



Jeu vidéo *Visual Novel* facile avec Ren'Py





Visual Novels ?

- Jeux d'aventure mêlant textes, illustrations et choix
- Parfois appelés *interactive fictions*





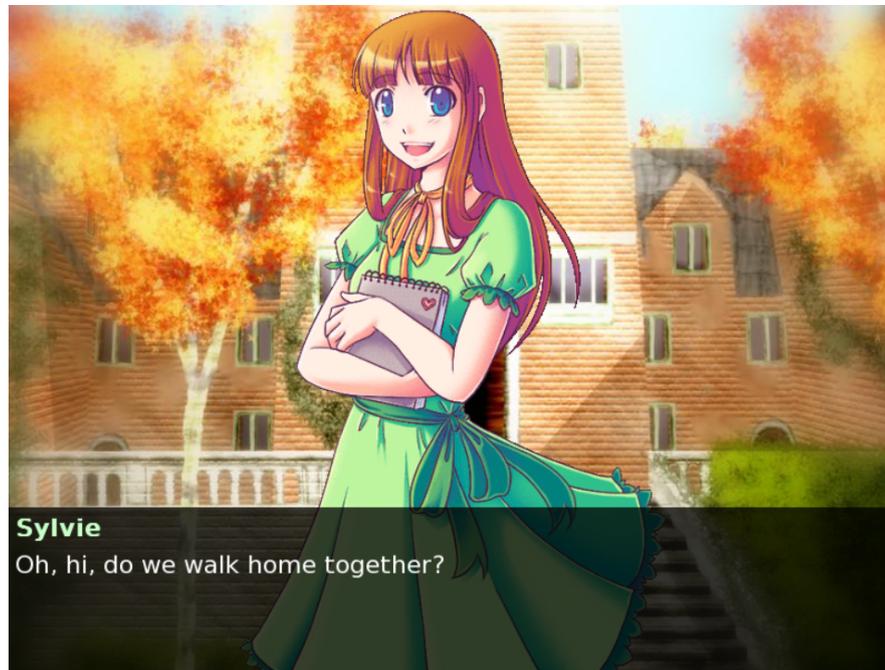
Ren'Py

- Licence libre (MIT)
- Complet, mature (10 ans)
- GNU/Linux, Windows, Mac, Android
- Mini-langages dédiés :
 - Script de jeu simple et accessible aux non-programmeurs (gestion des scènes, personnages et musiques)
 - Langage *ATL* pour animer
 - Langage *Screen* pour l'interface
- Accès au Python/Pygame sous-jacent.



Démo

- Jeu d'exemple « The Question »
- À quoi ressemble un script Ren'Py





Lemma Soft Forums



- Communauté encourageante
 - Ex: pourquoi les jeux ne sont pas notés
 - NaNoRenO : concours en mars
- Lexique :
OELVN = original English language visual novel
(autrement dit des VNs non-japonaises)



Inspiration - Style

- Nipon : **My Teacher**





Inspiration - Style

- Nipon / « pro » : [Autumn's Journey](#)





Inspiration - Style

- BD : **Romance Detective**

16:9





Inspiration - Style

- Crayonné : **The Sagittarian** (oui c'est du Flash, bouh)

There is a young woman holed up behind the counter with a pump action shotgun. She nervously aims it at your head.

> Bitch. Be cool. > Explain to her that you're no threat

The Sagittarian

Created by: [Hypnosis](#)

Rate this game:
★★★★★
(Avg: 3.93)
220,997 plays

[Share game](#) [Game bug](#)
[Favorite](#) [Flag this game](#)

▼ **DESCRIPTION**

A choose your own adventure kind of game. Not meant to be too challenging or anything, just to have a good time. :D Hope you guys dig it. -

[show less](#) ▲

▼ **INSTRUCTIONS**

Try to make the right choices to survive the zombie apocalypse.

(faisable en Ren'Py)



Inspiration - Style

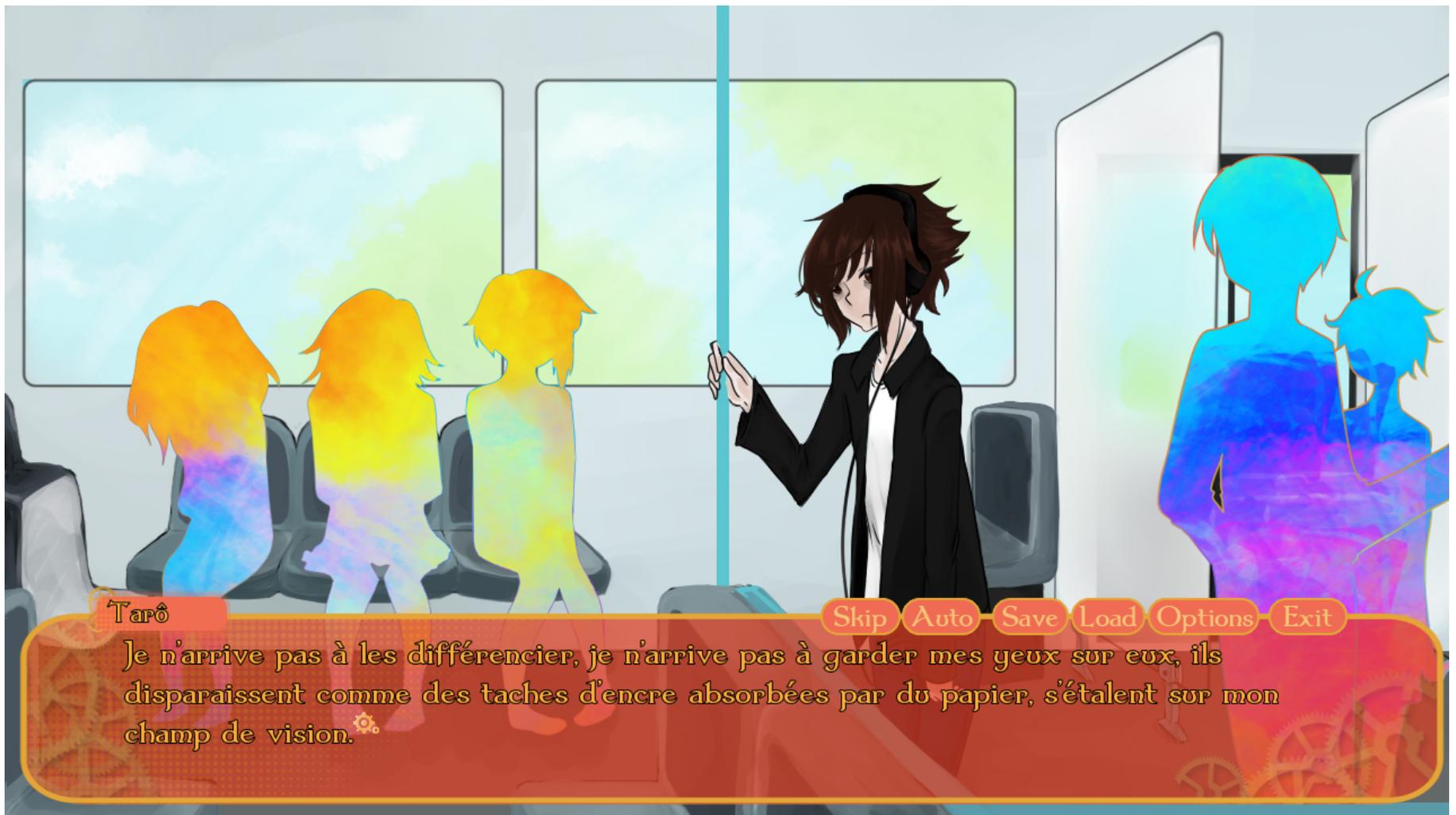
- Ombres chinoises : **Locked-In**





Inspiration - Style

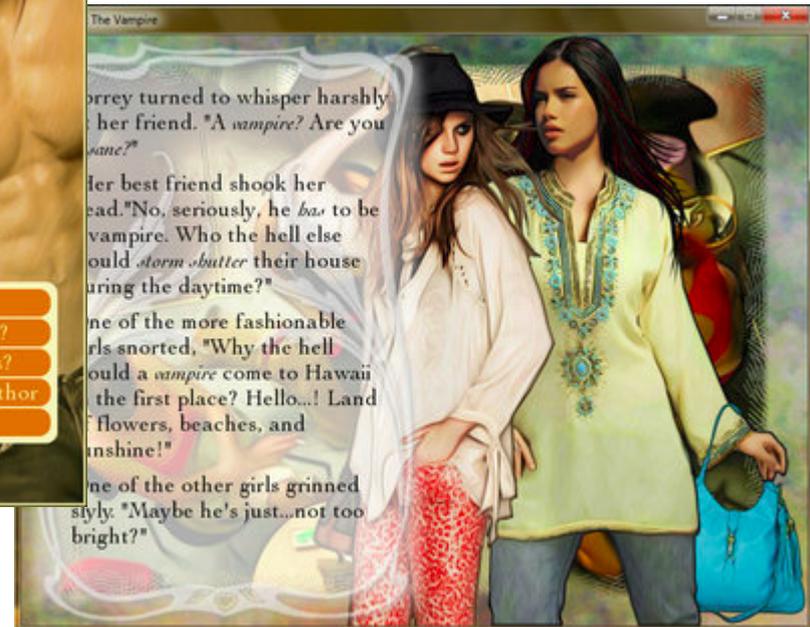
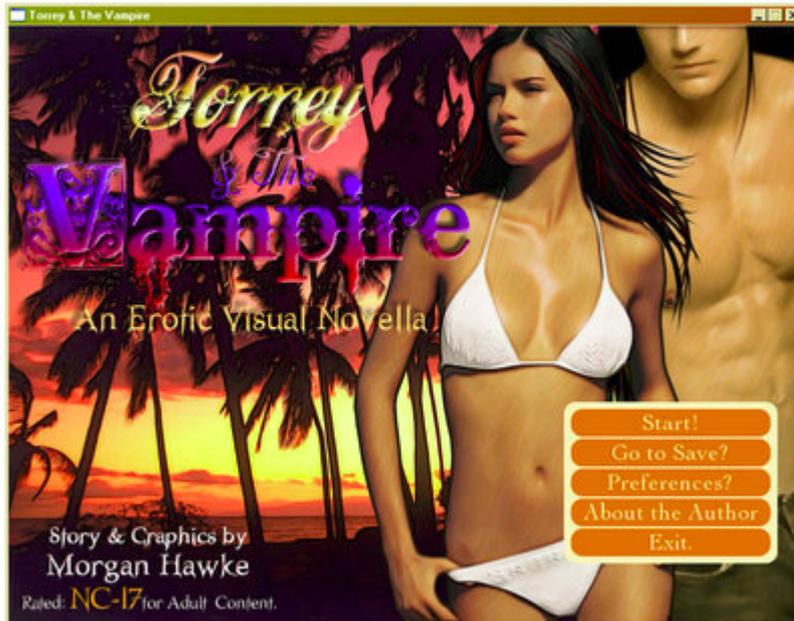
- Mélanges : Milk





Inspiration - Style

- 3D ou photos : **Torrey & the Vampire** (*ahem*)





Inspiration - Style

- Naïf : **One Night at Amphora**



Lyn

I had a lot of time to think when we were walking.



Inspiration - Décors

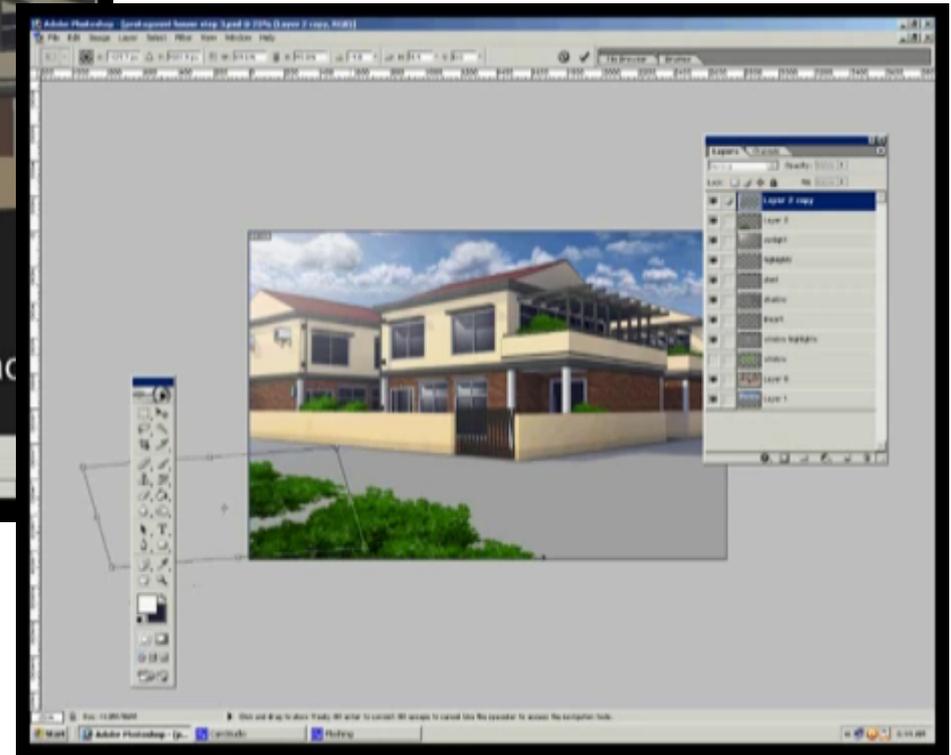
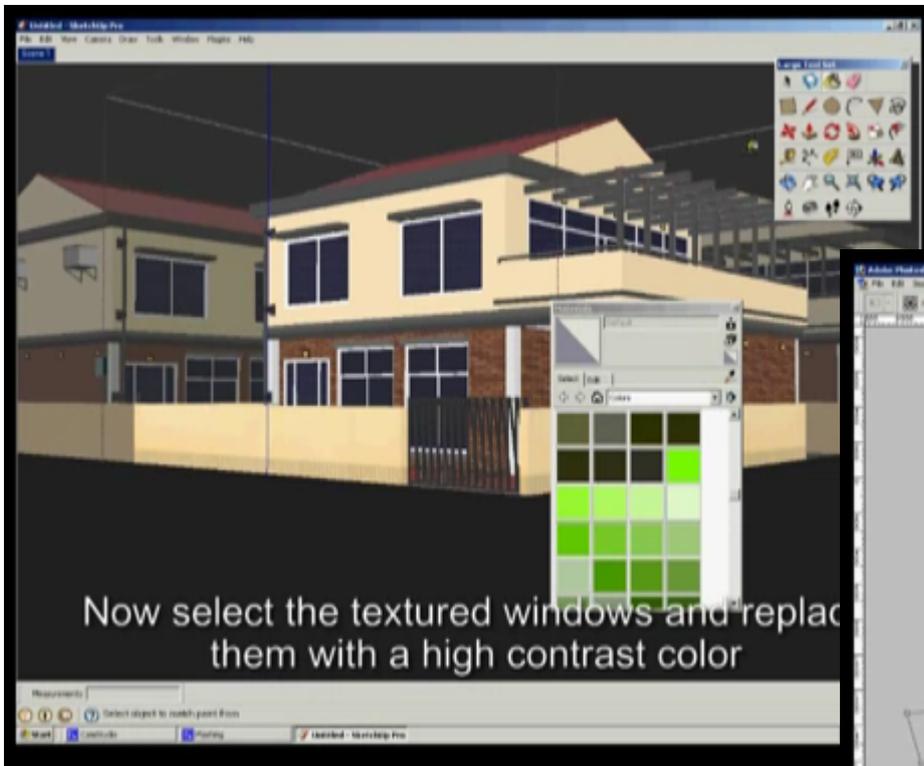
- Photo + filtres peinture/flou : **Lines of Symmetry**
(Gimp : Filtres > Artistiques > Peinture à l'huile)





Inspiration - Décors

- Modèle 3D : **Tuto** à refaire avec des outils libres :)





Impose ton style

- Ne vous laissez pas influencer !
Pourquoi pas une **simulation philosophique** ?

The screenshot shows a game interface with a main panel on the left and a sidebar on the right. The main panel features a character named Euthyphro with a speech bubble that says "There is no better place from which to receive guidance." Above him is a title bar that reads "Argument: 'Good is what is Holy'". The background shows a classical architectural setting with a philosopher (Socrates) gesturing. The sidebar on the right contains game information:

- CHAT** **GAME** **ACHIEVEMENTS** **AWARD** x
- INFO**
- Socrates Jones: Pro Philosopher**
- Created by: ChiefWakamakamu (Rate this game: 4 stars, Avg: 3.99)
- ToMorning (325,838 plays)
- Share game, Favorite, Game bug, Flag this game
- DESCRIPTION**
- After an unfortunate accident, bumbling accountant Socrates Jones must find "the nature of morality" by debating philosophers to earn back his life. More than slightly influenced by the Ace Attorney series.
- show less ▲
- GAME NEWS**
- AUG 26, 2013 12:37PM: Oh, and just to reiterate for those who may have missed the message, but the soundtrack for the game can be found here: <https://soundcloud.com/bleakprospects/sets/socrates-jones-ost>
- AUG 26, 2013 7:44AM: Hey guys, That no-scrolling thing several people asked for is now in. I can't really recommend using it, as it really hurts the presentation, but we have it available as an option for those who want the bare bones =)

At the bottom of the main panel, there are icons for settings, volume, and a "NEXT" button.



Dépasser les VN

- Point 'n Click : [Sleepless Night 2](#)
 - [code d'exemple](#)





Dépasser les VN

- Dating Sim Engine

Statistics

Strength	<input type="range"/>
Intelligence	<input type="range"/>
Moxie	<input type="range"/>
Chutzpah	<input type="range"/>

March 25th

- Morning: Eat
- Afternoon: Study
- Evening: Drink
- Continue

Eileen
To get to the next screen, click the 'Continue' button.

Back Save Q.Save Q.Load Skip F.Skip Auto Prefs



Dépasser les VN

- Jeu de stratégie : [SunRider](#)
 - 44 000\$ sur Kickstarter
 - Dispo sur Steam (voir aussi [Analogue](#))





Qui peut participer à une VN ?

- Histoire :
 - scénario
 - textes & dialogues
 - traduction
- Illustrations :
 - décors
 - personnages
(avec jeu d'émotions)
- Sons :
 - musiques (libres ou composition)
 - effets sonores
 - voix
- Programmation :
 - animations
 - intégration



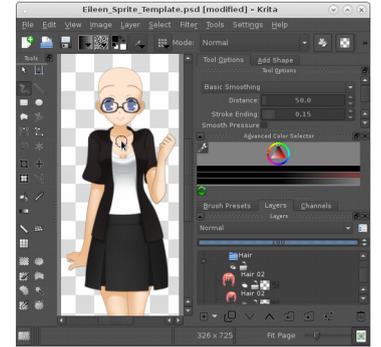
Inspiration - Scenario

- Quantité de texte variable (de très court à interminable)
- Certains jeux multiplient les *routes* (long, complexe) ; à l'inverse, Kinetic Novel : aucun choix (roman/BD).
Privilégier peu de choix pour commencer.
- Rappelle souvent le théâtre :
 - quelques scènes en plan fixe
 - des personnages qui entrent et qui sortent
 - importance du texte
 - peu de scènes d'action



Ressources libres

- **Lemma Soft Forums - Creative Commons**
 - Uncle Mugen's free VN resources
 - Creative Commons ≠ Libre
(attention aux CC « non-commercial »)
- <http://freedesktop.org/wiki/Games/Resources/>
- Mais avant tout : **Vous !**





Pour apprendre Ren'Py

- Le jeu « tutorial » fourni
- L'exemple « The Question »
- La nouvelle documentation :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/>
 - <http://www.renpy.org/doc/html/quickstart.html>
- Lemma Soft Forums :
 - <http://lemmasoft.renai.us/forums/>
- Bah... ces slides :P



Installation

- Préférer la version officielle (plutôt que celle des distributions type Debian/Ubuntu)

www.renpy.org/latest.html

- Extraire Ren'Py dans son dossier personnel
- Lancer `renpy.sh` (GNU/Linux)
ou `renpy.exe` (Windows)
- Choisir le même dossier pour les projets
Installer le paquet `python-tk`
Ren'Py > Préférences > Répertoire des projets
ex : `/home/pseudo/renpy-6.18.3-sdk/`



Démarrer un jeu

- « Créer un nouveau projet » dans le lanceur
- Définir la taille de l'écran dans options.rpy.
Par exemple pour du 16:9 :
 - `config.screen_width = 1280`
 - `config.screen_height = 720`



Bases - Textes

- Ouvrir `game/script.rpy` avec un éditeur de texte
 - Emacs, vim, gedit...
- Texte simple :
 - "Bienvenue dans Ren'Py"
 - "Homme invisible" "BOOOUH !"
- « Lancer le jeu », puis Shift+R pour recharger
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/text.html>



Images

- Déclarer une image :
`image nicky = "nicky.png"`
`image bg rue = "rue.png"`
- scene : effacer tout puis afficher une image
`scene bg rue`
- show et hide: afficher/remplacer et masquer une image
`show nicky`
`hide nicky`
- Références :
 - http://www.renpy.org/doc/html/displaying_images.html



Bases - Personnages

- Personnage simple :

```
define n = Character('Nicky', color="#cc0000")  
n "Je suis Nicky !"
```

- Mettre à jour une image automatiquement :

```
define n = Character('Nicky', ..., image="nicky")  
image nicky = "nicky.png"  
image nicky in_love = "nicky-in_love.png"  
...  
show nicky  
n "Mais que vois-je ?"  
n in_love "AOOOUUUHHH !"
```



Bases – Personnages (2)

- Image à côté du dialogue (*side*) :
 - image `side` nico = "nicky-side.png"
 - options.rpy: `style.window.left_padding=150`
 - exception : `Character(..., window_left_padding=6)`
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/dialogue.html>
 - http://www.renpy.org/doc/html/side_image.html



Mode texte plein-écran

- Créez un personnage de type NVL :
`$ nv1j = Character("Joe", kind=nv1)`
- Ce personnage lance le mode plein-écran :
`nv1 clear`
`nv1j "Écoute attentivement :"`
...
- Références :
 - http://www.renpy.org/doc/html/nv1_mode.html



Transitions

- Mot-clef « with », s'applique à toutes les images / scenes:
scene bg maison
show nicky
with dissolve
- Pour ignorer les images précédentes :
with None
- Pour restreindre à une image / scene :
show nicky **with** moveinbottom
- Certaines transitions s'appliquent à tous l'écran (pixellate, vpunch...)
- Références :
 - http://www.renpy.org/doc/html/displaying_images.html
 - <http://www.renpy.org/doc/html/transitions.html>

Exo !





Choix

- Les menus :

menu :

"Je suis d'accord" :

n "J'aime les gens positifs !"

"Je ne suis pas d'accord" :

n "Tu OSES me contredire ?!"

n "Attends que je te chope..."



Choix (2)

- Mémoriser un choix pour une partie :
`$ sauver_laura = True`

...

```
if sauver_laura:  
    n "Aïe, pas le marteau !"  
else:  
    n "Elle me manque..."
```

- Mémoriser un choix pour toutes les parties :
`$ persistent.menu_bonus = True`



Sauts

- Structurer des passages longs avec des labels :

menu :

```
"Sauver Laura":
```

```
    jump laura
```

```
"Sauver Willy":
```

```
    jump willy
```

```
label laura:
```

```
    n "J'arrive ma chérie !"
```

```
    ...
```

```
    jump sauvetage_reussi
```

```
label willy:
```

```
    ...
```

```
    jump sauvetage_reussi
```

```
label sauvetage_reussi:
```

```
    ...
```



Sauts (2)

- Label spécial pour l'écran d'intro :
`label splashscreen:`
 `scene black`
 `show text "Jeux-de-Oufs présente"`
 `with Pause(2)`
 `return`
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/label.html>



Sons

- Musiques de fond :
`play music "ambiance.ogg"`
`play music "ambiance.ogg" noLoop`
`stop music`
- Effet sonore :
`play sound "effect.ogg"`
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/quickstart.html#music-and-sound>
 - <http://www.renpy.org/doc/html/audio.html>



Voix automatiques

- `options.rpy : config.has_voice = True`
- Lanceur : « Extraire dialogue »
- Créer un fichier du nom de chaque identifiant dans `game/voice/xxx.ogg`
- À faire quand le script est finalisé !
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/voice.html>



ATL – Animation and Transform Language

- Transformations prédéfinies de position
Mot-clef « at » :
show nicky **at right** with dissolve
- Définir une nouvelle transformation :
transform **halFSIZE** :
zoom 0.5
show nicky **at right, halFSIZE** with dissolve
- Définir une transformation en place (avec show/scene/image) :
show nicky :
zoom 0.5



ATL (2)

- Transformations dans le temps
`linear 3 xalign 0.0`
`ease 5 zoom 2.0`
`# ou easein/easeout`
`pause 2.5`
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/transforms.html>
 - <http://www.renpy.org/doc/html/atl.html>
- À utiliser avec modération !



ATL (3)

- Mots-clefs utiles :

block:

...

repeat 5

—

parallel:

...

parallel:

...

- Tentez les transformations suivantes :
 - Combiner mouvement horizontal et changement de transparence
 - Traveling (défilement du fond)
 - Extension du champ (zoom arrière)
 - Titre qui apparaît progressivement sur un traveling



Traduction

- Dans le lanceur : « Générer les fichiers de traduction »
- Compléter `game/tl/xxx/script.rpy`
- `screens.rpy:preferences` :
frame:
 style_group "pref"
 has vbox
 label _("Language")
 textbutton "English" action Language(None)
 textbutton "Italian" action Language("italian")
- Gère la mise à jour si le texte source a évolué.
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/translation.html>



Distribution

- Dans le lanceur : « Construire les packets »
- `options.rpy : config.developer = False`
- Possibilité de semi-restreindre l'accès aux images via les « archives »
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/quickstart.html#releasing-your-game>
 - <http://www.renpy.org/doc/html/build.html>



Récupération de données :)

- [Ren'Py reverse-engineering tools \(blog\)](#)
- [Extraire un fichier d'archive.rpa depuis Ren'Py](#)
- Exo : décompresser bytecode.rpyb (Python+?)



Android – env de dev

- Installer l'extension *RAPT*
<http://www.renpy.org/latest.html>
- Ren'Py > Tutorial > Android > Install SDK (~150M)
- Sous Debian/Ubuntu, installer java + runtime 32-bit :
 - `sudo apt-get install default-jdk`
 - `sudo dpkg --add-architecture i386`
 - `sudo apt-get update`
 - `sudo apt-get install libstdc++6:i386`



Android – env de dev (2)

- Sur le terminal Android :
 - Activer le mode développeur (si version récente - rechercher la procédure sur Internet)
 - Paramètres système > Options pour le développement > Débogage USB
 - Paramètres système > Options pour le développement > ADB par réseau (alternativement)
- Vérifier qu'on arrive bien à se connecter au terminal Android :
 - # connexion automatique par USB
 - adb connect 192.168.x.x:5555 # ... et manuelle par WiFi
 - confirmer l'accès sur l'écran Android (si version récente)
 - adb devices
 - List of devices attached
 - 192.168.x.x:5555 device
 - killall adb && sudo adb devices # si soucis de permission



Android - principe

- Ren'Py/Python/Pygame dans le .apk
 - Taille : ~7Mo de lanceur
- Fonctionnement à l'identique, mais adaptation possible (pour écrans tactiles, pour Android...)
- Simulation sur PC fournie
- Attention à la gestion des clefs de signature



Android - Distribution

- Dans le lanceur :
 - Android
 - Remote ADB connect
 - Construire et installer
- Clef développeur dans
- `rapt/android.keystore`
- Application créée dans
`rapt/bin/xxx-release.apk`



Android - personnalisation

- Gros boutons dans l'écran titre :
 - <https://github.com/renpytom/moonlight-walks>
(screen_touch.rpy à mettre dans son game/ et à adapter)



Android - personnalisation

- Écran de chargement : android-presplash.jpg
 - pas le dossier ~~game/~~, le dossier **parent**
 - image d'origine dans
rapt/templates/renpy-presplash.jpg
- Icône : android-icon.png (même endroit)
- Références :
 - <http://www.renpy.org/doc/html/android.html>



Aller plus loin

- screen : personnaliser les écrans et leur style
- play/stop avec transitions sonores
- Image Manipulators : modifier les images pendant le jeu
- Transform+Python / Dynamic Displayables / Sprites / renpygames : mettre Python partout
- Layers : contrôle poussé des zones graphiques
- ... seulement si vous en avez besoin !



Interface

- Avec le paramétrage Ren'Py de base :
 - Personnalisation la boîte de texte
 - Personnalisation des menus
- Personnalisation plus poussée :
 - Avec des ImageMap-s
 - Avec des ImageButton-s



Galleries

- <http://www.renpy.org/doc/html/rooms.html>
- Automatisation
- Automatisation plus poussée