu(_("Історія"),      scroll=("vpgrid"      if
gui.history_height else "viewport"), yinitial=1.0):

        style_prefix "history"

        for h in _history_list:

            window:

                ## Це правильно розкладає речі, якщо
                history_height дорівнює
                ## None.
                has fixed:
                    yfit True

                if h.who:

                    label h.who:
                        style "history_name"
                        substitute False

                    ## Взяти колір тексту що від персонажа,
                    якщо
                    ## встановлено.
                    if "color" in h.who_args:
                        text_color h.who_args["color"]

                    $      what      =      renpy.filter_text_tags(h.what,
allow=gui.history_allow_tags)
                    text what:
                        substitute False

                if not _history_list:
                    label _("Історія діалогу порожня.")

```

```

## Це визначає теги, які можна відобразити на екрані історії.

define gui.history_allow_tags = { "alt", "noalt", "rt", "rb",
"art" }

style history_window is empty

style history_name is gui_label
style history_name_text is gui_label_text
style history_text is gui_text

style history_label is gui_label
style history_label_text is gui_label_text

style history_window:
    xfill True
    ysize gui.history_height

style history_name:
    xpos gui.history_name_xpos
    xanchor gui.history_name_xalign
    ypos gui.history_name_ypos
    xsize gui.history_name_width

style history_name_text:
    min_width gui.history_name_width
    text_align gui.history_name_xalign

style history_text:
    xpos gui.history_text_xpos
    ypos gui.history_text_ypos
    xanchor gui.history_text_xalign
    xsize gui.history_text_width
    min_width gui.history_text_width
    text_align gui.history_text_xalign
    layout ("subtitle" if gui.history_text_xalign else "tex")

style history_label:
    xfill True

style history_label_text:
    xalign 0.5

##                                     Екран                                     довідки
#####
##
## Екран, що надає інформацію про прив'язку клавіш і миші. Він
використовує інші
## екрани (keyboard_help, mouse_help і gamepad_help), щоб
відобразити фактичну
## довідку.

```

```

screen help():

    tag menu

    default device = "keyboard"

    use game_menu(_("Довідка"), scroll="viewport"):

        style_prefix "help"

        vbox:
            spacing 23

            hbox:

                textbutton _("Клавіатура")           action
                SetScreenVariable("device", "keyboard")

                textbutton _("Мишка")                 action
                SetScreenVariable("device", "mouse")

                if GamepadExists():
                    textbutton _("Геймпад")           action
                    SetScreenVariable("device", "gamepad")

                if device == "keyboard":
                    use keyboard_help
                elif device == "mouse":
                    use mouse_help
                elif device == "gamepad":
                    use gamepad_help

screen keyboard_help():

    hbox:
        label _("Enter")
        text _("Розвиває діалог і активує інтерфейс.")

    hbox:
        label _("Space")
        text _("Просуває діалог без вибору варіантів.")

    hbox:
        label _("Клавіші стрілок")
        text _("Навігація по інтерфейсу.")

    hbox:
        label _("Escape")
        text _("Доступ до меню гри.")

    hbox:
        label _("Ctrl")

```

```

        text _("Пропускає діалог при утриманні.")

hbox:
    label _("Tab")
    text _("Вмикає пропуск діалогу.")

hbox:
    label _("Page Up")
    text _("Відкат до попереднього діалогу.")

hbox:
    label _("Page Down")
    text _("Перехід до наступного діалогу.")

hbox:
    label "H"
    text _("Приховує інтерфейс користувача.")

hbox:
    label "S"
    text _("Робить скріншот.")

hbox:
    label "V"
    text _("Вмикає допоміжне
{a=https://www.renpy.org/l/voicing}самоозвучення{/a}.").")

hbox:
    label "Shift+A"
    text _("Відкриває меню спеціальних можливостей.")

screen mouse_help():

hbox:
    label _("Лівий клік")
    text _("Розвиває діалог і активує інтерфейс.")

hbox:
    label _("Середній клік")
    text _("Приховує інтерфейс користувача.")

hbox:
    label _("Правий клік")
    text _("Доступ до меню гри.")

hbox:
    label _("Колесо миші вгору\nбік повернення назад")
    text _("Відкат до попереднього діалогу.")

hbox:
    label _("Колесо миші вниз")
    text _("Перехід до наступного діалогу.")

```

```

screen gamepad_help():

    hbox:
        label _("Правий тригер\nA/нижня кнопка")
        text _("Розвиває діалог і активує інтерфейс.")

    hbox:
        label _("Лівий тригер\nЛіве плече")
        text _("Відкат до попереднього діалогу.")

    hbox:
        label _("Праве плече")
        text _("Перехід до наступного діалогу.")

    hbox:
        label _("D-Pad, стіки")
        text _("Навігація по інтерфейсу.")

    hbox:
        label _("Старт, Гайд")
        text _("Доступ до меню гри.")

    hbox:
        label _("Кнопка Y/Top")
        text _("Приховує інтерфейс користувача.")

    textbutton _("Калібрувати") action GamepadCalibrate()

style help_button is gui_button
style help_button_text is gui_button_text
style help_label is gui_label
style help_label_text is gui_label_text
style help_text is gui_text

style help_button:
    properties gui.button_properties("help_button")
    xmargin 12

style help_button_text:
    properties gui.button_text_properties("help_button")

style help_label:
    xsize 375
    right_padding 30

style help_label_text:
    size gui.text_size
    xalign 1.0
    text_align 1.0

```

```

#####
#####
## Додаткові екрани
#####
#####

##                               Екран                               підтвердження
#####
##
## Екран підтвердження викликається, коли Ren'Py хоче поставити
гравцеві
## запитання «так» або «ні».
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen_special.html#confirm

screen confirm(message, yes_action, no_action):

    ## Переконайтеся, що інші екрани не отримують введення, поки
    відображається
    ## цей екран.
    modal True

    zorder 200

    style_prefix "confirm"

    add "gui/overlay/confirm.png"

    frame:

        vbox:
            xalign .5
            yalign .5
            spacing 45

            label _(message):
                style "confirm_prompt"
                xalign 0.5

            hbox:
                xalign 0.5
                spacing 150

                textbutton _("Так") action yes_action
                textbutton _("Ні") action no_action

    ## Клацніть правою кнопкою миші та вийдіть із відповіді "но".
    key "game_menu" action no_action

```



```

style confirm_frame is gui_frame
style confirm_prompt is gui_prompt
style confirm_prompt_text is gui_prompt_text
style confirm_button is gui_medium_button
style confirm_button_text is gui_medium_button_text

style confirm_frame:
    background Frame([ "gui/confirm_frame.png", "gui/frame.png"],
gui.confirm_frame_borders, tile=gui.frame_tile)
    padding gui.confirm_frame_borders.padding
    xalign .5
    yalign .5

style confirm_prompt_text:
    text_align 0.5
    layout "subtitle"

style confirm_button:
    properties gui.button_properties("confirm_button")

style confirm_button_text:
    properties gui.button_text_properties("confirm_button")

##          Экран          індикатора          пропуску
#####
##
##  Экран skip_indicator відображається, щоб вказати, що триває
пропуск.
##
##          https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#skip-
indicator

screen skip_indicator():

    zorder 100
    style_prefix "skip"

    frame:

        hbox:
            spacing 9

            text _("Пропуск")

            text "▶" at delayed_blink(0.0, 1.0) style
"skip_triangle"
            text "▶" at delayed_blink(0.2, 1.0) style
"skip_triangle"
            text "▶" at delayed_blink(0.4, 1.0) style
"skip_triangle"

```

```

## Це перетворення використовується для миготіння стрілок одна за
одною.
transform delayed_blink(delay, cycle):
    alpha .5

    pause delay

    block:
        linear .2 alpha 1.0
        pause .2
        linear .2 alpha 0.5
        pause (cycle - .4)
        repeat

style skip_frame is empty
style skip_text is gui_text
style skip_triangle is skip_text

style skip_frame:
    ypos gui.skip_ypos
    background Frame("gui/skip.png",    gui.skip_frame_borders,
tile=gui.frame_tile)
    padding gui.skip_frame_borders.padding

style skip_text:
    size gui.notify_text_size

style skip_triangle:
    ## Ми повинні використовувати шрифт із гліфом МАЛЕНЬКИЙ ЧОРНИЙ
ТРИКУТНИК
    ## ВПРАВО.
    font "DejaVuSans.ttf"

##                                     Екран                                     сповіщень
#####
##
## Екран сповіщень використовується, щоб показати гравцеві
повідомлення.
## (Наприклад, коли гра швидко збережена або зроблено знімок
екрана.)
##
##      https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#notify-
screen

screen notify(message):

    zorder 100
    style_prefix "notify"

    frame at notify_appear:

```

```

        text "[message!tq]"

        timer 3.25 action Hide('notify')

transform notify_appear:
    on show:
        alpha 0
        linear .25 alpha 1.0
    on hide:
        linear .5 alpha 0.0

style notify_frame is empty
style notify_text is gui_text

style notify_frame:
    ypos gui.notify_ypos

    background Frame("gui/notify.png", gui.notify_frame_borders,
tile=gui.frame_tile)
    padding gui.notify_frame_borders.padding

style notify_text:
    properties gui.text_properties("notify")

##                                     Екран                                     NVL
#####
###
##
## Відображає діалог у vgrid або vbox.
##
## https://www.renpy.org/doc/html/screen\_special.html#nvl

screen nvl(dialogue, items=None):

    window:
        style "nvl_window"

        has vbox:
            spacing gui.nvl_spacing

        ## Відображає діалог у vgrid або vbox.
        if gui.nvl_height:

            vgrid:
                cols 1
                yinitial 1.0

                use nvl_dialogue(dialogue)

```

```

else:

    use nvl_dialogue(dialogue)

    ## Відображає меню, якщо є. Меню може відображатися
    неправильно, якщо
    ## для config.narrator_menu встановлено значення True.
    for i in items:

        textbutton i.caption:
            action i.action
            style "nvl_button"

    add SideImage() xalign 0.0 yalign 1.0

screen nvl_dialogue(dialogue):

    for d in dialogue:

        window:
            id d.window_id

        fixed:
            yfit gui.nvl_height is None

            if d.who is not None:

                text d.who:
                    id d.who_id

                text d.what:
                    id d.what_id

## Це визначає максимальну кількість записів у режимі NVL, які
## можуть бути
## відображені одночасно.
define config.nvl_list_length = gui.nvl_list_length

style nvl_window is default
style nvl_entry is default

style nvl_label is say_label
style nvl_dialogue is say_dialogue

style nvl_button is button
style nvl_button_text is button_text

style nvl_window:
    xfill True
    yfill True

```

```

        background "gui/nvl.png"
        padding gui.nvl_borders.padding

style nvl_entry:
    xfill True
    ysize gui.nvl_height

style nvl_label:
    xpos gui.nvl_name_xpos
    xanchor gui.nvl_name_xalign
    ypos gui.nvl_name_ypos
    yanchor 0.0
    xsize gui.nvl_name_width
    min_width gui.nvl_name_width
    text_align gui.nvl_name_xalign

style nvl_dialogue:
    xpos gui.nvl_text_xpos
    xanchor gui.nvl_text_xalign
    ypos gui.nvl_text_ypos
    xsize gui.nvl_text_width
    min_width gui.nvl_text_width
    text_align gui.nvl_text_xalign
    layout ("subtitle" if gui.nvl_text_xalign else "tex")

style nvl_thought:
    xpos gui.nvl_thought_xpos
    xanchor gui.nvl_thought_xalign
    ypos gui.nvl_thought_ypos
    xsize gui.nvl_thought_width
    min_width gui.nvl_thought_width
    text_align gui.nvl_thought_xalign
    layout ("subtitle" if gui.nvl_text_xalign else "tex")

style nvl_button:
    properties gui.button_properties("nvl_button")
    xpos gui.nvl_button_xpos
    xanchor gui.nvl_button_xalign

style nvl_button_text:
    properties gui.button_text_properties("nvl_button")

#####
#####
## Мобільні варіанти
#####
#####

style pref_vbox:
    variant "medium"
    xsize 675

```

```

## Оскільки миша може бути відсутня, ми замінюємо швидке меню
версією, яка
## використовує менше та більші кнопки, які легше торкатися.
screen quick_menu():
    variant "touch"

    zorder 100

    if quick_menu:
        hbox:
            style_prefix "quick"

            xalign 0.5
            yalign 1.0

            textbutton _("Назад") action Rollback()
            textbutton _("Пропустити") action Skip() alternate
Skip(fast=True, confirm=True)
            textbutton _("Авто") action Preference("auto-
forward", "toggle")
            textbutton _("Меню") action ShowMenu()

style window:
    variant "small"
    background "gui/phone/textbox.png"

style radio_button:
    variant "small"
    foreground "gui/phone/button/radio_[prefix_]foreground.png"

style check_button:
    variant "small"
    foreground "gui/phone/button/check_[prefix_]foreground.png"

style nvl_window:
    variant "small"
    background "gui/phone/nvl.png"

style main_menu_frame:
    variant "small"
    background "gui/phone/overlay/main_menu.png"

style game_menu_outer_frame:
    variant "small"
    background "gui/phone/overlay/game_menu.png"

style game_menu_navigation_frame:
    variant "small"
    xsize 510

```

```

style game_menu_content_frame:
    variant "small"
    top_margin 0

style pref_vbox:
    variant "small"
    xsize 600

style bar:
    variant "small"
    ysize gui.bar_size
    left_bar    Frame("gui/phone/bar/left.png",    gui.bar_borders,
tile=gui.bar_tile)
    right_bar   Frame("gui/phone/bar/right.png",   gui.bar_borders,
tile=gui.bar_tile)

style vbar:
    variant "small"
    xsize gui.bar_size
    top_bar     Frame("gui/phone/bar/top.png",     gui.vbar_borders,
tile=gui.bar_tile)
    bottom_bar  Frame("gui/phone/bar/bottom.png",  gui.vbar_borders, tile=gui.bar_tile)

style scrollbar:
    variant "small"
    ysize gui.scrollbar_size
    base_bar
Frame("gui/phone/scrollbar/horizontal_[prefix_]bar.png",
gui.scrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)
    thumb
Frame("gui/phone/scrollbar/horizontal_[prefix_]thumb.png",
gui.scrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)

style vscrollbar:
    variant "small"
    xsize gui.scrollbar_size
    base_bar
Frame("gui/phone/scrollbar/vertical_[prefix_]bar.png",
gui.vscrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)
    thumb
Frame("gui/phone/scrollbar/vertical_[prefix_]thumb.png",
gui.vscrollbar_borders, tile=gui.scrollbar_tile)

style slider:
    variant "small"
    ysize gui.slider_size
    base_bar
Frame("gui/phone/slider/horizontal_[prefix_]bar.png",
gui.slider_borders, tile=gui.slider_tile)
    thumb "gui/phone/slider/horizontal_[prefix_]thumb.png"

style vslider:

```

```

    variant "small"
    xsize gui.slider_size
    base_bar Frame("gui/phone/slider/vertical_[prefix_]bar.png",
gui.vslider_borders, tile=gui.slider_tile)
    thumb "gui/phone/slider/vertical_[prefix_]thumb.png"

style slider_vbox:
    variant "small"
    xsize None

style slider_slider:
    variant "small"
    xsize 900

# У цьому файлі міститься скрипт гри.

# Оголошення символів, які використовуються в цій грі. Колірний
аргумент розфарбовує
# ім'я персонажа.

define n = Character("[name]", color="#fcf976")
define s = Character("Соул", color="#6f208f")
define b = Character("Брайан", color="#6f208f")
define mt = Character("Митник", color="#87b4f7",
image="teacher.png")
define gp = Character("Грегори Прайс", color="#fa802e") #
Прем'єр-міністр
define od = Character("Олівія Дорсмут", color="#95ee06") #
особистий секретар прем'єр-міністра
define es = Character("Емелі Сміт", color="#a71e1e") #
Секретарка президента
define rk = Character("Рен Кобаяші", color="#ed5d09") # Член
стратегічної ради
define dm = Character("Джон Мірроп", color="#f8e21e") #
Очільник стратегічної ради
define ps = Character("Прія Шарма", color="#05a23a") #
Науковець-ентузіаст Член стратегічної ради
define hm = Character("Ганна Манько", color="#2aeff3") #
Вчителька (коханка президента)

# Гра починається тут.

label start:
    #Об'ява глобальних змінних
    $ maleFlag = False
    $ aimFlag = 1

```


#---Сцена 1. Прибуття-----

#play music "audio/class_2.mp3" fadeout 1.0 fadein 1.0

scene ocean

with dissolve

"Океан."

"Безкрай, потужний, живий."

"Яким дріб'язковим виглядає все на його величному фоні!"

"І яким недоречним здається поява серед його просторів людини."

scene platform

with dissolve

"Між тим, наче щоб довести свою зверхність, своє незаперечне панування на планеті, люди і тут звели свій форпост. "

"Гвинтокрил впевнено наближає мене до однієї з монструозних платформ проекту DeepSea Frontier - зухвалому втіленню найпередовіших досягнень цивілізації."

"Ця високотехнологічна споруда настільки велика та густонаселена, що отримала статус окремої держави, зі своїм самоврядуванням, конституцією та всім іншим."

"Штучний острів, штучна держава, створена з однією метою - досліджувати та розвивати штучний інтелект."

"Без обмежень та зовнішніх регулювань з боку інших держав."

"В час корпоративних та міждержавних суперечок, щодо того, наскільки великою загрозою є штучний інтелект, як його обмежувати та контролювати, DeepSea Frontier об'єднав навколо себе найбільш відчайдушних та амбітних дослідників."

"Що забажали ставити цілі, а не кордони."

"А також тисячі людей, що просто забажали втекти від буремного зовнішнього світу. Загубитись посеред безмежного океану, побудувати нове життя, або, можливо, стати частиною нового суспільства."

"Чи дійсно Frontier став осередком нового суспільства, чи просто уламком існуючого, з усіма його огидними вадами, важко сказати."

"Але утопічні прагнення населення цієї платформи втілились в красномовній назві, що вони обрали для своєї держави -"

"Едем."

scene platform_enter

with dissolve

"Красива назва. Але, ймовірно, не все так добре в їх райському саду, якщо уряду цієї держави довелось запросити мене."

"Щось тут трапилось. І щось доволі серйозне, якщо знадобився мій досвід."

"Ну що ж, час дізнатись, в чому справа."

stop music

scene black

with dissolve

pause 1

#---Сцена 2. Митниця-----

#play music "audio/class_2.mp3" fadeout 1.0 fadein 1.0

```

scene enter_04
with dissolve
scene enter_04b
with dissolve
show mytnyk
mt "Вітаємо вас в Едемі!"
mt "Будь ласка, заповніть анкету гостя, поки я перевірю багаж та документи."
python:
    name = renpy.input("Ваше ім'я:")
    name = name.strip() or "Анонім"
    rikN = renpy.input("Ваш Рік народження:")
    rikN = rikN.strip() or "2000"
menu:
    "Як до вас звертатись?"
    "містер":
        $ pre_name = "містер"
        $ maleFlag = True
    "місс":
        $ pre_name = "місс"
        $ maleFlag = False
    "міссіс":
        $ pre_name = "міссіс"
        $ maleFlag = False
menu:
    "Мета візиту?"
    "ділова поїздка":
        $ aimFlag = 1
    "туризм":
        $ aimFlag = 2
    "еміграція":
        $ aimFlag = 3
mt "Дякую, [pre_name] [name]! З документами все добре."
if aimFlag==1:
    mt "Сподіваюсь, ваші справи будуть вдалимими!"
if aimFlag==2:
    mt "Ми завжди раді туристам. В нашій маленькій країні дійсно є на що подивитись. Це величне досягнення сучасних технологій."
if aimFlag==3:
    mt "Нам приємне ваше бажання стати громадянином нашої маленької держави. Але ви маєте розуміти, що рішення про надання громадянства уряд ухвалює не для кожного. "
    mt "Поки залишайтеся бажаним гостем, а вашу заявку тим часом ретельно розглянуть."
    mt "До речі, на вас вже чекають."
hide mytnyk
show olivia at right
od "Вітаю, [pre_name] [name]! Мене звать Олівія, я особистий секретар Грегорі Прайса, прем'єр міністра Едему. Мені доручили вас зустріти та зробити ваше перебування максимально комфортним."
od "Я вже розпорядилась виділити вам чудову гостьову кімнату. Це №107 в загальному жилуому комплексі."

```

```

od "Чогось бажаєте просто зараз?"
menu:
    od "Чогось бажаєте просто зараз?"
    "Познайомте мене з Едемом. Розкажіть, будь ласка, що тут
де.":
        od "Давайте пройдемо на головну площу і я все розкажу."
        call sc2_1 #jump sc2_1
    "Зараз мені б хотілось відпочити з дороги.":
        od "Тоді дозвольте провести вас у вашу кімнату. Це тут
поруч, в жилому комплексі першого рівня."
        call room107
    "Мені не терпиться перейти до справи, з якої мене
запросили.":
        od "Тоді дозвольте провести вас до містера Прайса. Він
зараз в своєму кабінеті на верхньому рівні."
        call roomPrice

```

```
# На цьому гра закінчується.
```

```
return
```

```
#---Сцена 2.1. Експурсія-----
```

```

label sc2_1:
    stop music
    scene black
    with dissolve
    pause 1
    #play music "audio/class_2.mp3" fadeout 1.0 fadein 1.0
    scene level_01
    with dissolve
    scene level_01b
    with dissolve
    show olivia at right
    od "Едем знаходиться на платформі DeepSea Frontier 0x0D.
Платформа має три рівні. Зараз ми з вами знаходимось на першому."
    od "Крім нашого порту, та авіа-майданчику, через який ви
прибули, з першого рівня також можна потрапити в наш житловий
комплекс. Там, зокрема, знаходиться і ваша кімната - № 107."
    od "Також на першому рівні в нас є торгівельно-розважальний
комплекс з рестораном, центром розваг та різними магазинами."
    od "Поруч знаходиться Навчальний центр. Населення Едему не
таке вже й велике, тому в навчальному центрі розміщено і загальну
школу, і коледжі, і нашу гордість - університет Едему."
    od "Далі ви можете знайти поліцейський відділок, та наш
невеличкий військовий гарнізон."
    od "О, ледь не забула, ще на першому рівні в нас є лікарня. З
будь-яких медичних питань можна звертатись туди."
    od "А тепер давайте перейдемо на верхній рівень."
    scene black

```

with dissolve
pause 1
scene level_02
with dissolve
scene level_02b
with dissolve
show olivia at right
od "На цьому рівні зосереджено керування Едемом."
od "Тут в нас і приміщення парламенту, і президентська резиденція. Є також прокуратура і суд."
od "Он там розташовані міністерства Едему. Кабінет прем'єр-міністра Грегорі Прайса теж там."
od "Також на верхньому рівні є окремих житловий комплекс для високопосадовців, ресторан і центр розваг."
od "Та серцем нашої країни є стратегічно-науковий відділ. Все функціонування нашої маленької держави зосереджено навколо передових наукових досліджень. І всі стратегічні рішення приймаються найвидатнішими вченими саме там."
od "Проте основна робота кипить на нижньому рівні. Давайте перейдемо туди."
scene black
with dissolve
pause 1
scene level_00
with dissolve
scene level_00b
with dissolve
show olivia at right
od "Більшу частину нижнього рівня займає наш обчислювальний центр. Тут зосереджені всі обчислювальні потужності бази."
od "Звичайно, це потребує чимало електроенергії, тож поруч можете побачити вхід в приміщення BPS – Blended Power Station."
od "Обслуговують всі ці потужності найкращі інженери. Їх відділ також на цьому рівні."
od "А ось той просторий зал займає комп'ютерний коворкінг центр. Там розташовані робочі місця більшості комп'ютерників та дослідників."
od "Звичайно, не всім на Едемі доводиться займатись виключно комп'ютерами. Є окремі фахівці для забезпечення побутових потреб. Їх технічний відділ також на цьому рівні."
od "Ну ось я вам і показала всю нашу платформу."
od "Чи будуть у вас ще якісь побажання?"
menu:
od "Чи будуть у вас ще якісь побажання?"
"Повторіть, будь ласка, екскурсію."
od "О! Без проблем."
jump sc2_1
"Зараз мені варто відпочити з дороги."
od "Тоді дозвольте провести вас у вашу кімнату. Це в жилому комплексі першого рівня."
call room107
"Варто перейти до справи, з якої мене запросили."
od "Тоді дозвольте провести вас до містера Прайса."

call roomPrice

```
#---Кабінет Грегорі Прайса-----  
-----  
label roomPrice:  
    stop music  
    scene black  
    with dissolve  
    pause 1  
    #play music "audio/class_2.mp3" fadeout 1.0 fadein 1.0  
    scene roomprice  
    with dissolve  
    scene roompriceb  
    with dissolve  
    show price  
    гр "Вітаю, [pre_name] [name]! Радий вас бачити. Мене звуть  
Грегорі Прайс. Я наразі очолюю Едем. І це саме я надсилав вам  
запрошення. Ми дуже потребуємо вашої кваліфікації."  
    п "Розповідайте, що у вас трапилось."  
    гр "Трапилось. З нашим президентом, з професором Робертом  
Вінником. На тому тижні його знайшли мертвим."  
    п "Його вбили?"  
    гр "Важко сказати. Тіло знайшли у воді сміттярі. "  
    гр "Ох, як би ви знали, які в нас проблеми зі сміттям. Мало  
того, що жителі Едему продукують його неймовірну кількість, так і  
до самої платформи постійно прибиває течіями якийсь непотріб. "  
    гр "Але я не про це. Чотири дні тому сміттярі як зазвичай  
взялись чистити фільтри від океанського сміття, і побачили тіло."  
    гр "Не одразу стало зрозуміло хто це - тіло доволі довго  
перебувало у воді, але потім..."  
    гр "Потім з'ясувалось, що це наш Президент."  
    гр "Це був шок. І сама його смерть. І такі обставини. Безліч  
питань без відповідей: як, чому?"  
    гр "Деякий час, зізнаюсь, я вагався, але потім зрозумів, що  
відповіді на ці питання потребують розслідування. Розслідування,  
що проведе справжній фахівець. "  
    гр "Тому запросив вас."  
    menu:  
        "Ви допускаєте, що це міг бути нещасний випадок?":  
            гр "Важко собі таке уявити. Зовнішні палуби нашої  
платформи забезпечені всіма засобами безпеки. Навіть в  
найсильніший шторм там можна спокійно гуляти. "  
            гр "Безпосередній вихід до води є лише у сміттярів,  
військового гарнізону та працівників порту."  
            гр "Проте в жодному з цих місць Роб в останні дні не  
з'являвся. І люди там його не бачили. "  
            гр "І камери спостереження не фіксували. Я не уявляю,  
що потрібно робити, щоб випадково опинитись у воді."  
            гр " Ні, це точно не можливо."  
        "Ви допускаєте, що це могло бути вбивство?":  
            гр "Цього я найбільше і боюсь. Але про таке страшно  
навіть думати. Хто? Навіщо? І як? "
```

гр "Шкода, що ви не знали особисто Роба. Люди його любили, або що найменше поважали."

гр "Він був не просто обраним Президентом, він був одним з ідейних натхненників створення Едему. Він особисто зібрав найкращих науковців та сформував стратегічний відділ. І керував ним довгий час. "

гр "Неможливо уявити, щоб хтось бажав йому зла, а тим паче хотів вбити. Та навіть якщо знайшовся такий навіжений, як він міг непомітно кинути тіло у воду? Доступ до океану з платформи обмежений і отримати його непомітно просто неможливо."

"Чи могло це бути самогубством?":

гр "Нонсенс. Роб надто любив життя, любив те, чим займається. Любив Едем. Це його дітище. Не можу уявити, щоб щось його підштовхнуло добровільно піти з життя та кинути все, що він любив."

"Чому цим не зайнялась ваша поліція?":

гр "У нашої поліції не має такого досвіду. Вона здебільшого формально слідкує за порядком на платформі. Іноді втручається в дрібні побутові сварки. "

гр "Злочинності, як такої, в Едемі фактично немає. Населення платформи не таке вже й велике. І майже всі на виду. "

гр "А за будь-який злочин, тут суворе покарання – позбавлення громадянства. Для більшості – це гірше смерті."

"Поки цього достатньо."

п "Добре, чи можу я задати декілька особистих питань?"

гр "Так, звичайно."

п "Розкажіть про себе. Що привело вас в Едем?"

гр "Ох. Я навіть не знаю, з чого почати. Родом я з Бостону. Отримав освіту в Гарварді. Як фінансист досяг неабияких успіхів. "

гр "Працював в декількох великих ІТ-компаніях, які займались розробкою систем ШІ."

гр "Саме тоді познайомився з Джоном Міррором – доволі екстравагантним науковцем і розробником. Від нього, пам'ятаю, я й дізнався про проєкт DeepSea Frontier."

гр "Він тоді дуже палко ним загорівся. І став одним з перших громадян Едему. Спочатку він запропонував мені долучитись до пошуку інвестицій."

гр "Тоді ж і познайомив з Робом Вінником. А вже той запропонував мені стати громадянином Едему і повністю присвятити себе фінансовим питанням цього проєкту."

гр "Ця пропозиція здалась тоді мені привабливою через її новизну та екстравагантність. Це був виклик для мене. І я погодився."

п "Не шкодуєте?"

гр "На диво, ні. Це неймовірне задоволення – працювати в колі ідейних, мотивованих та ініціативних людей. "

гр "Доволі швидко я сколотив команду з гарних економістів. Разом з вченими ми створили чудовий симбіоз."

гр "Вони займались втіленням своїх сміливих ідей, а ми піклувались про те, щоб ці ідеї отримували фінансування, застосування та приносили прибуток. А зрештою й процвітання Едему."

гр "Не секрет, що з усіх команд проекту Frontier наша є найуспішнішою."

п "І де ж ви знаходите фінансування?"

гр "Джерел, насправді, доволі багато. Всіх фінансових подробиць через умови певних договорів я розкрити вам не можу."

гр "Але до нас постійно звертаються і корпорації, і уряди країн за послугами з аналітики даних, оцінки ризиків, стратегічного планування тощо. "

гр "За час свого існування Едем досяг неабияких здобутків в сфері ШІ, які іншим навіть не снились."

гр ", повірте, ексклюзивний доступ до певних послуг може бути більш прибутковим, ніж загальний. Тож ми не бідуємо. І здатні навіть фінансувати перспективні дослідницькі проекти."

п "Чи були у вас конфлікти з Робом Вінником чи іншими членами його команди?"

гр "Конфлікти? Я б не назвав це конфліктами. Так, деякі суперечки в нас виникали. Але все це робочі моменти. Ми завжди знаходили компроміси."

п "Дякую, в мене ще є питання."

мену:

"Як добре ви знали Роба Вінника?":

гр "Не так добре, як його колеги, що були з ним поруч, коли ще Едем був утопічним проектом на папері. Та й взагалі, він більше тяжів до спілкування зі своєю командою – ідейними науковцями та розробниками, як і він сам."

гр "Наші з ним відносини були гарними, але скоріше діловими, ніж товариськими."

п "Це його була ідея призначити вас прем'єр-міністром?"

гр "Мою кандидатуру пропонував парламент. Але Роб її радо підтримав."

"Коли ви востаннє бачили Роба Вінника?":

гр "За два дні до того, як знайшли його тіло. В ресторані на верхньому рівні. "

гр "В нього там свій столик з чудовим видом на океан. Він любив спостерігати за заходом сонця."

гр "І за цей столик час від часу він запрошував і мене. Поговорити віч на віч в неформальному оточенні."

п "І про що ви тоді говорили?"

гр "Про світ, на який чекають зміни."

п "?"

гр "Роб доволі часто розмірковував над тим, як наші передові дослідження впливають на світ в цілому. "

гр "Свого часу приборкання вогню змінило світ і утворило перші цивілізації. Згодом світ перевернула механіка, потім електрика. "

гр "А останнім переворотом стала інформатика. Роб вважав, що ми на порозі нового перевороту, пов'язаним з розвитком ШІ."

п "Він вважав, що технології Едему спричинять революцію?"

гр "Вони породять новий технологічний устрій – це його слова. А ще він щось говорив про інтелектуальну сенергію. Та тут я вже не дуже розуміюсь."

"Розкажіть про оточення Роба? З ким він постійно спілкувався?":

гр "Роб був доволі комунікабельною людиною і якимось знаходив час, щоб поспілкуватись майже з кожним громадянином Едему. Щонайменше з тими, хто займає відповідальні посади."

гр "Та, мабуть, його найбільшим другом був Рен Кобаяші."

гр "Свою кар'єру свого часу вони починали в одній дослідницькій команді. А потім разом розбудовували Едем."

гр "Вони не лише плідно працювали вдвох, але й часто збирались на дружні посиденьки, проводили довгі вечори за грою в Го."

гр "Я, до речі, трохи здивувався, коли обираючи голову наукового відділу, Роб підтримав Джона Міррора, а не Рена."

гр "Але, мабуть, на те в нього були свої міркування."

гр "Про Джона Міррора я вже згадував. Він та Роб теж спілкувались ледь не щодня. Проте, здебільшого сперечались. З робочих або наукових питань, звичайно. Нічого особистого в цих суперечках не було."

гр "Також в їх науковій команді є ще одна яскрава особистість – Прія Шарма. Наскільки вона близька була з Робом, важко сказати, але завжди брала участь в важливих нарадах, що час від часу збирав Роб."

гр "В ділових питаннях незмінною помічницею Роба була Емелі Сміт, його секретарка. Наче всіх згадав."

п "А чи була у Роба Вінника сім'я?"

гр "О, ні. Роб з тих людей, про яких кажуть, що вони одружені з роботою."

гр "Не те, що б йому все людське було для нього вороже. Просто в своїй пристрасності до наукових розробок йому не вистачало часу та терпіння для розбудови міцних стосунків."

гр "Щоправда, ходили чутки про його роман з Ганною Манько – вчителькою з нашої школи. Але я на чутки ніколи не зважав, та й в чуже особисте життя ні коли не ліз. Якщо вважаєте, що це має значення, можете самі в неї спитати."

п "А хто останнім міг бачити Роба живим?"

гр "З того, що я знаю, останньою його бачила Емелі, його секретарка."

п "Де я можу поговорити з цими людьми?"

гр "Рен Кобаяші, Джон Міррор та Прія Шарма зараз у Стратегічно-науковому відділі. Емелі Сміт – в президентській резиденції."

п "А Ганна Манько – в школі на першому рівні. Ну і, звичайно, я та моя помічниця теж завжди до ваших послуг."

п "Дякую, наразі в мене немає до вас питань. Але як з'являться я обов'язково повернусь."

гр "Будь ласка. Сподіваюсь, що мої відповіді допоможуть вам в розслідуванні"

n "Зараз в мене все ще більше питань ніж відповідей. Хочу попередити, що маю розглядати найгірший варіант смерті Роба – умисне вбивство. І підозрювати в цьому буквально всіх. В тому числі і вас."

gr "Я розумію. І це доволі професійно з вашого боку. "

gr "Проте у власній непричетності я впевнений, і, сподіваюсь, скоро в цьому переконаєтесь і ви. А також знайдете відповіді і на інші питання, та з'ясуєте всі обставини смерті нашого президента. "

gr "Щиро сподіваюсь."

n "Я теж. Та розслідування лише починається. Мені вже є про що поміркувати, і є ще з ким поспілкуватись. Мушу йти."

gr "Так, добре. Але стривайте!"

gr "Я ж зовсім забув вас познайомити з Соул!"

gr "От, візьміть цей комунікатор, нехай завжди буде з вами."

show screen com_screen

gr "Соул – це наша розробка. Віртуальна помічниця, створена спеціально для громадян Едему. Але й вам під час розслідування вона може стати в нагоді."

gr "Та й просто зробити комфортнішим ваше перебування тут. Соул в буквальному сенсі – душа Едему. "

gr "Але навіщо багато говорити, просто знайдіть хвилинку і самі поспілкуйтесь з нею."

gr "Натисніть в будь-який момент на комунікатор, та говоріть з нею природньою мовою, як з особистим помічником."

return