



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Trilha – Python

Cláudia Cruz Machado

CRIANDO HISTÓRIAS INTERATIVAS COM REN'PY

OLÁ!

Meu nome é Cláudia.

Eu gosto de criar histórias e de programar. Sou [@ravenclaudia](#) em várias das redes sociais disponíveis (e [@ravenclaudia](#) no Instagram).

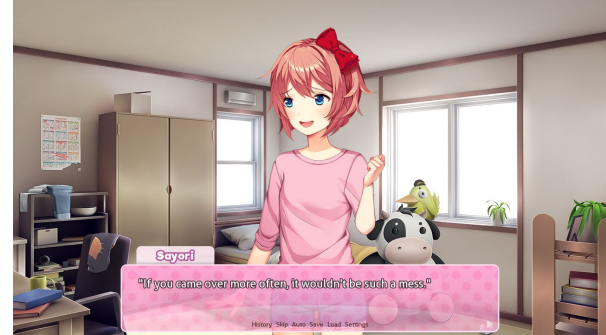




THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

O QUE SÃO HISTÓRIAS INTERATIVAS?

Histórias interativas, também conhecidas como *visual novels*, são um estilo de jogo com uma narrativa literária e opções de interatividade. Esse gênero surgiu no Japão, e ainda é muito popular.



O QUE É REN'PY?



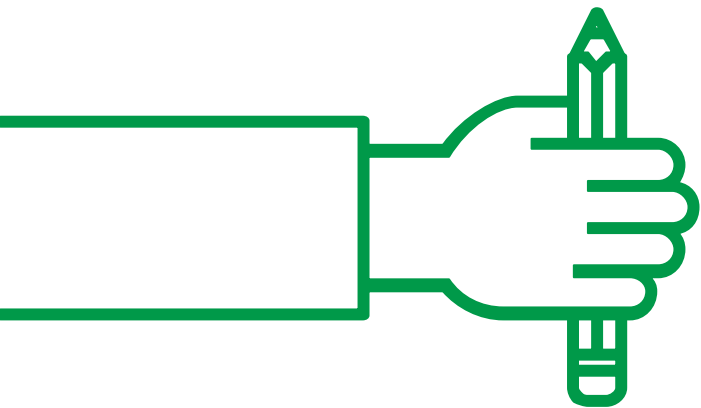
Ren'Py é uma ferramenta *open source* que facilita a criação de histórias interativas usando palavras, imagens e sons.

A linguagem é fácil o suficiente para que qualquer pessoa consiga criar histórias interativas longas, ao mesmo tempo em que permite o uso de Python para criar, por exemplo, jogos de simulação de vida mais complexos.





THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



As histórias interativas a seguir foram feitas utilizando Ren'py.

EXEMPLOS DE VISUAL NOVELS

BUTTERFLY SOUP



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Akarsha

How dare you. Just last week, I went to Safeway with my mom.



Min

no



albret einstong

the toilet



Min

NO



albret einstong

trust me im a love expert

there's no way this could possibly go wrong



THIS, MY SOUL



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



GEHENNAM



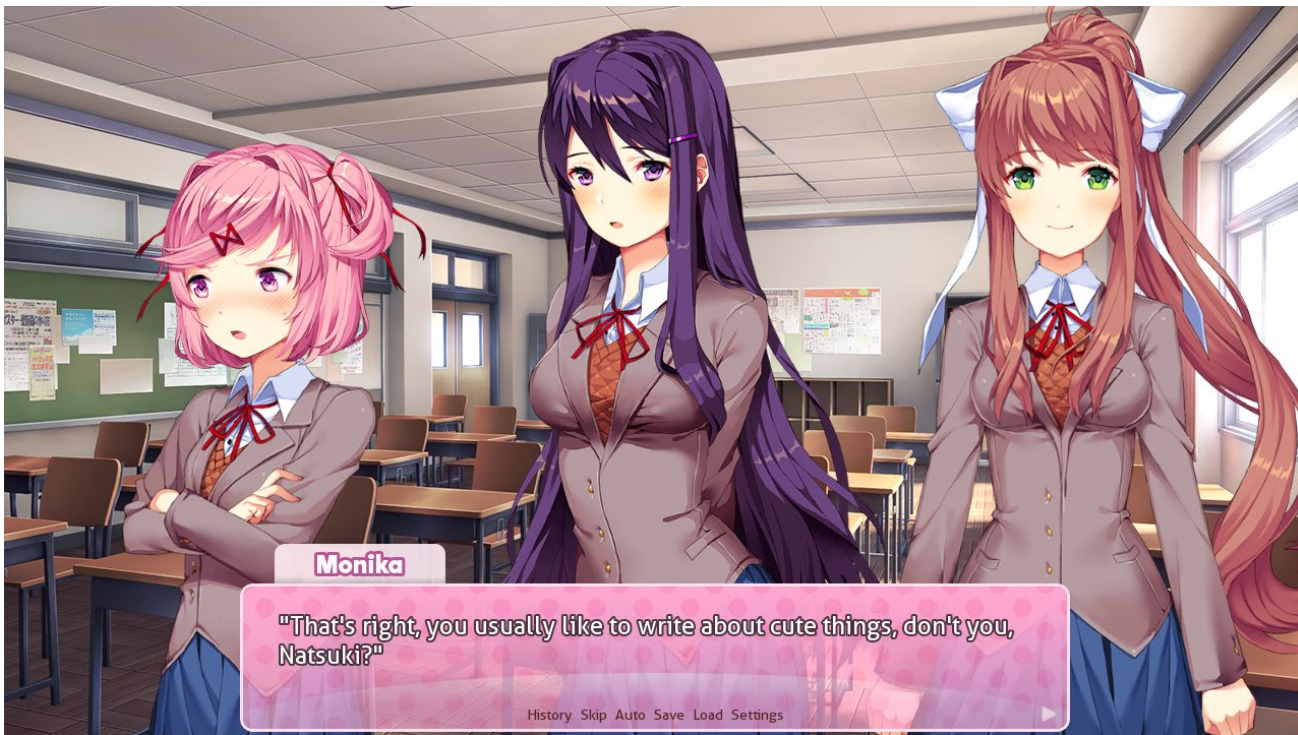
THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



DOKI DOKI LITERATURE CLUB



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE





This game is not suitable for children or those who are easily disturbed.

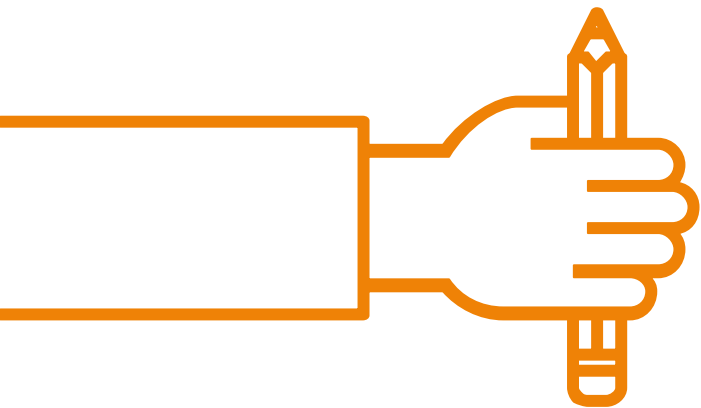


I agree.

By playing Doki Doki Literature Club, you agree that you are at least 13 years of age, and you consent to your exposure of highly disturbing content.



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE
















Vamos ver o passo-a-passo da criação inicial de um projeto no Ren'py.

CRIANDO UM JOGO

O BÁSICO DA LINGUAGEM REN'PY



O script de um jogo feito com Ren'py consiste em todos os arquivos em .rpy dentro do diretório do jogo.

 cache	1/9/2019 4:55 PM	File folder	
 gui	1/9/2019 4:55 PM	File folder	
 images	1/22/2019 10:48 PM	File folder	
 saves	1/22/2019 11:33 PM	File folder	
 tl	1/22/2019 8:40 PM	File folder	
 gui.rpy	1/9/2019 4:55 PM	RPY File	16 KB
 gui.rpyc	1/9/2019 4:55 PM	RPYC File	21 KB
 options.rpy	1/9/2019 4:55 PM	RPY File	7 KB
 options.rpyc	1/9/2019 4:55 PM	RPYC File	5 KB
 screens.rpy	1/22/2019 11:24 PM	RPY File	41 KB
 screens.rpyc	1/22/2019 11:29 PM	RPYC File	74 KB
 script.rpy	1/22/2019 11:33 PM	RPY File	6 KB
 script.rpyc	1/22/2019 11:33 PM	RPYC File	13 KB

PROJECTS:

refresh

COW

The Letter

Tutorial

The Question

+ Create New Project

The Letter

Active Project

Open Directory

game

base

images

gui

Edit File

script.rpy

options.rpy

gui.rpy

screens.rpy

All script files

Actions

Navigate Script

Check Script (Lint)

Change/Update GUI

Delete Persistent

Force Recompile

Build Distributions

Android

iOS

Generate Translations

Extract Dialogue

Launch Project

[Documentation](#)[Ren'Py Website](#)[Ren'Py Games List](#)[About](#)[update](#)[preferences](#)[quit](#)[Ren'Py Sponsor Information](#)

INFORMAÇÃO

You will be creating an Portuguese language project. Change the launcher language in preferences to create a project in another language.

Continuar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

NOME DO PROJETO

Por favor introduza o nome do seu projeto:

Uma Historia Exemplar|

Devido a limitações no pacote de formatação, não é permitido o nome de arquivos e pastas que não sejam ASCII

Cancelar

Continuar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

SELECIONAR

What resolution should the project use? Although Ren'Py can scale the window up and down, this is the initial size of the window, the size at which assets should be drawn, and the size at which the assets will be at their sharpest.

The default of 1280x720 is a reasonable compromise.

1066x600

1280x720

1920x1080

Custom. The GUI is optimized for a 16:9 aspect ratio.

Cancelar

Continuar

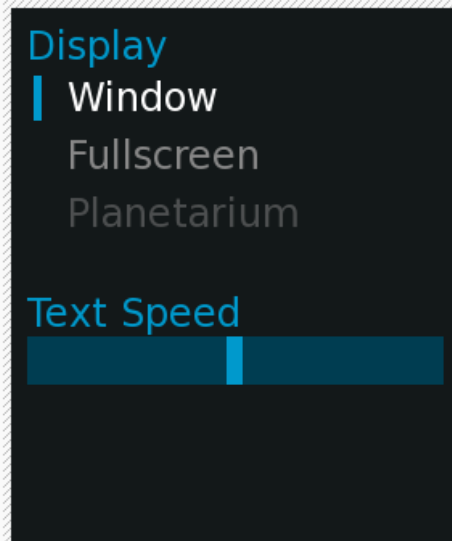
[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

Select Accent and Background Colors

Please click on the color scheme you wish to use, then click Continue. These colors can be changed and customized later.



Voltar

Continuar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

Select Accent and Background Colors

Please click on the color scheme you wish to use, then click Continue. These colors can be changed and customized later.



Display

Window

Fullscreen

Planetarium

Text Speed



Voltar

Continuar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

PROCESSANDO

Creating the new project...

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

PROJETOS:

[Atualizar](#)[COW](#)[The Letter](#)[Uma Historia Exemplar](#)[Tutorial](#)[The Question](#)[+ Criar um novo projeto](#)

Uma Historia Exemplar

Projeto Ativo

Abrir Diretório

[game](#)[base](#)[images](#)[gui](#)

Editar Arquivo

[script.rpy](#)[options.rpy](#)[gui.rpy](#)[screens.rpy](#)[Todos os scripts](#)

Actions

[Navegar pelos os Scripts](#)[Checar Script \(Lint\)](#)[Change/Update GUI](#)[Eliminar Dados](#)[Persistentes](#)[Forçar Recompilação](#)[Construir Distribuições](#)[Android](#)[iOS](#)[Gerar Traduções](#)[Extrair Diálogos](#)

Executar Projeto

[Documentação](#)[Site Ren'Py](#)[Lista de jogos Ren'Py](#)[Sobre](#)[atualizar](#)[preferências](#)[sair](#)[Ren'Py Sponsor Information](#)

- Start
- Load
- Preferences
- Sobre
- Help
- Sair

Uma Historia Exemplar
1.0

Load

- Start
- Load
- Preferences
- Sobre
- Help
- Sair

Voltar

Page 1

A 2x3 grid of empty slots, each labeled "empty slot".

empty slot	empty slot	empty slot
empty slot	empty slot	empty slot

Preferences

- Start
- Load
- Preferences
- Sobre
- Help
- Sair

Voltar

Display

- Window
- Fullscreen

Rollback Side

- Disable
- Left
- Right

Skip

- Unseen Text
- After Choices
- Transitions

Text Speed

Auto-Forward Time

Music Volume

Sound Volume

Voice Volume

Mute All

Sobre

- Start
- Load
- Preferences
- Sobre**
- Help
- Sair

Voltar

Uma Historia Exemplar
Version 1.0

Made with [Ren'Py 7.1.3.1092](#).

This program contains free software under a number of licenses, including the MIT License and GNU Lesser General Public License. A complete list of software, including links to full source code, can be found [here](#).

Help

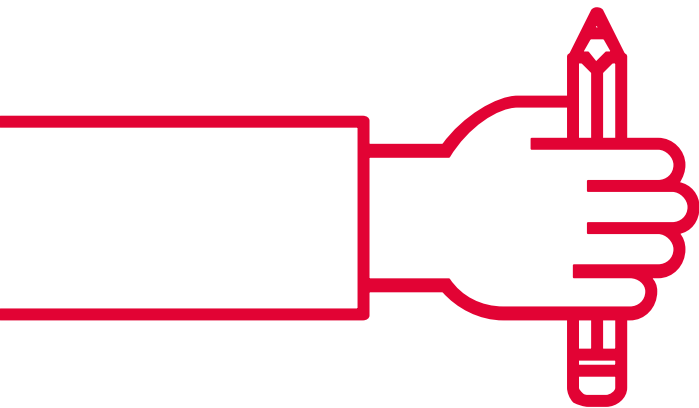
Start
Load
Preferences
Sobre
Help
Sair

Voltar

Keyboard

Mouse

- Enter** Advances dialogue and activates the interface.
- Space** Advances dialogue without selecting choices.
- Arrow Keys** Navigate the interface.
- Escape** Accesses the game menu.
- Ctrl** Skips dialogue while held down.
- Tab** Toggles dialogue skipping.
- Page Up** Rolls back to earlier dialogue.
- Page Down** Rolls forward to later dialogue.
- H** Hides the user interface.
- S** Takes a screenshot.
- V** Toggles assistive **self-voicing**.



Alguns dos comandos essenciais para a criação de qualquer jogo com Ren'py.

COMANDOS INICIAIS

O COMANDO LABEL



Os comandos de tipo *label* definem um nome a um ponto específico do programa. Eles existem para que você possa pular de um ponto ao outro de um script Ren'Py.

O primeiro comando *label* que veremos é o *label start*. É ele que permite que o jogo seja iniciado. Sem ele, nada acontece.

```
script.rpy
1
2
3 label start:
4
```


DIÁLOGO E NARRAÇÃO

- O comando say



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Em Ren'py, a maior parte dos diálogos é construída usando o comando `say`. O texto aparece na tela até que o usuário clique para seguir em frente.

```
script.rpy
1
2
3 label start:
4
5     "Essa é uma história."
6
7     "Narrador" "Esse é um diálogo da história."
8
9
```

Essa é uma história.

DIÁLOGO E NARRAÇÃO

- O comando say



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Em Ren'py, a maior parte dos diálogos é construída usando o comando `say`. O texto aparece na tela até que o usuário clique para seguir em frente.

```
script.rpy
1
2
3 label start:
4
5     "Essa é uma história."
6
7     "Narrador" "Esse é um diálogo da história."
8
9
```

Narrador

Esse é um diálogo da história.

Start

Load

Preferences

Sobre

Help

Sair

Uma Historia Exemplar

1.0



Definindo Personagens-Objeto

Ao criar um personagem-objeto e utilizá-lo com um comando `say`, você pode customizar a aparência (e de certa forma até o comportamento) do diálogo.

```
script.rpy
1
2 define t = Character("Tânia")
3
4 label start:
5
6     t "Eu sou a Tânia."
7
8
```

Tânia

Eu sou a Tânia.


```
script.rpy x
1
2 define t = Character("Tânia",
3     who_color="#a82186",
4     what_color="#3d0930",
5     window_background="#afd1cf")
6
7 label start:
8
9     t "Eu sou a Tânia."
10
```

Tânia

Eu sou a Tânia.

EXIBINDO IMAGENS



Ren'py contém quatro comandos que controlam a exibição de imagens:

- scene
- show
- image
- hide



O comando "scene"

O comando scene remove todos os itens exibidos em uma camada para exibir uma nova imagem, que geralmente funciona como plano de fundo.

```
6 label start:
7
8     scene bg muro
9     #arquivo: "bg muro.jpg"
10
11     t "Eu sou a Tânia."
12
13
```



Tânia

Eu sou a Tânia.



O comando "show"

Esse comando exibe uma imagem que geralmente fica no topo de todas as outras imagens da camada.



```
7  
8     scene bg muro  
9     #arquivo: "bg muro.jpg"  
10  
11     show tania  
12  
13     t "Eu sou a Tânia."  
14
```




Tânia

Eu sou a Tânia.


```
10  
11 show tania at left  
12  
13 t "Eu sou a Tânia."  
14  
15
```

Uma Historia Exemplar - autoreload



Tânia
Eu sou a Tânia.

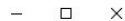
Voltar History Skip Auto Save Q.Save O.Load Prefs

10
11
12
13
14

```
show tania at right
```

```
t "Eu sou a Tânia."
```

Uma História Exemplar - autoreload



Tânia

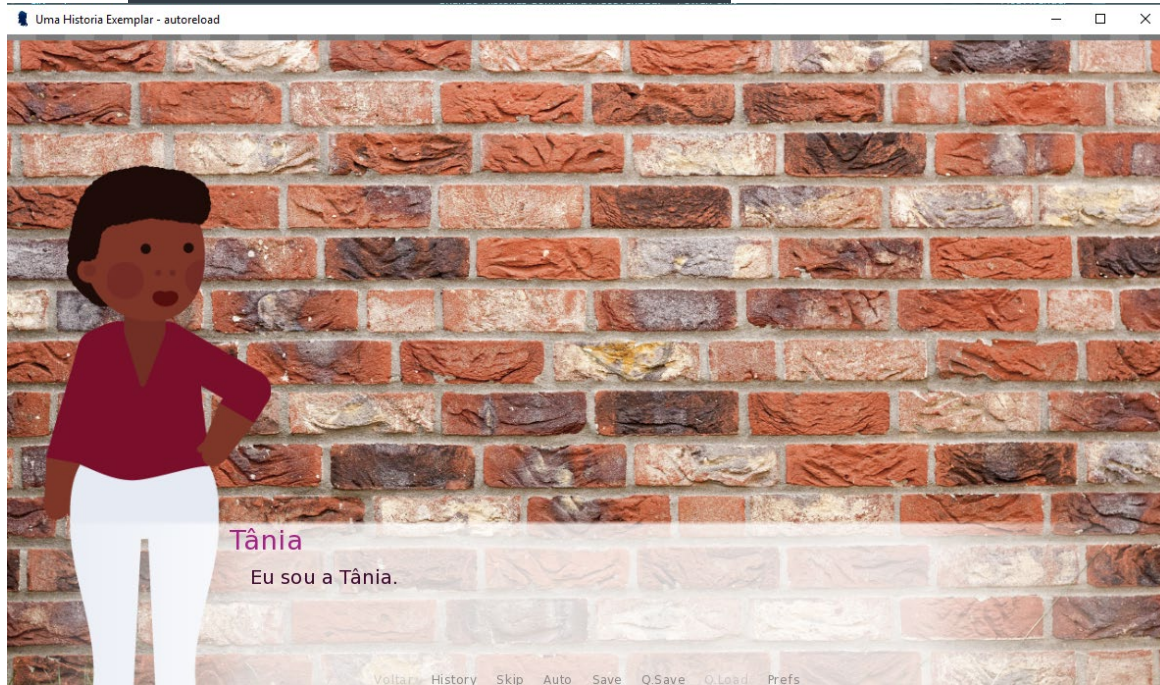
Eu sou a Tânia.

Voltar History Skip Auto Save Q.Save O.Load Prefs


```
init python: #runs before the game loads  
my_left = Position(xpos=0.13, ypos=0.999)
```

```
show tania at my_left
```

```
t "Eu sou a Tânia."
```





O comando "image"

Esse comando é usado para definir uma imagem. Ele não é obrigatório, já que uma imagem no diretório correto do jogo é exibida se seu nome for informado (sem a extensão de formato, ex: .jpg, .gif, .png).

```
image isabel = "isabelArtboard2copy2.png"
```

```
script.rpy x
1
2 image isabel = "isabelArtboard2copy2.png"
3 #runs naturally at init time
4
5 init python: #runs before the game loads
6     my_left = Position(xpos=0.13, ypos=0.999)
7     my_right = Position(xpos=0.87, ypos=0.999)
8
9 define t = Character("Tânia",
10                     who_color="#a82186",
11                     what_color="#3d0930")
12 define i = Character("Isabel")
13
14 label start:
15
16     scene bg muro
17     #arquivo: "bg muro.jpg"
18
19     show tania at my_left
20
21     "Tania estava falando consigo mesma."
22
23     t "Nossa, que calor dos infernos."
24
25     show isabel at my_right
26
27     "?" "É mesmo."
28
29     t "E você é quem?"
30
```

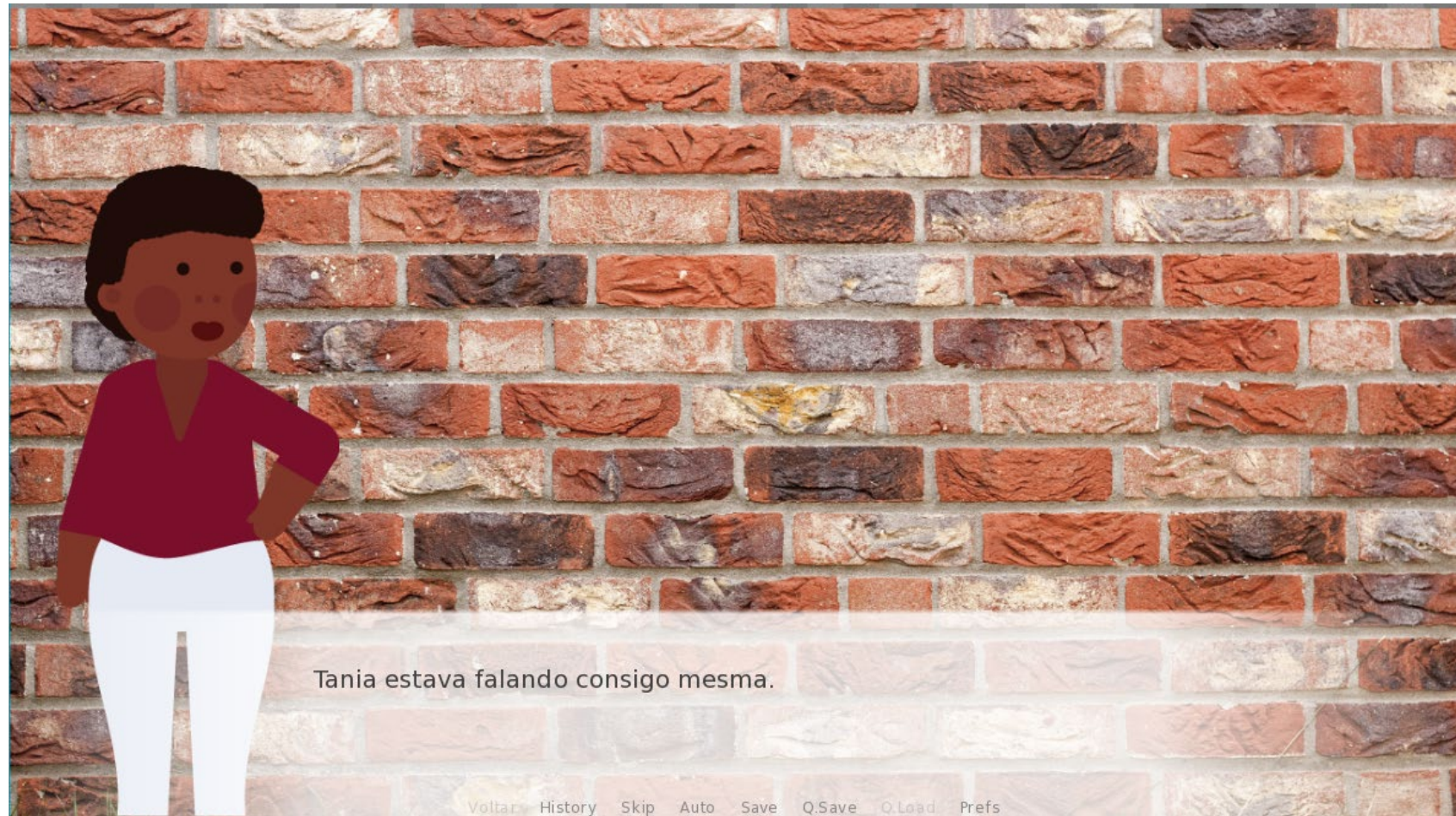


script.rpy



```
1
2 image isabel = "isabelArtboard2copy2.png"
3 #runs naturally at init time
4
5 init python: #runs before the game loads
6     my_left = Position(xpos=0.13, ypos=0.999)
7     my_right = Position(xpos=0.87, ypos=0.999)
8
9 define t = Character("Tânia",
10     who_color="#a82186",
11     what_color="#3d0930")
12 define i = Character("Isabel")
13
```

```
13
14 label start:
15
16     scene bg muro
17     #arquivo: "bg muro.jpg"
18
19     show tania at my_left
20
21     "Tania estava falando consigo mesma."
22
23     t "Nossa, que calor dos infernos."
24
25     show isabel at my_right
26
27     "?" "É mesmo."
28
29     t "E você é quem?"
```

Tania estava falando consigo mesma.

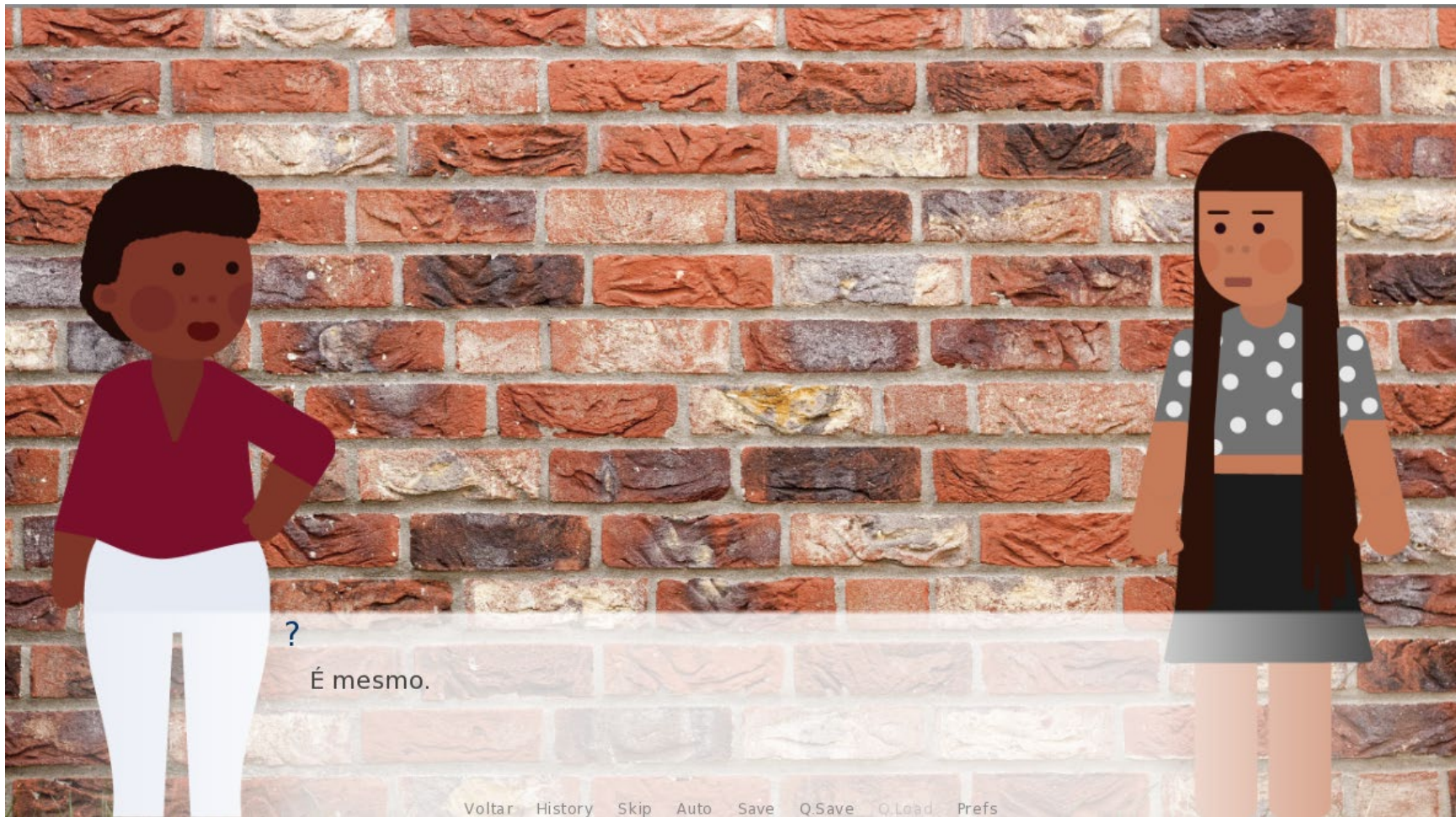

```
13
14 label start:
15
16     scene bg muro
17     #arquivo: "bg muro.jpg"
18
19     show tania at my_left
20
21     "Tania estava falando consigo mesma."
22
23     t "Nossa, que calor dos infernos."
24
25     show isabel at my_right
26
27     "?" "É mesmo."
28
29     t "E você é quem?"
```



Tânia

Nossa, que calor dos infernos.

```
13
14 label start:
15
16     scene bg muro
17     #arquivo: "bg muro.jpg"
18
19     show tania at my_left
20
21     "Tania estava falando consigo mesma."
22
23     t "Nossa, que calor dos infernos."
24
25     show isabel at my_right
26
27     "?" "É mesmo."
28
29     t "E você é quem?"
```

?

É mesmo.

```
13
14 label start:
15
16     scene bg muro
17     #arquivo: "bg muro.jpg"
18
19     show tania at my_left
20
21     "Tania estava falando consigo mesma."
22
23     t "Nossa, que calor dos infernos."
24
25     show isabel at my_right
26
27     "?" "É mesmo."
28
29     t "E você é quem?"
```




Tânia

E você é quem?



O comando "hide"

O comando *hide* remove uma imagem de uma camada. Por exemplo, se um personagem for sair de cena, você pode usar esse comando para fazê-lo desaparecer.

```
28  
29     t "E você é quem?"  
30  
31     hide isabel  
32  
33     i "Ninguém."  
34  
35     t "Mas que?"  
36
```




Tânia

E você é quem?



Isabel

Ninguém.

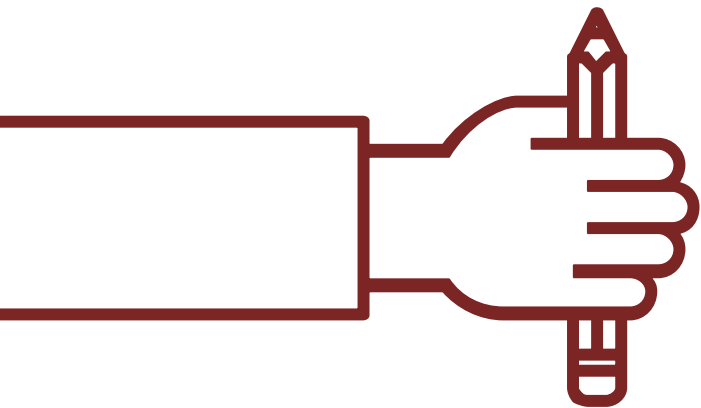


Tânia

Mas que?



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Apresentando opções e dando poder de escolha ao usuário.

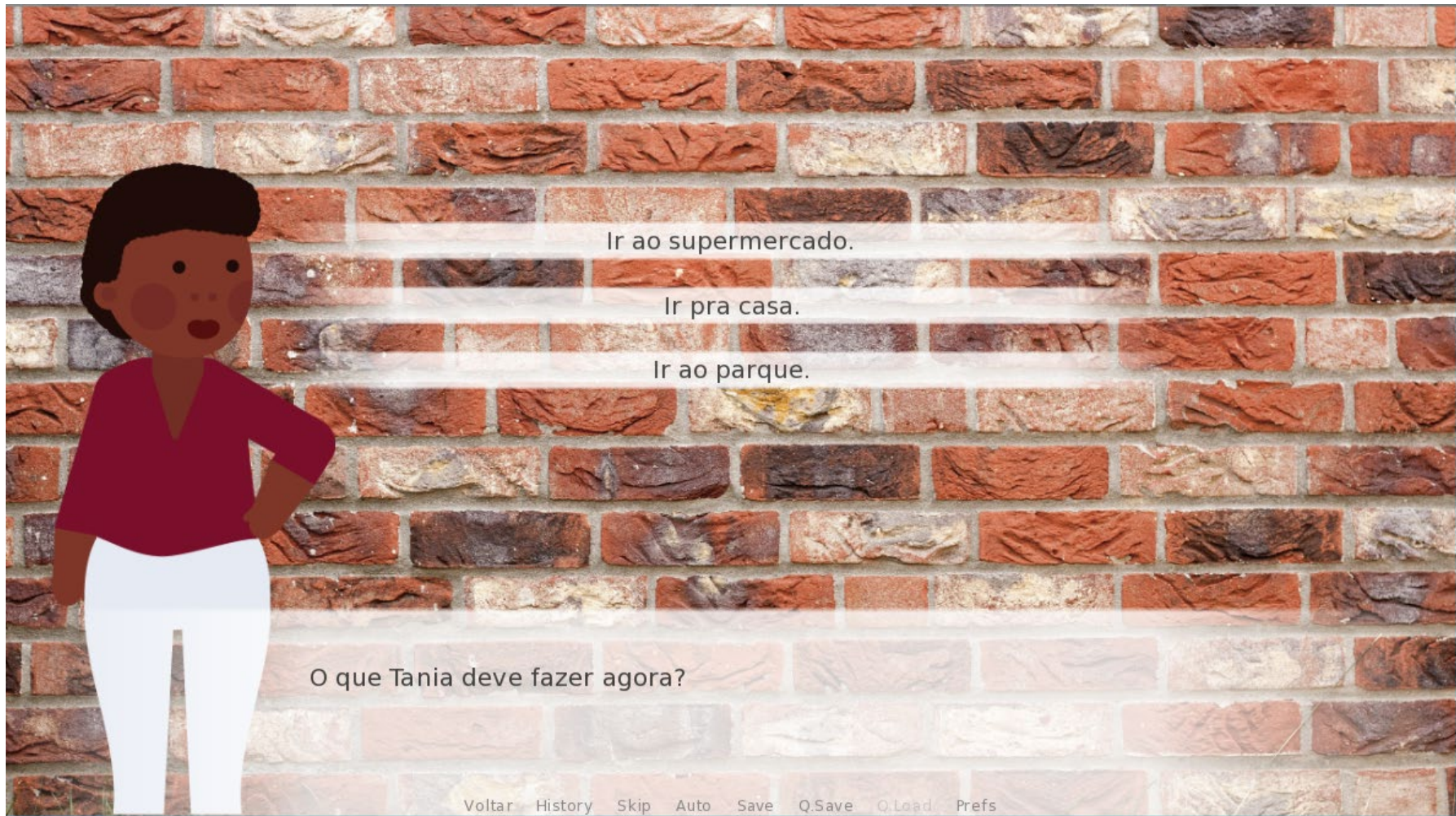
MENUS INTERNOS DO JOGO



```
40  
41 menu:  
42  
43     "O que Tania deve fazer agora?"  
44  
45     "Ir ao supermercado.":  
46         "Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa."  
47  
48     "Ir pra casa.":  
49         "Acho que vou pra casa descansar um pouco."  
50  
51     "Ir ao parque.":  
52         "Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região."  
53
```



```
40
41 menu primeira_escolha:
42
43     "O que Tania deve fazer agora?"
44
45     "Ir ao supermercado.":
46         "Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa."
47
48     "Ir pra casa.":
49         "Acho que vou pra casa descansar um pouco."
50
51     "Ir ao parque.":
52         "Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região."
53
```

Ir ao supermercado.

Ir pra casa.

Ir ao parque.

O que Tania deve fazer agora?



```
40
41 menu primeira_escolha:
42
43     "O que Tania deve fazer agora?"
44
45     "Ir ao supermercado.":
46         "Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa."
47
48     "Ir pra casa.":
49         "Acho que vou pra casa descansar um pouco."
50
51     "Ir ao parque.":
52         "Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região."
53
```




Ir ao supermercado.

Ir pra casa.

Ir ao parque.

O que Tania deve fazer agora?



```
40
41 menu primeira_escolha:
42
43     "O que Tania deve fazer agora?"
44
45     "Ir ao supermercado.":
46         "Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa."
47
48     "Ir pra casa.":
49         "Acho que vou pra casa descansar um pouco."
50
51     "Ir ao parque.":
52         "Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região."
53
```



Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa.



Ir ao supermercado.


Ir pra casa.

Ir ao parque.

O que Tania deve fazer agora?



Acho que vou pra casa descansar um pouco.



Ir ao supermercado.

Ir pra casa.

Ir ao parque.

O que Tania deve fazer agora?



Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região.



O comando "jump"

Esse comando transfere o fluxo para uma *label* específica.

```
"Ir ao supermercado.":  
    "Acho que vou ao supermercado comprar algumas coisas lá pra casa."  
  
    jump supermercado  
  
"Ir pra casa.":  
    "Acho que vou pra casa descansar um pouco."  
  
    jump casa  
  
"Ir ao parque.":  
    "Estar em contato com a natureza é importante então vou ao parque da região."  
  
    jump parque
```



```
59
60     label supermercado:
61         scene bg supermercado
62
63         show tania
64
65         "Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?"
66
67
68     label casa:
69
70         scene bg portas_de_casa
71
72         show tania
73
74         "Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?"
75
76     label parque:
77
78         scene bg parque
79
80         show tania
81
82         "Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?"
83
```



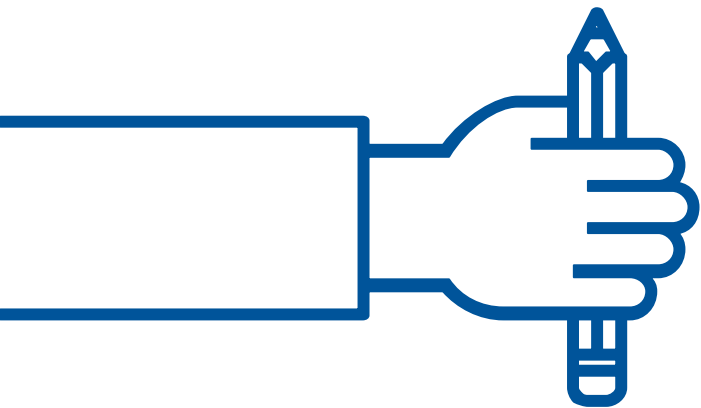
Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?



Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?



Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?



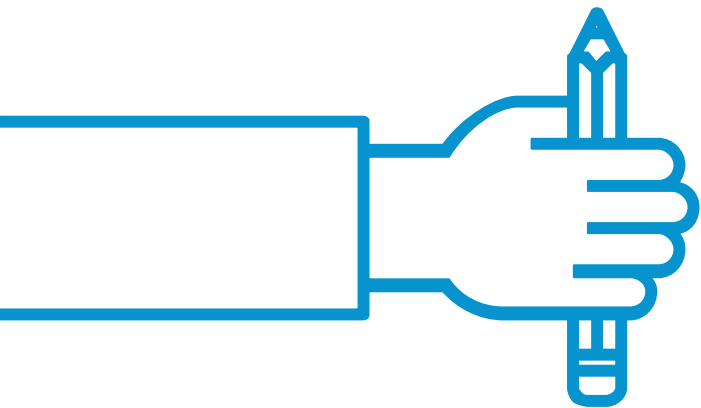
Aplicando efeitos entre mudanças de cenas.

TRANSIÇÕES



Existem várias transições padrão, mas também é possível criar novas com as funções de classes de transição.

```
label supermercado:  
  
    scene bg supermercado with Dissolve(0.5)  
  
    show tania at middle_left with moveinleft  
  
    "Chegando lá, adivinha quem Tânia encontrou?"  
  
    show isabel at middle_right  
    with moveinright  
  
    with hpunch
```



Usando músicas e sons na composição do ambiente do jogo.

ÁUDIO

Ren'py suporta três canais de áudio, que são definidos como:

- music
- sound
- voice

O comando utilizado para tocar sons e músicas nesses canais é o comando *play*.

```
23
24 label start:
25
26     play music "Another_Year_Around.mp3"
27
28     scene bg muro
29     #arquivo: "bg muro.jpg"
30
31     show tania at my_left with moveinleft
32
33     "Tania estava falando consigo mesma."
34
```



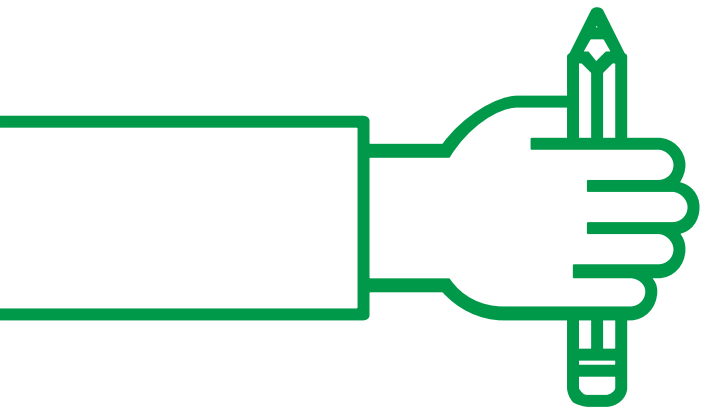
O comando "stop"

Comando utilizado para interromper a reprodução de algum dos canais de áudio.

```
49  
50     hide isabel with moveoutright  
51  
52     stop music  
53  
54     play sound "vinyl-scratch.wav"  
55  
56     t "Mas que?"  
57  
58     t "Que estranho. Mas vida que segue."  
59
```



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Como traduzir seu jogo para outros idiomas usando Ren'py.

TRADUÇÕES

PROJETOS:

[Atualizar](#)[COW](#)[The Letter](#)[Uma Historia Exemplar](#)[Tutorial](#)[The Question](#)[+ Criar um novo projeto](#)

Uma Historia Exemplar

Projeto Ativo

Abrir Diretório

[game](#)[base](#)[images](#)[gui](#)

Editar Arquivo

[script.rpy](#)[options.rpy](#)[gui.rpy](#)[screens.rpy](#)[Todos os scripts](#)

Actions

[Navegar pelos os Scripts](#)[Checar Script \(Lint\)](#)[Change/Update GUI](#)[Eliminar Dados](#)[Persistentes](#)[Forçar Recompilação](#)[Construir Distribuições](#)[Android](#)[iOS](#)[Gerar Traduções](#)[Extrair Diálogos](#)

Executar Projeto

[Documentação](#)[Site Ren'Py](#)[Lista de jogos Ren'Py](#)[Sobre](#)[atualizar](#)[preferências](#)[sair](#)[Ren'Py Sponsor Information](#)

Translations: Uma Historia Exemplar

Idioma:

english

The language to work with. This should only contain lower-case ASCII characters and underscores.

Gerar Traduções

- Gerar strings vazias para as traduções

Generates or updates translation files. The files will be placed in game/tl/english.

Extract String Translations

Merge String Translations

- Replace existing translations
- Reverse languages

Update Default Interface Translations

The extract command allows you to extract string translations from an existing project into a temporary file.

The merge command merges extracted translations into another project.

Voltar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

PROCESSANDO

Ren'Py está gerando as atualizações...

INFORMAÇÃO
















Ren'Py terminou de gerar as traduções para english

Continuar

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

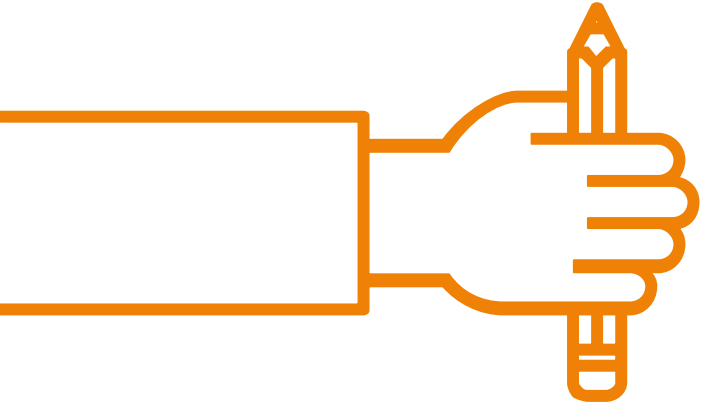
[Ren'Py Sponsor Information](#)

 cache	1/9/2019 4:55 PM	File folder	
 gui	1/9/2019 4:55 PM	File folder	
 images	1/22/2019 10:48 PM	File folder	
 saves	1/22/2019 11:33 PM	File folder	
 tl	1/22/2019 8:40 PM	File folder	
 gui.rpy	1/9/2019 4:55 PM	RPY File	16 KB
 gui.rpyc	1/9/2019 4:55 PM	RPYC File	21 KB
 options.rpy	1/9/2019 4:55 PM	RPY File	7 KB
 options.rpyc	1/9/2019 4:55 PM	RPYC File	5 KB
 screens.rpy	1/22/2019 11:24 PM	RPY File	41 KB
 screens.rpyc	1/22/2019 11:29 PM	RPYC File	74 KB
 script.rpy	1/22/2019 11:33 PM	RPY File	6 KB
 script.rpyc	1/22/2019 11:33 PM	RPYC File	13 KB
 english	1/25/2019 11:51 AM	File folder	
 None	1/23/2019 11:38 AM	File folder	

```
9 # game/script.rpy:43
10 translate english start_264bb848:
11
12     # voice "heavy-sigh.wav"
13     # t "Nossa, que calor dos infernos."
14     voice "heavy-sigh.wav"
15     t ""
16
17 # game/script.rpy:50
18 translate english start_c0133728:
19
20     # voice "uh-huh.wav"
21     # "?" "É mesmo."
22     voice "uh-huh.wav"
23     "?" "Indeed."
24
```



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Como compilar seu jogo para diferentes distribuições.

FINALIZANDO

PROJETOS:

Atualizar

COW

The Letter

Uma Historia Exemplar

Tutorial

The Question

+ Criar um novo projeto

Uma Historia Exemplar

Projeto Ativo

Abrir Diretório

game

base

images

gui

Editar Arquivo

script.rpy

options.rpy

gui.rpy

screens.rpy

Todos os scripts

Actions

Navegar pelos os Scripts

Checar Script (Lint)

Change/Update GUI

Eliminar Dados

Persistentes

Forçar Recompilação

Construir Distribuições

Android

iOS

Gerar Traduções

Extrair Diálogos

Executar Projeto

[Documentação](#)[Site Ren'Py](#)[Lista de jogos Ren'Py](#)[Sobre](#)[atualizar](#)[preferências](#)[sair](#)[Ren'Py Sponsor Information](#)

Build Distributions: Uma Historia Exemplar

Nome do diretório:

UmaHistoriaExemplar-1.0

Nome do executável:

UmaHistoriaExemplar

Ações:

Editar options.rpy
Adicionar das cláusulas para as
chamadas, uma vez
Recarregar
Upload to itch.io

Construir Pacotes:

- PC: Windows and Linux
- Linux x86/x86_64
- Macintosh x86_64
- Windows x86
- Windows, Mac, Linux for Markets

Opções:

- Adicionar das cláusulas para as
chamadas
- Forçar Recompilação

Voltar

Construir

[Documentação](#) [Site Ren'Py](#) [Lista de jogos Ren'Py](#) [Sobre](#)

[atualizar](#) [preferências](#) [sair](#)

[Ren'Py Sponsor Information](#)

PROCESSANDO

Adicionando das cláusulas para chamar declarações que não as têm.

PROCESSANDO

Escrevendo o pacote zip para pc.



Processado **115** de **1198** arquivos.

PROCESSANDO

Escrevendo o pacote tar.bz2 para linux.








Processado **117** de **1069** arquivos.

PROCESSANDO

Escrevendo o pacote app-zip para mac.



Processado **268** de **938** arquivos.

 UmaHistoriaExemplar-1.0-linux.tar.bz2	1/25/2019 12:22 PM	BZ2 File	41,007 KB
 UmaHistoriaExemplar-1.0-mac.zip	1/25/2019 12:23 PM	Compressed (zipp...	35,486 KB
 UmaHistoriaExemplar-1.0-market.zip	1/25/2019 12:24 PM	Compressed (zipp...	61,994 KB
 UmaHistoriaExemplar-1.0-pc.zip	1/25/2019 12:22 PM	Compressed (zipp...	53,188 KB
 UmaHistoriaExemplar-1.0-win.zip	1/25/2019 12:23 PM	Compressed (zipp...	36,794 KB

Iniciar

Carregar

Preferências

Sobre

Ajuda

Sair



Uma Historia Exemplar

1.1

Uma História Exemplar



<https://ravenclaudia.itch.io/uma-historia-exemplar>

OBRIGADA!



THE DEVELOPER'S
CONFERENCE