

УДК 004.9

REN'PY ДВИЖОК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

Вавочкин Д.Р.

студент 4 курса

НГПУ им. Козьмы Минина,

г. Нижний Новгород, Россия

Поначугин А.В.

*к.э.н., доцент, зав. кафедрой информационных систем и цифровых сервисов в
управлении*

НГПУ им. Козьмы Минина,

г. Нижний Новгород, Россия

Аннотация. В статье рассматривается Ren'Py, движок для создания визуальных новелл. Он простой для освоения, благодаря нему можно создать собственную игру, в жанре визуальная новелла, содержит в себе множество удобных функций, которые облегчат работу с кодом для начинающих разработчиков, или помогут развить более сложные механики для опытных авторов. Актуальность исследования связана с развитием видеоигровой индустрии, в том числе в России. Объект исследования – создание видеоигр. Предмет исследования – движок для создания визуальных новелл Ren'Py.

Ключевые слова: визуальная новелла, движок, игры, Python, Ren'Py.

REN'PY A VISUAL NOVEL DEVELOPMENT ENGINE

Vavochkin D.R.

4th year student

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University,

Nizhny Novgorod, Russia

Ponachugin A.V.

Ph.D. in Economics, Docent, Head of the Department of Information Systems and Digital Services in Management

*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University,
Nizhny Novgorod, Russia*

Abstract. This article discusses Ren'Py, a visual novel development engine. It is easy to learn, allows you to create your own visual novel game, and contains many convenient features that make coding easier for novice developers and help develop more complex mechanics for experienced authors. The relevance of this research is related to the development of the video game industry, including in Russia. The object of this study is video game development. The subject of this research is the Ren'Py visual novel engine.

Keywords: visual novel, engine, games, Python, Ren'Py.

Введение. Сейчас очень много разных игр и игроков привлекают не только различные экшен игры с качественной графикой, но и игры с продуманным сюжетом, которые вызывают яркие эмоции [1,3]. Совместив литературу и видеоигры, появились визуальные новеллы. Это жанр игр, где самое главное, это сюжет и решение игрока [4,5]. Раньше такие игры могли делать только профессионалы, но вскоре появился Ren'Py и теперь, у пользователей есть возможность делать свои визуальные истории. Сегодня их делают сотнями, от простеньких игр до вполне себе коммерческих проектов в Steam и на других платформах [10]. **Цель исследования** – анализ возможностей Ren'Py для разработки визуальных новелл.

Материалы и методы исследования. Ren'Py — это движок, на котором можно делать визуальные новеллы и интересные истории под разные платформы, например ПК или MAC. Название Ren'Py, происходит с японского

слова Ren'Py – любовный роман, а Python — это язык программирования, на котором сделан движок.

Ren'Py создал американец Том Роттерман, и первая версия вышла ещё в 2004 году. С тех пор движок развивается как открытый проект. Суть Ren'Py – сделать создание визуальных новелл проще, но, чтобы при этом можно было делать также и сложные вещи. Для большинства задач хватит простого языка, который понятен даже тем, кто никак не связан с программированием [8,9].

Рассмотрим преимущества Ren'Py:

1) Доступность и простота

Ren'Py идеально подходит новичкам. Чтобы сделать первую сцену, не нужно быть программистом, достаточно базовых знаний о структуре текста. Весь проект можно построить из папок с изображениями, звуками и текстовыми сценариями. При этом в движке есть встроенный редактор, отладчик и даже функции авто сохранения.

2) Гибкость и масштабируемость

Несмотря на простоту, Ren'Py способен на многое. Из-за встроенного языка Python, можно реализовать почти любую механику – мини-игру или пошаговые сражения. Разработчики также могут комбинировать визуальную новеллу с элементами RPG, стратегии и так далее.

3) Кроссплатформенность

Ren'Py, имеет возможность простого экспорта игр на различных платформах. Это значительно ускоряет процесс выпуска проектов. Также движок поддерживает перевод на разные языки.

4) Отсутствие ограничений

Ren'Py бесплатный и не требует лицензии даже в коммерческих играх. Это важно для начинающих разработчиков, которые часто работают одни или с минимальным бюджетом.

5) Активное сообщество

В Ren'Py, одно из самых лучших сообщество в сфере разработки. Здесь помогут со всеми интересующими вопросами. Также можно найти любые исходники для ваших проектов. От музыки до эффектной анимации.

Далее рассмотрим историю развития Ren'Py и вклад сообщества. За всё время Ren'Py прошёл огромный путь и стал инструментом мирового класса. Этот движок продолжают поддерживать обновлениями и не редко в него добавляют новые функции, это например: поддержка высокого разрешения, эффектные переходы, анимация, и прочее [11].

Пользователи активно помогают развивать движок: делают плагины, моды, темы для интерфейса и библиотеки, которые расширяют возможности. К примеру, с помощью плагина Ren'Py GUI можно полностью изменить вид меню, а библиотека ATL (Animation and Transformation Language) позволяет делать плавные анимации без сложных скриптов.

Процесс создания новеллы можно условно разделить на несколько этапов:

- Подготовка сценария.

Сначала пишется текст истории, диалоги и ветвления. Это фундамент проекта. Сценаристы обычно используют обычные текстовые редакторы, а затем переносят готовые сцены в Ren'Py [12].

- Подключение визуальных ресурсов.

В отдельные папки помещаются фоны, спрайты персонажей, интерфейс и звуки. Всё это движок автоматически распознаёт и использует.

- Сценарное кодирование.

С помощью простых команд задаются последовательность событий, выборы игрока, музыка и визуальные эффекты.

- Тестирование и правка.

Ren'Py имеет встроенные средства для проверки ошибок и удобную систему сохранений, что облегчает процесс отладки.

- Сборка и публикация.

После завершения работы достаточно пары действий, чтобы собрать проект в формат для нужной платформы. В результате выйдет готовая игра, которую можно выкладывать бесплатно или продавать.

Сравним Ren'Py и другие движки.

Существует множество инструментов для создания визуальных новелл – от Naninovel для Unity до TyranoBuilder. Однако именно Ren'Py остаётся самым популярным [2,7].

Unity и Unreal Engine мощнее, но требуют много знаний программирования и значительно больше времени на освоение. TyranoBuilder будет проще, но очень ограничен в возможностях и не поддерживает Python. Таким образом, Ren'Py занимает золотую середину. Он сочетает простоту, гибкость и полную свободу действий [13].

Результаты и их обсуждение.

Главное достоинство Ren'Py – его философия. Этот движок не просто про код, он про истории. Он даёт возможность любому человеку выразить себя в интерактивной форме. Благодаря открытой архитектуре Ren'Py можно адаптировать под любые нужды. Некоторые студии используют его даже для обучения, создания интерактивных учебников или квестов для корпоративных тренингов. Многие авторы считают, что Ren'Py стал для них «входом» в игровую индустрию. Сначала они делают простую новеллу, потом добавляют нелинейность, создают интерфейсы, а со временем осваивают и другие движки. Ren'Py учит логике, структуре повествования, проектному мышлению – навыкам, которые полезны далеко за пределами геймдева.

Заключение. Ren'Py – это не просто движок, это целая культура инди-разработки. Он объединяет все виды творчества, помогая этим создавать проекты, способные вызвать настоящие эмоции. Благодаря своему открытому

коду и простоте, Ren'Py стал символом доступности в мире геймдева. С ним каждый может стать разработчиком, без больших затрат и сложных строк кода.

Библиографический список

1. Абуев, А. Р. Оптимизация видео игр / А. Р. Абуев, А. А. Асланова, А. В. Поначугин // Оригинальные исследования. – 2025. – Т. 15, № 1. – С. 211-216. – EDN DQXPPC.
2. Батманов, Д. С. Современные игровые движки. Их достоинства и недостатки / Д. С. Батманов, А. В. Поначугин // Дневник науки. – 2020. – № 11(47). – С. 21. – EDN RNOFQI.
3. Волкова, О. Н. Анализ применения методов геймификации в образовании / О. Н. Волкова, В. А. Кривдин, И. А. Рулин // Образование в цифровую эпоху: опыт, проблемы и перспективы, Нижний Новгород, 21–22 декабря 2023 года. – Нижний Новгород: Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, 2024. – С. 68-72. – EDN LWXBBD.
4. Гришин, П. В. К вопросу о понятии и сущности видеоигр / П. В. Гришин // Юридическая наука. – 2025. – № 6. – С. 420-425. – EDN MPDSTN.
5. Козина, Д. И. Видеоигры как форма искусства / Д. И. Козина, А. К. Ержанова // Цифровизация: новые тренды и опыт внедрения : сборник статей Международной научно-практической конференции, Пермь, 20 апреля 2024 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "Аэтерна", 2024. – С. 189-191. – EDN KJVMXM.
6. Мараховский, Д. О. Изучение видеоигр: современные исследования и подходы, перспективы и ограничения / Д. О. Мараховский // Теория и практика общественного развития. – 2025. – № 7(207). – С. 97-102. – DOI 10.24158/tipor.2025.7.12. – EDN QONSCI.
7. Селихова, П. А. Сравнительный анализ платформ для разработки игр: Godot Engine, Unity, Unreal Engine / П. А. Селихова // Информационные технологии, энергетика и экономика : сборник трудов XXII Международной научно-

технической конференции студентов и аспирантов, Смоленск, 23–24 апреля 2025 года. – Смоленск: Универсиум, 2025. – С. 405-408. – EDN NLNCKI.

8. Терехов, Д. А. Введение в структурный анализ геймплея видеоигр / Д. А. Терехов // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2024. – № 55. – С. 87-97. – DOI 10.17223/22220836/55/8. – EDN ARPGQL.

9. Фурсов, М. А. Феномен видеоигр, влияние самоизоляции и политикических факторов на индустрию видеоигр / М. А. Фурсов, А. В. Митрофанов // Современные информационные технологии и информационная безопасность : сборник научных статей 3-й Всероссийской научно-технической конференции, Курск, 02 февраля 2024 года. – Курск: ЗАО «Университетская книга», 2024. – С. 149-151. – EDN KVRVMK.

10. Цатурян, Л. Э. Роль видеоигр в формировании эмпатии: изучение эмоционального опыта в видеоиграх / Л. Э. Цатурян, Л. К. Чеснюкова // Материалы Ивановских чтений. – 2025. – № 1(48). – С. 88-92. – EDN ZAXXGB.

11. Asmiatun, S. Optimalisasi Aplikasi Renpy untuk Pembuatan Webflow Berbasis Game Bergenre Visual Novel / S. Asmiatun, A. V. Tarigan, S. Susanto // Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer. – 2024. – Vol. 13, № 1. – DOI 10.30591/smartcomp.v13i1.4272. – EDN WAJMVA.

12. Asyahda, Kh. Perancangan game Android novel visual «Malin Kundang» menggunakan Renpy visual novel engine / Kh. Asyahda, A. P. W. Wibowo // Jurnal Darma Agung. – 2023. – Vol. 31, № 1. – P. 504. – DOI 10.46930/ojsuda.v31i1.3031. – EDN QRIUJO.

13. Simaksaja: visual novel game with TyranoBuilder software for Islamic moderation in elementary schools / H. Ibda, A. Aniqoh, A. Muntakhib [et al.] // International Journal of Electrical and Computer Engineering. – 2024. – Vol. 14, № 3. – P. 2955. – DOI 10.11591/ijece.v14i3.pp2955-2964. – EDN RSPFIY.

Оригинальность 75%