



# TARINAPUNOS

## REN'PY-PIKAOHJE

Tästä oppaasta löydät kaiken tarvitsemasi oman visual novel -pelin luomista varten. Tervetuloa työpajaan! Pikaopas perustuu Ren'Pyn englanninkieliseen Quickstart-oppaaseen, jonka löydät Ren'Pyn kotisivulta.

## VANTAAN KAUPUNGINKIRJASTO

Interaktiiviset tarinat -projekti 2016–2017

## SISÄLLYS

Ennen kuin aloitat.....	2
Mikä on visual novel?.....	2
Perustietoa Ren’Pystä .....	2
Käyttökokemus .....	3
Ren’Py-pelin pelaaminen .....	3
Pelin aloittaminen .....	3
Komennot ja pikanäppäimet pelin sisällä .....	3
Oman pelin luominen.....	5
Uuden projektin luominen ja asetukset.....	5
Python .....	5
Dialogi .....	6
Kuvat .....	8
Kuvankäsittely .....	9
Siirtymät.....	10
Musiikki ja äänet.....	10
Pelin sisäiset valinnat .....	11
opettele itse: Ren’Pyn lisäominaisuuksia .....	11
Twine.....	12

## ENNEN KUIN ALOITAT

### MIKÄ ON VISUAL NOVEL?

*Visual novel* (suom. visuaalinen romaani, jap. ビジュアルノベル, *bijuaru noberu*) on pelimuoto, joka hyödyntää interaktiivista tarinankerrontaa. Visual noveleissa pelaajalla on vastuu siitä, mihin suuntaan tarina etenee. Visual novelit ovat kotoisin Japanista, jossa ne ovat olleet suosittuja jo pitkään ja ovat edelleen. Kotiseudullaan visual noveleja jaetaan useampiin kategorioihin, mutta länsimaissa on melko turvallista puhua useammistakin eri pelityypeistä pelkästään visual noveleina. Mitään vakiintunutta termiä suomen kielessä ei visual noveleille ole, sillä pelimuoto ei ole Suomessa kovin yleinen. Pelimuodon suomalainen fanikunta kuluttaakin enimmäkseen englanniksi käännettyjä pelejä.

Digitarinoista visual novelit eroavat siinä, että visual novelien juoni on kuin *tarinapunos*, haarautuva polku, jossa on monia erilaisia loppuratkaisuja. Mukana saattaa olla roolipelillisiä elementtejä kuten hahmokehitystä. Visual novelit ovat myös digitarinoita interaktiivisempia muistuttaen enemmän pelejä kuin pelkkiä kertomuksia. Tarkoitus ei ole kertoa vain yhtä tarinaa, vaan tarjota pelaajalle vaihtoehtoja ja erilaisia reittejä, joita pitkin pelaaja päätyy erilaisiin lopputuloksiin. Visual novelien uudelleenpeluu arvo onkin useita muita pelejä huomattavasti korkeampi.

### PERUSTIETOA REN'PYSTÄ

Ren'Py on visual novelien luomiseen tarkoitettu työkalu. Se on pelimoottori, joka tarjoaa käyttösi valmiiksi ohjelmoituja ominaisuuksia kuten tallentamisen, lataamisen, valikot ja niin edelleen. Ennen ohjelmiston käyttöä sinun tulee asentaa se. Työpajojen ajaksi osallistujille jaetaan muistitikut, joille Ren'Py on valmiiksi asennettu.

Ren'Pyn käyttämä ohjelmointikieli perustuu laajalti käytössä olevaan Pythoniin, jota käydään työpajoissa hyvin kevyellä otteella läpi. Python on kuitenkin hyvin helppokäyttöinen ohjelmointikieli, joka on nopea oppia ja monikäyttöinen kunhan sen ensin ottaa haltuun. Sitä käyttävät esimerkiksi Google ja NASA, juurikin sen taipuvaisuuden vuoksi. Pythonin sisäiset kirjastot ovat englanniksi, joten siksi tällä kurssilla tarvitset myös hiukan englannin kielen taitoa.

Lisätietoja ja laajemman oppaan löydät Ren'Pyn kotisivuilta ([www.renpy.org](http://www.renpy.org)) sekä Ren'Pyn käynnistysvalikosta löytyvästä Tutorial-pelistä. Suosittelemme, että perehdyt näihin myös pajojen ulkopuolella.

Pythonia taasen voit opetella esimerkiksi *Koululaisen ohjelmointikirjan* avulla tai osallistumalla jollekin internetissä järjestettävälle kurssille. Monet Python-verkkokursseista ovat maksullisia, usein hyvinkin tyyriitä, joten kannattaa pitää silmät auki myös kirjastoissa järjestettävien koodauskurssien varalta. Vaihtoehtoja on loputtomiin!

# KÄYTTÖKOKEMUS

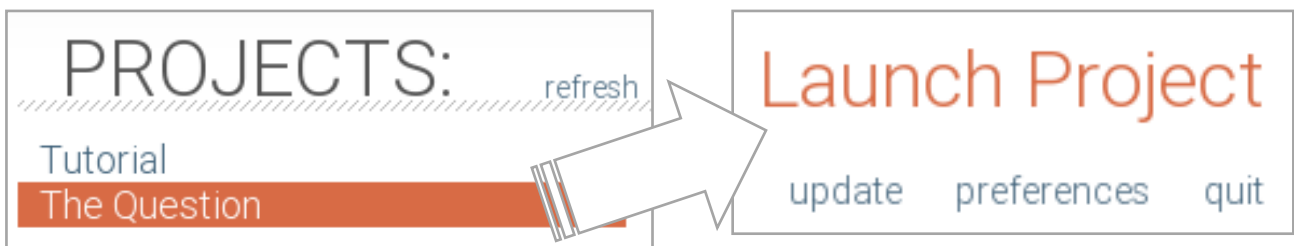
## REN'PY-PELIN PELAAMINEN

Ennen kuin lähdet tekemään omaa Ren'Py-peliäsi, sinun kannattaa tutustua ohjelman käyttöön. Voit tutustua pelin kulkuun pelaajan näkökulmasta pelaamalla käynnistysvalikossa olevan "The Question"-pelin. Lisäksi työpajojen vetäjät ovat tehneet pajoja varten lyhyen demopelin, joka esittelee Ren'Pyn ominaisuuksia. Ohjelmistoon perehtymällä pystyt jatkossa käyttämään myös näitä ominaisuuksia omissa peleissäsi.

Tässä pikaohjeessa on käyty läpi vain perusasiat. Mikäli törmäät ongelmaan, kysy työpajan vetäjältä lisäapua!

## PELIN ALOITTAMINEN

Päätettyäsi, mitä peliä haluat pelata, klikkaa sen nimeä aloitusvalikossa. Peliin pääset klikkaamalla "Launch Project" -painiketta.



## KOMENNOT JA PIKANÄPPÄIMET PELIN SISÄLLÄ

Pelissä liikutaan eteenpäin joko klikkaamalla hiiren vasenta painiketta tai painamalla joko välilyöntiä tai Enteriä.

Pelistä pääset pelivalikkoon klikkaamalla hiiren oikeaa painiketta tai painamalla ESC-näppäintä. Pelivalikossa pystyt muuttamaan pelin asetuksia, kuten tekstin syöttönopeutta, äänenvoimakkuutta ja puheenvuorojen ohittamista koskevia säätöjä. Tätä kautta pystyt myös tallentamaan pelin ja lataamaan jonkin toisen tallennuksen. Ren'Py sisältää automaattisen tallennuksen. Myös näihin tallennustiedostoihin pääset käsiksi tätä kautta.

*"Harjoituspelin valikot näyttävät melko alkeellisilta, mutta pystyt säätämään valikoiden väriä ja ulkoasua omaan peliisi sopiviksi."*

Ren'Py antaa sinun ohittaa vain jo lukemaasi tekstiä, eli ensimmäisellä läpipeluukerralla et voi vielä käyttää ohjelman "Skip"-toimintoa. Jatkossa voit kuitenkin ohittaa yksittäisiä tekstikohtia painamalla CTRL-painikkeen pohjaan tai ottaa käyttöön ohjelmiston "Skip Moden" TAB-painikkeella.

Mikäli sinulta meni jotain ohi tai haluat muuten vain palata takaisin aiemmin ohittamaasi kohtaan, pääset takaisin joko hiiren keskikipainiketta rullaamalla tai PG UP -painikkeella. Palaamalla takaisin voit myös muuttaa aiemmin tekemäsi valintaa.

Lisäapua ja ohjeita löydät [Ren'Py Basic Help -sivulta](#).

The screenshot shows the Ren'Py Launcher window. The interface is divided into several sections:

- PROJECTS:** A list of projects. 'A dog's life' is selected and highlighted in blue. Below it are 'Tutorial' and 'The Question'. A '+ Create New Project' button is at the bottom left.
- A dog's life (Active Project):** A section showing the project's file structure: 'game', 'base', and 'images'. A 'refresh' button is visible.
- Edit File:** A menu with options: 'script.rpy', 'options.rpy', 'screens.rpy', and 'All script files'.
- Navigate Script:** A menu with options: 'Check Script (Lint)', 'Change Theme', 'Delete Persistent', 'Force Recompile', 'Build Distributions', 'Android', 'iOS', 'Generate Translations', and 'Extract Dialogue'.
- Launch Project:** A menu with options: 'update', 'preferences', and 'quit'.

Numbered callouts (1-7) are placed over the interface to indicate the steps described in the text below.

1. Lista tekeillä olevista ja valmiista projekteista.
2. Luo uusi projekti.
3. Valittuna olevan projektin tiedostot.
4. Linkit tallennuskansioihin.
5. Linkit .rpy-tiedostoihin, ensimmäistä klikkaamalla pääset muokkaamaan projektisi koodia.
6. Käynnistä projektisi. Tätä kautta pääset tarkistamaan, että kaikki toimii toivomallasi tavalla!
7. Sulje Ren'Py.

## OMAN PELIN LUOMINEN



### + Create New Project

#### UUDEN PROJEKTIN LUOMINEN JA ASETUKSET

Luo uusi projekti klikkaamalla ”+ Create New Project” -painiketta. Huomioi, että projektin nimessä saa käyttää vain ASCII-merkkejä, eli ei siis skandinaavista merkistöä (Å, Ä, Ö). Ren’Py huomauttaa sopimattomista merkeistä.

Ren’Py pyytää sinua valitsemaan projektillesi tallennuskansion. Suosittelemme, että asennat projektisi muistitikulle, jota tulet käyttämään työpajan ajan. Jatkossa Ren’Py tulee asentamaan uudet projektit automaattisesti nimeämääsi paikkaan.

Seuraavaksi sinun tulee valita projektillesi oletusmalli. Malli määrittää projektin oletusfontin sekä käyttökielen. Ren’Py ei valitettavasti tue suomea, joten esimerkeissä käytetään englantia. Suosittelemme sitä työpajoissa tehtävien pelien kieleksi, vaikka listalta löytyisi jokin muu, sinulle vahvempi kielivaihtoehto.

Sitten sinun tulee valita projektin teema. Tässä vaiheessa pystyt valitsemaan valikoiden tyylit ja värit. Näitä voit muuttaa vielä myöhemmin.

Onneksi olkoon! Olet luonut ensimmäisen projektisi. Pääset tarkastelemaan olemassa olevia tietoja klikkaamalla ”Launch Project” -painiketta, tai muokkaamaan projektisi koodia klikkaamalla ”script.rpy”. Tämä tiedosto aukeaa erilliseen, Ren’Pyn mukana tulevaan tekstieditoriin, jota käytämme myös työpajojen aikana. Eri editorivaihtoehtoja löytyy kuitenkin [Ren’Pyn sivuilta](#).

#### PYTHON

*”Seuraavissa osioissa käydään läpi varsinaista koodia, joten ole tarkkana!”*

Python on se ohjelmointikieli, jolle Ren’Pyn oma kieli perustuu. Käytännössä nämä kaksi koodikieltä ovat hyvin samankaltaiset ja toimivat Ren’Pyssä rinnakkain. Python määrittää, millaisia muotoiluja meidän tulee käyttää kirjoittaessamme peliämme ja kuinka meidän kannattaa määritellä esimerkiksi hahmomme. Python helpottaa huomattavasti työtämme! Nyt skarppina, käydään läpi muutamia Pythonille ominaisia juttuja! Tulet huomaamaan, että tekstieditorit käyttävät värejä ilmoittaakseen, milloin jokin sana luetaan komentona. Tässä osiossa käytetään myös värejä asioiden hahmottamiseen.

Koodia millä tahansa koodikielellä kirjoitettaessa puhutaan merkkijonoista eikä lauseista tai sanoista. Merkkijonoa käytetään paljon myös tässä ohjeessa.

**#-merkki** tarkoittaa koodissa aina tekijän kirjoittamaa kommenttia. Avatessasi ensimmäistä kertaa projektisi skriptin, huomaat, että heti ensimmäisellä rivillä on kommentti. **#-merkki** ilmoittaa

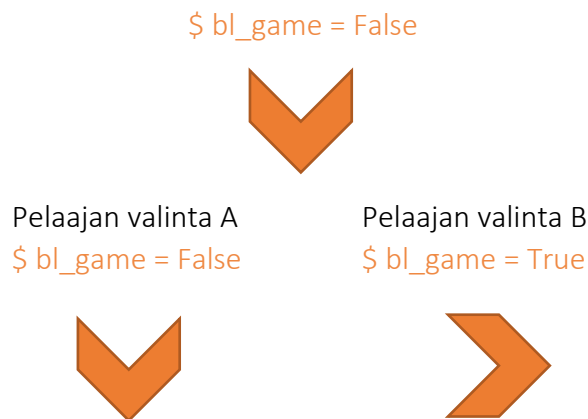
Pythonille, että tämä osa tässä ei ole koodia, eikä sitä siksi tarvitse huomioida, kun ohjelmaa käynnistetään.

```
# Declare characters used by this game
```

`$`-merkki tarkoittaa, että rivillä oleva teksti on suora komento Pythonille.

```
$ bl_game = False
```

Näitä komentoja käytetään luomaan flageja pelin sisälle. Python pystyy tallentamaan pelaajan valinnat ja muistamaan ne myöhemmässä vaiheessa. `$`-merkillä merkatut flagit tarkistetaan myöhemmässä vaiheessa `if`-komennolla, jolloin Python tarkistaa, mitä pelaaja on valinnut, ja jatkaa peliä pelaajan valinnan mukaan. Esim. jos pelaaja pelin aikana valitsee niin, että Python muuttaa flagin `bl_game = True`, voidaan myöhemmin Pythonille antaa komento `if bl_game = True`, hyppää toiseen osaan, muussa tapauksessa jatka tätä skriptiä.



`bl_game` on esimerkkipelin käyttämä flag, joten sen voi korvata jollakin omalla, oman pelin valintaa kuvaavalla merkkijonolla. Flagit mahdollistavat myös sen, että tieto siirtyy jatko-osaan. Tätä kutsutaan kestopdataksi ja se on Pythonin ominaisuus, jonka avulla ensimmäisessä pelissä pelaajan tekemät valinnat saadaan vaikuttamaan jatko-osan tapahtumiin.

Flagien ja kommenttien lisäksi tärkeä komento on `label`. `Label`-komennolla merkitään eri osioita koodiin, jolloin siirtyminen näiden välillä mahdollistuu. Näitä osioita tarvitaan, jotta moneen eri polkuun haarautuva tarina pystytään pitämään kasassa ja koodi ymmärrettävänä. Eri osioiden välillä siirrytään `jump`-komennolla. Aivan erityinen komento on `label start`, sillä se määrittää kohdan, josta peli alkaa. `Menu`, `label` ja `jump` -komentoja käsitellään tarkemmin kohdassa "[Pelien sisäiset valinnat](#)".

Peli päätetään `return`-komennolla.

## DIALOGI

Ren'Py pyrkii tekemään dialogien luomisen mahdollisimman helpoksi pelityypille ominaisen, dialogeihin keskittyvän tyylin vuoksi.

Koska visuaalisissa novelleissa on yleensä useita eri paikkoja ja hahmoja, Ren'Py pyrkii helpottamaan kirjoittamista tarjoamalla mahdollisuuden määrittellä hahmoja, kuvia ja paikkoja etukäteen ennen tarinan varsinaista kirjoittamista.

**Define**-komennolla pystyt määrittämään hahmolle *lyhytnimen* sekä muotoilun, jota hahmo käyttää. Jos hahmon nimi on Elina, voit sen sijaan, että kirjoittaisit jokaisen Elinan sanoman vuorosanan alkuun "Elina", määrittellä Elinalle lyhytnimen, esimerkiksi "e". Siispä kirjoittaisit hahmomäärittelyksi **define** e = Character('Elina', color="#99ff66"). **Define**-komennolla pystyt määrittelemään hahmon lyhytnimen lisäksi muita tämän piirteitä, kuten esimerkiksi värin, jolla hänen vuorosanansa kirjoitetaan. Python ymmärtää värien HEX-arvoja, eli risuaidan edeltämää kuuden merkin pituista merkkijonoa. Värikoodien selvittämiseen on olemassa monia eri työkaluja, kuten [HTML Color Picker](#) ja [color-hex](#). Lyhytnimien kanssa kannattaa olla tarkkana, sillä koodissa esimerkiksi e ja E eivät ole sama asia.

Kerronnallista tunnelmaa voi luoda myös komennolla **centered**, joka näyttää tekstin keskellä ruutua ilman taustalaatikkoa. On syytä kiinnittää huomiota siihen, että teksti erottuu taustakuvasta. Tekstin fonttia, väriä ja muuta muotoilua voi muokata tekstitageilla. Tageistä löytyy enemmän tietoa Ren'Pyn omasta, laajemmasta ohjeesta.

Pythonissa on tärkeää se, miten koodia jäsennellään. Sisennyksillä ja lainausmerkeillä on kaikilla oma paikkansa ja tarkoituksensa. Niiden kanssa onkin syytä olla huolellinen!

```
# The game starts here.
label start:
    $ bl_game = False

    play music "illurock.ogg"

    scene bg lecturehall
    with fade

    "Well, professor Eileen's lecture was interesting."
    "But to be honest, I couldn't concentrate on it very much."
    "I had a lot of other thoughts on my mind."
    "And they all ended up with a question."
    "A question, I've been meaning to ask someone."
```

Tästä koodipätkästä näkyy, kuinka peli alkaa. Alussa asetetaan flagi, joka ei ole pakollinen, mutta luo peliin syvyyttä. Mikäli peliin haluaa musiikkia tai ääntä, se asetetaan myös heti alussa. Tämä voi olla label-kohtainen, jolloin se vaihtuu, kun tilanne vaihtuu. Seuraavaksi määritellään taustakuva ja siirtymä, jolla tähän kyseiseen tilanteeseen tullaan.

Vuorosanat ovat kaikki lainausmerkkien sisässä. Lainausmerkeillä erotellaan Ren'Pylle merkkijono, joka ei ole koodia vaan tulostetaan näytölle. Koska kyseessä on hahmon ajattelua, ei tähän ole erikseen merkattu sitä, kuka minkäkin asian sanoo. Seuraavassa esimerkissä hahmon lyhytnimi on kuitenkin merkattu koodiin, jolloin puhuja näkyy myös pelissä:



label rightaway:

show sylvie smile

s "Oh, hi, do we walk home together?"

m "Yes..."

"I said and my voice was already shaking."

Kuten tästä esimerkistä huomataan, lainausmerkein suljettuja kommentteja voidaan käyttää vuorosanojen lisäksi myös kerronnassa. Mikäli lainausmerkkien sisässä oleva merkkijono sisältäisi erikoismerkkejä, kuten vaikkapa lisää lainausmerkkejä, tulee nämä erikoismerkit erottaa kenoviivalla \. Tämä ilmoittaa Ren'Pylle, että kyseessä ei ole osa koodia ja että tämä kohta voidaan ohittaa. Samalla rivillä olevat kaksi lainausmerkein erotettua merkkijonoa käsitellään siten, että ensimmäinen ymmärretään hahmon nimeksi ja toinen tämän vuoropuheeksi. Lyhytnimen käyttäminen on kuitenkin huomattavasti kätevämpää ja säästää pelintekijän aikaa.

Show-komentoa käsitellään kohdassa "[Kuvat](#)".

Monipolkuisen tarinan kirjoittaminen ja koodin pitäminen kasassa vaativat pelin tekijältä paljon. Tähän on avuksi kehitetty paitsi label- ja jump-komentojen kaltaisia oikoreittejä, myös työkalu nimeltä *Twine*, jolla pelintekijä voi luoda avukseen visuaalisen kartan. Twine-ohjelma on selainpohjainen eikä vaadi asentamista, joten sitä voi kuka tahansa käyttää. Lisäksi se on saatavilla suomenkielisenä, joten se on helppo ottaa haltuun. Tässä pikaohjeessa on oma kohtansa myös [Twinelle](#).

## KUVAT

Visuaalisissa novelleissa kuvat ovat avainasemassa. Pelaajalle ei tarvitse kertoa erikseen asioita, jotka jo ovat näkyvissä ruudulla. Työpajoissa käytetään projektia varten palkatun ruotsalaisen taiteilijan Malin Ekin luomia taustakuvia ja hahmoja, avoimesti käytössä olevia historiallisia kuvia eri museoiden kuvapankeista sekä osallistujien omia kuvia.

Ren'Py käyttää oletuksena 800x600 resoluutiota, ja kaikki tämän ulkopuolelle asettuva rajataan pois. Esimerkiksi siis 1900x1080 taustakuvasta napattaisiin vain 800x600 kokoinen pala, sillä Ren'Py ei osaa skaalata kuvia oikeaan kokoon. Kuvat kannattaa siis itse skaalata oikean kokoisiksi (myös hahmojen kuvat, ottaen huomioon, että 800 pikseliä eli kuvapistettä korkea hahmo koskettaa ruudun laitoja sekä pääläestään että alareunastaan). Hahmojen kuvissa on otettava huomioon, että kuva on rajattu ja että se on läpinäkyvällä taustalla, eli .png-tiedostomuodossa. Työpajan valmiit kuvat on jo käsitelty ohjelmaan sopiviksi.

Kuvat lisätään ensin pelikansioon. Kansion saa avattua Ren'Pyn käynnistysvalikosta kohdasta "Images". Kuvat määritellään pelin sisällä vielä erikseen, joten ne kannattaa nimetä niin, että tiedostonimet kuvaavat kuvien sisältöjä ja helpottavat muistamista. Esimerkiksi hahmokuvaan

kannattaa kirjoittaa hahmon nimi ja ilme, esim. elina\_iloinen, ja taustakuviin merkata että ne ovat taustakuvia, esim. tk\_temppeli.

```
# Declare images used by this game.  
image bg lecturehall = "lecturehall.jpg"  
image sylvie normal = "sylvie_normal.png"
```

**Scene**-komennolla tyhjennät koko ruudun ja saat lisättyä taustakuvan. **Show**-komento lisää kuvan muiden ruudulla olevien kuvien päälle. Ensimmäistä käytetään siis taustakuvan luomiseen, jälkimmäistä hahmojen ja objektien lisäämiseen ruudulle. Näissä työpajoissa emme käytä objekteja, vaan pelkästään hahmoja ja taustoja. Ren’Pyn omassa ”Tutorial”-pelissä selitetään myös objektit. Mikäli sinulla on kuvakansiossa useita samannimisiä tiedostoja, vanhemmat korvautuvat automaattisesti uudemmilla versioilla. Ole siis tarkkana kuvien kanssa! **Label**-komentolohkon sisässä olevat kuvat näkyvät aina samanaikaisesti, eikä pelaaja siis näe oletusarvoisesti pelkkää tyhjää taustakuvaa missään vaiheessa.

Hahmon tai objektin sijainnin voi määrittellä **at**-komennolla. Yleisimmät sijainnit ovat oikealla (**right**), vasemmalla (**left**), keskellä (**center**), edessä (**front**) ja takana (**behind**) mutta sijainnin voi määrittellä myös tarkemmin.

Visuaalisissa novelleissa olennaista on, että taustakuvat ja erityisesti hahmot – ilmettä myöten – kuvastavat sitä, mitä tekstissä tapahtuu. Hahmojen ilmeiden muuttumista kutsutaan animaatioksi, ja muutos tapahtuu yleensä aina vuorosanojen vaihtuessa.

**Hide**-komennolla saat piilotettua jonkun ruudulla olevista kuvista. Tämä ei ole kovin tarpeellinen komento, sillä **show** korvaa kuvan ja **scene** tyhjentää näytön, korvaten sen uudella taustakuvalla. **Hide**-komentoa käytetään yleensä silloin, kun jokin hahmo tai objekti halutaan poistaa näytöltä ennen kuin kohtaus on ohi.

**show\_side\_image** -komennolla saat hahmon kuvan näkymään tekstiruudun vasempaan laitaan. Tämä vaikuttaa visual novelin ilmeeseen, mutta toimii ensisijaisesti tyylikeinona.

## KUVANKÄSITTELY

Ren’Pyssä on olemassa joukko komentoja, joilla kuvaa voidaan muokata myös ohjelman sisällä koodin kautta.

**Im.Crop** mahdollistaa kuvan rajaamisen. Käytä tätä silloin, kun haluat rajata kuvaa ohjelman sisällä. Suosittelemme kuitenkin, että yksinkertaisimmat toimenpiteet, kuten juuri rajaaminen ja skaalaaminen, tehdään kuvankäsittelyohjelmassa ennen kuvien viemistä kuvakansioon.

**Im.Composite** monistaa kuvan.

**Im.Scale** antaa muokata kuvan kokoa.

**Im.FactorScale** palauttaa kuvan alkuperäiseen kokoon.

**Im.Map** antaa säätää kuvien värisaturaatiota.

**Im.Grayscale** muuttaa kuvan harmaasävyyden.

**Im.Sepia** muuttaa kuvan seepiansävyyden.

**Im.Alpha** muuttaa kuvan läpinäkyvyyttä (esim. haamuja varten).

**Im.Flip** kääntää kuvan vaak- tai pystysuunnassa.

## SIIRTYMÄT

Kohtausten vaihtumisen sulavoittamiseksi Ren'Py tukee erilaisia siirtymiä. Siirtymien avulla vaikutetaan siihen, miten kohtaaminen vaihtuu toiseen. Tämä tehdään **with**-komennon avulla. Ren'Py on valmiiksi määritellyt erilaisia siirtymiä, kuten dissolve, fade ja move. Erilaisia siirtymiä kokeilemalla saat peliisi ilmettä. Siirtymän kesto ilmoitetaan suluissa, esim.

```
show bg whitehouse  
with dissolve (.5)
```

Esimerkissä siirtymän kesto on puoli sekuntia.

## MUSIIKKI JA ÄÄNET

*”Muistathan aina tarkistaa tekijänoikeudet!”*

Kuvien kanssa melkein yhtä tärkeä on visual novelin äänimaailma. Saat lisättyä peliisi niin äänitehosteita kuin musiikkiakin. Ren'Pyssä on kaksi äänikanavaa, jotka vaikuttavat siihen, soitetaanko jokin ääni vain kerran vai toistetaanko se useamman kerran. Musiikki-kanavalla soitettu ääni toistetaan ja se tallentuu pelin mukana. Sound-kanavan äänet toistetaan vain kerran. **Play music** -komennolla voit korvata jo käynnissä olevan musiikin. **Fadeout**-komennolla saat edellisen raidan häivytettyä ennen kuin seuraava raita soitetaan. **Queue**-komento lisää raidan edellisen raidan loppuun jonoon ja se soitetaan edellisen raidan päätyttyä. **Stop**-komento pysäyttää musiikin. Sound-kanavalle voi myös laittaa ääniä jonoon, mutta kukin niistä toistetaan vain kerran.

Ren'Pyssä on erikseen mikserit äänille, musiikille ja puheelle, joten voit säätää niitä mielesi mukaan. Ohjelma tukee mp2, mp3, Ogg Vorbis sekä wav -formaatteja.

## PELIN SISÄISET VALINNAT

Yksi visual novelien määrittävistä piirteistä ovat valinnat, joita pelaajan on tarinan edetessä tehtävä. Valinnat vaikuttavat lopputulokseen ja usein siihen, kuinka pelin muut hahmot suhtautuvat pelaajaan.

Koodissa valinnat toteutetaan aiemmin esiteltyjen `label`-komentojen sekä `menu`-valikoiden avulla.

```
menu:  
  
    "... to ask her right away.":  
  
        jump rightaway  
  
    "... to ask her later.":  
  
        jump later
```

Yllä näkyy `menu`-valikko, joka näkyy pelaajalle valintana. `Jump`-komennolla hypätään pelaajan valinnan mukaan joko `rightaway-labeliin` tai `later-labeliin`. Näiden valikoiden muotoilujen kanssa tulee olla erityisen tarkkana, sillä yhdenkin kaksoispisteen puuttuminen voi johtaa siihen, ettei peli toimi. Ren'Py kertoo hyvin, missä virhe sijaitsee, mutta suosittelemme olemaan huolellinen jo pelin tekovaiheessa ja testaamaan säännöllisin väliajoin, että peli toimii tarkoitetulla tavalla.

Mitä enemmän sisällytät peliin valintoja, sitä monimutkaisemmaksi tarinan kasassa pitäminen käy. Suurikokoisten, polveilevien tarinoiden kartoittamiseen kannattaa käyttää työkaluna Twine-ohjelmaa, joka esitellään omassa luvussaan tarkemmin. Suurikokoisen pelin testaaminen saattaa olla haastavaa, joten suosittelemme, että työpajoissa tehtäviin peleihin sisällytetään korkeintaan 3-5 valintaa.

## OPETTELE ITSE: REN'PYN LISÄOMINAISUUKSIA

Ren'Py on todella monikäyttöinen ohjelma, joka taipuu Python-pohjaisuutensa vuoksi monenlaiseen pelityyliin. Näissä työpajoissa saat pintaraapaisun Ren'Pyyn, mutta suosittelemme, että jatkat opiskelua kotona ja teet isompia, parempia pelejä! Ren'Pyn sivuilta löydät ohjeita monenlaisten lisäominaisuuksien ja esimerkiksi minipelien tekoon, joten lapio käteen ja kauhomaan tietoa päähän!

Ren'Pyn lisäominaisuuksia ovat esimerkiksi:

- Hahmostatistiikat
- Animaatiot
- Minipelit
- Vastausten ajastaminen

## TWINE

*Twine* on ilmainen, vapaasti verkosta ladattavissa tai vaihtoehtoisesti selaimessa käytettävä tarinankerronnan työkalu, joka on luotu helpottamaan erityisesti interaktiivisten tarinoiden kirjoittamista. Tarinapunos-työpajojen kurssikoneilla suomenkielinen versio Twinesta on valmiiksi ladattuna. Twinen käyttö ei vaadi koodaustaitoja, mutta omiin tarinoihin on mahdollista lisätä esimerkiksi erilaisia muuttujia, kuvia, CSS:ää ja JavaScriptiä. Twinen loi alun perin Chris Klimas vuonna 2009, ja se on nykyään kehittäjäyhteisön ylläpitämä.

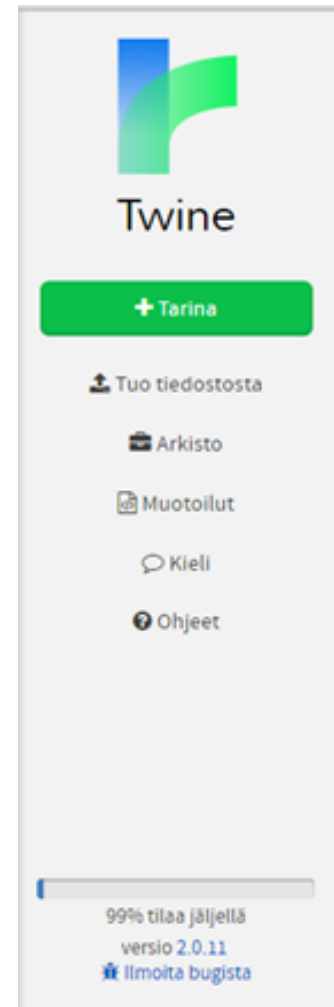
Pohjimmiltaan Twine on työkalu, jonka avulla luodaan hypertekstejä (*hypertext*). Hypertekstin ja lineaarisen tarinan ero on se, että hypertekstissä lukijalla on myös vastuu tarinan kulusta: lukija päättää, mitä hän lukee seuraavaksi, ja tämä puolestaan vaikuttaa tarinan etenemiseen. Jos käytät Twinea verkkoselaimessa, muista huomioida, että Twine tallentaa verkkoselaimelle, eikä ohjelman verkkosivuille. Ole siis tarkka, jos konettasi käyttää joku muu! Tallennukset katoavat myös, jos tyhjennät selainmuistin tai vaihdat selaimesi toiseen.

Koska hypertekstit yleensä haarautuvat ja muuttuvat monitasoisiksi, kirjailijalla voi olla vaikeuksia pysyä kartalla tarinansa eri juonikaarista. Merkittävä osa Twine-ohjelmasta on omistettu tavoille auttaa kirjailijaa pysymään kärryillä tarinansa rakenteesta. Tämä tapahtuu visuaalisen tarinakartan avulla: kirjailija voi siis nähdä, miltä lukijan tarinallinen kokemus tulee näyttämään.

Twinen avulla tarinoihin on helppo lisätä myös monimutkaisempia pelillisiä elementtejä. Twine pystyy hyödyntämään ”konditionaalista logiikkaa” (*conditional logic*) eli jos esim. tarinan päähenkilö löytää avaimen jossain kohtaa tarinaa, voi hän käyttää sitä avaamaan oven myöhemmin. Myös variaabeleiden, joita tarvitaan esim. hit points ja score -mittareissa, lisääminen on mahdollista. Seuraavassa osiossa ohjeistetaan Twinen käyttöä tarkemmin.

Kun haluat aloittaa uuden tarinan kirjoittamisen, klikkaa vihreää +Tarina -painiketta valikosta oikealla puolella (ks. kuva). Tämän jälkeen sinua pyydetään nimeämään tarinasi. Tarinan nimen pystyy muuttamaan myöhemmin.

Tarinan nimeämisen jälkeen ruudulle avautuu tarinakartta (*story map*). Tarinakartta on pohja tarinallesi, ja sitä voi laajentaa niin suureksi kuin vain haluat. Voit liikkua tarinakartalla ikkunan nuolivalikoiden avulla. Voit myös muuttaa näytön kohdennusta ja zoomausta näiden näppäinten avulla:



Tarinasi muodostuu yksittäisistä poluista, jotka useimmiten näytetään lukijalle polku kerrallaan. Pääset lisäämään tekstiä tarinapolun laatikkoon kaksoisklikkaamalla sitä tai valitsemalla kynä-ikonin tästä valikosta:



Voit sulkea tekstinkäsittelyohjelman (*text editor*) painamalla ESC-näppäintä tai klikkaamalla X-painiketta yläkulmasta oikealta. Twine tallentaa automaattisesti kaikki muutokset.

Klikkaa play-painiketta, kun haluat testata tarinaasi (tämä on järkevää vasta, kun tarinassasi on useita polkuja ja enemmän tekstiä):



Heti kun suljet tekstieditorin, Twine luo kaksi polkua, jotka on nimetty valintojen mukaan. Nämä polut on yhdistetty kapeammalla viivalla. Tarinan alku on merkattu paksummalla viivalla. Voit muuttaa tarinasi alkupistettä raketti-painikkeen avulla, joka löytyy polku-valikosta.

Tarinan polkujen uudelleen järjestäminen on helppoa raahaustoiminnon avulla: Voit järjestää tarinasi polkuja raahaamalla niitä hiirellä haluamaasi paikkaan. Kuitenkin helpoin tapa yhdistää tarinasi polkuja toisiinsa on tehdä se linkkien avulla: voit tehdä sen esimerkiksi lisäämällä linkitystä kaipaavan polun nimen tuplahakasulkeisiin: [[eli näin]]. Tämä tekee polun nimestä linkin. Vaativampien linkitysten hallintaan kannattaa lukea ohjeet Twinen Wikistä: <https://twinery.org/wiki/twine2:guide>. Kyseinen verkkosivu on kattava kokoelma Twine-ohjeista, joskin englanninkielinen.

Kun haluat julkaista eli tallentaa tarinasi tiedostona, ei tiedosto sisällä Twine-ohjelmaa, vaan pelkästään "tarinatiedoston" (*story format*). Tämän tiedoston avaaminen näyttää tarinasi pelattavassa muodossa, joka on lukijallekin miellyttävämpää. Kyseistä prosessia voisi verrata kirjan painattamiseen: tarinaa ei julkaisun jälkeen pysty muuttamaan. Twine antaa sinun valita tarinallesi kolme erilaista julkaisumuotoa: Harlowe, Snowman ja ja SugarCube, joista Harlowe on oletusmuoto ja helpoimmin lähestyttävä. Verkosta löytyy myös erilaisia Twinen käyttäjien luomia tarinaformaatteja.