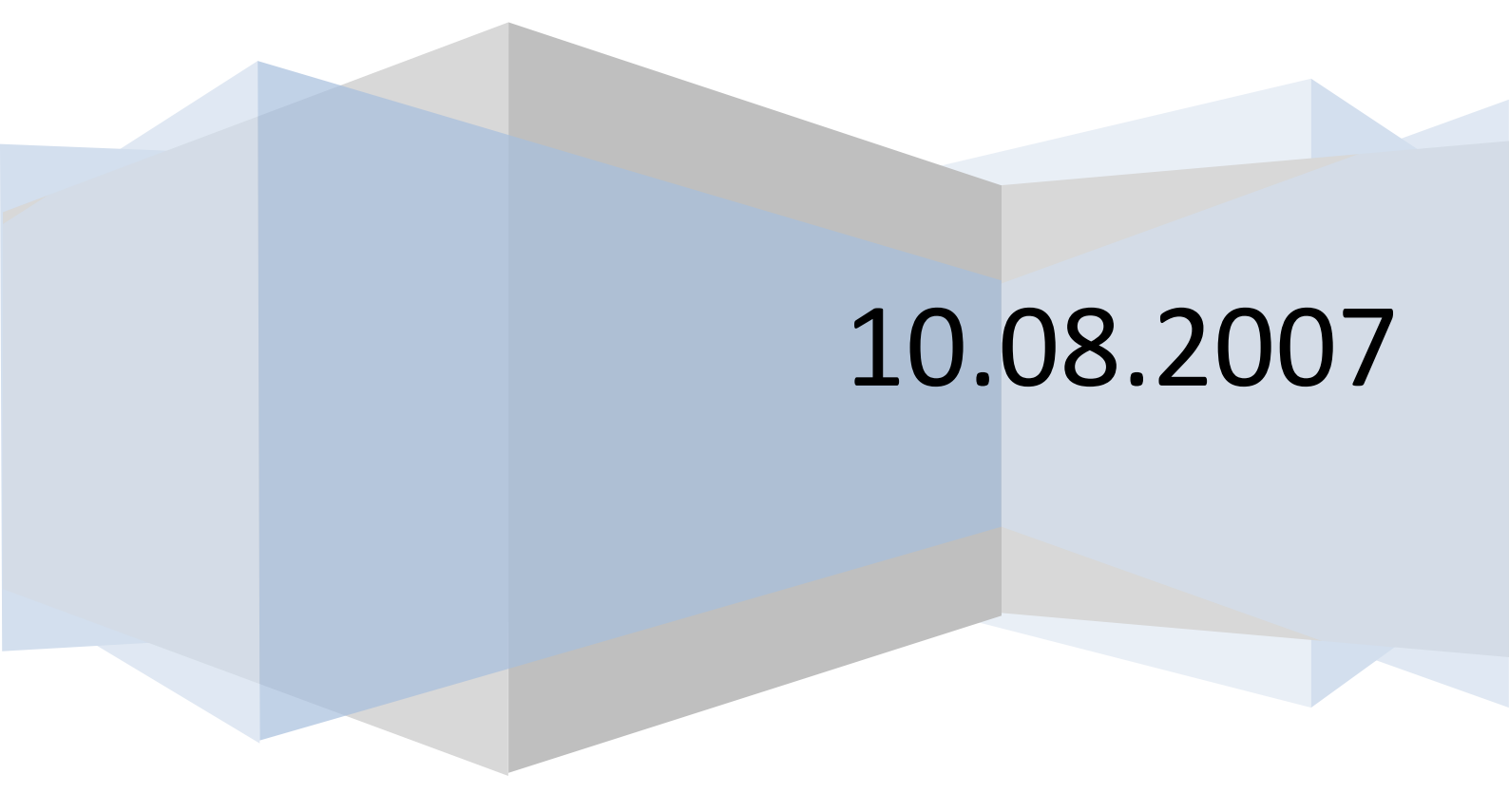


Intro avant le lancement de votre jeu

Scripts de GuardianForce

Marcoest



10.08.2007

Voilà un petit script pour ceux qui veulent faire une intro avant l'écran titre du jeu (l'écran où l'on choisi une nouvelle partie).

Tout d (abord, créez un nouveau script, au dessus de main, nommé "Scene_Intro".

```
#=====
#Scene_Intro
#-----
#Les images doivent etres mise dans le dossier pictures
#=====

class Scene_Intro

#-----
def main
$data_system = load_data("Data/System.rxddata")
$game_system = Game_System.new
@start_time = Time.now
#-----
pictures=["Arshes", "Basil", "Sirus", "Estelle", "Felix", "Gloria", "Hilda"]
@pic_start_array=[1,3,4,14,23,29,80]
@pic_end_array=[5,7,10,22,32,38,90]
#-----
x_list=[0,300,50,0,0,0,0]
#-----
y_list=[50,250,350,0,0,0,0]
#ici la vitesse a laquelle les images dispraisent en fondu
@fade_in_speed=[1,1,1,5,1,2,1]
@pic_array=Array.new
for i in 0...pictures.size
sprite=Sprite.new
sprite.bitmap=RPG::Cache.picture("" + pictures[i])
sprite.opacity=0
sprite.x=x_list[i]
sprite.y=y_list[i]
sprite.z=9997
@pic_array[i]=sprite
end
strings=["put string list here"]
@win=Window_Base.new(0,480,640,64 * strings.size )
@win.contents=Bitmap.new(@win.width-32,@win.height-32)
@win.contents.font.name="Bookman Old Style"
@win.contents.font.size=28
@win.opacity=0
@win.z=9998
@win.contents.font.color=Color.new(234,236,147,200)
for i in 0...strings.size
cw=@win.contents.text_size(strings[i]).width
@win.contents.draw_text(@win.contents.width/2 - cw/2,64*i,cw,32,strings[i])
end
@skip_enabled = false
for i in 0..3
if FileTest.exist&#9660;("Save#{i+1}.sav")
@skip_enabled = true
end
end
end
if $DEBUG
@skip_enabled=true
end
#-----
Audio.bgm_play("Audio/BGM/Kaze No Ne (E)", 150, 100)
Graphics.transition
@go_to_title=false
@every_other=0
loop do
if @go_to_title
break
end
Graphics.update
Input.update
$game_system.update
update
end
Graphics.freeze
```

```

for i in 0...@pic_array.size
  @pic_array[i].dispose
end
@win.dispose
$scene=Scene_Title.new
end

#-----
def update
  if Input.trigger&#9660;(Input::C) and @skip_enabled
    $game_system.se_play($data_system.cancel_se)
    @go_to_title= true
  end
  if Time.now >= @start_time + 85
    @go_to_title = true
  end
  if Time.now <= @start_time + 38 or Time.now >= @start_time +77
    phase_1
  end
  if Time.now >= @start_time + 33
    phase_2
  end
end

#-----
def phase_1
  for i in 0...@pic_array.size
    time = Time.now - @start_time
    if time >= @pic_start_array[i] and time <= @pic_end_array[i]
      @pic_array[i].opacity +=@fade_in_speed[i]
    else
      @pic_array[i].opacity -= @fade_in_speed[i]
    end
  end
end

#-----
def phase_2
  @every_other+=1
  if @every_other % 2 ==1
    @win.y -= 1
  end
end

end # Scene_Intro

```

Enfin, allez dans le script Main, et remplacez "Scene_title" par "Sene_Intro".

Utilisation

- Ligne 15** : Spécifier le nom des images
- Ligne 16** : Ici la vitesse par laquelle les images apparaissent [Par ordre]
- Ligne 17** : Ici la vitesse par laquelle les images disparaissent [Par ordre]
- Ligne 19** : Ici les axes x ou les images apparaissent [Par ordre]
- Ligne 21** : Ici les axes y ou les images apparaissent [Par ordre]
- Ligne 23** : Ici la vitesse du fondu[Par ordre]
- Ligne 21** : Ici les axes y ou les images apparaissent [Par ordre]
- Ligne 35** : Ici Un message (ce que vous voulez)
- Ligne 37** : Ici La police du message
- Ligne 38** : Ici La taille de la police du message
- Ligne 39** : Ici l'opacité de la fenêtre du message
- Ligne 41** : Ici La couleur du message
- Ligne 56** : Ici La musique de l'intro

NOTE : Les images doivent être mise dans le dossier "pictures"