

Pikapika-ohje Ren'Pyyn!



Peruskomennot & tiedostojen määrittelyminen

image / Kuvien määrittelyminen:

image *file alias* = "tiedostonimi.jpg"

esim. **image** tyttö iloinen = "tyttö_iloinen.jpg"

tai **image** tk nuudelikauppa = "nuudelikauppa.png"

define / Lyhytnimen määrittely:

define *alias* = Character('Name', color="#000")

esim. **define** e = Character('Elina', color="#99ff66")

Puheenvuorot & ilmeet

centered näyttää tekstin ruudun keskellä ilman erillistä tekstilaatikkoa

Hahmojen sisäinen dialogi laitetaan heittomerkkeihin, vuoropuhe

merkitään taas hahmon nimellä tai *lyhytnimellä*.

Esim. "Mitäköhän hän ajattelee minusta?" tai **e** "Hei, hauska tavata!"

show asettaa ruudulle määrittelemäsi kuvan. Tätä komentoa voit käyttää myös ilmeiden vaihtamiseen.

Muista kommentoida!

Pythonissa kommentointi tapahtuu hashtagilla!

tämä on kommentti!

Musiikki

Play music toistaa musiikkitiedoston

Fadeout häivyttää musiikin

Queue asettaa seuraavan musiikkiraidan jonoon

Stop pysäyttää musiikin



Tarkempia tietoja ohjelmasta ja koodista löydät Ren'Py-ohjeesta, joka on muistitikullasi!

Muista olla tarkkana välilyöntien, heittomerkkien ja rivinvaihtojen kanssa!

Visuaaliset efektit

scene tyhjentää kaiken näytöllä olevan ja asettaa uuden taustakuvan

hide piilottaa hahmon tai objektin, käytettävä esim. silloin, kun hahmo poistuu kesken kohtauksen

at määrittää hahmon sijainnin (**right**, **left**, **center**, **front**, **behind**)

Ren'Pyssä on käytössä siirtymiä (transition), joita käytetään **with**-komennolla. Käytössä olevia siirtymiä ovat mm. **dissolve**, **fade**, **move**.

Flagit

Suorat komennot Pythonille merkitään **\$**-merkillä.

Suorilla komendoilla pystytään luomaan nk. **flageja**, joilla Pythonia komennetaan tallentamaan jokin tieto. **Flagin** avulla tähän tietoon voidaan palata myöhemmin, jolloin se voi vaikuttaa esim. lopputulokseen tai johonkin, jota toinen hahmo sanoo tai tekee.

Kohtauksen rakentaminen

label start:

`$ bl_game = False`

`$ = flagi`

play music "illurock.ogg"

scene tk luentosali

with fade

"No, professori Eileenin luento ainakin oli mielenkiintoinen."

show sylvie normaali

with dissolve

"Päätin..."

menu:

"... kysyä heti.":

jump heti

"... kysyä myöhemmin.":

jump myöhemmin

menu: aloittaa
valikon

jump ->
label

label myöhemmin:

scene black

with dissolve

"Niinpä päätin kysyä häneltä myöhemmin."

"Mutta olin päättämätön."

"En voinut kysyä häneltä tuona päivänä, enkä myöhemminkään."

"En varmaankaan koskaan saa tietää."

"..: Huono lopetus."

return



Muista:

label start aloittaa pelin,
return lopettaa sen!

Valinnat

Visual novel -peligenrelle tyypilliset valinnat koostuvat pääasiassa kolmentyyppisistä komennoista:

menu luo pelaajalle valikon

label luo kohtaukset

jump hyppää valinnoista niitä seuraaviin kohtauksiin

Esim.

menu:

"Oikealle?"

jump oikealle

"Vai vasemmalle?"

jump vasemmalle

label oikealle:

[Mitä tapahtuu jos kääntyy oikealle]

label vasemmalle:

[Mitä tapahtuu jos kääntyy vasemmalle]