

Comment utiliser Yarn sur GDevelop (visual novel)



Texte

- At the beginning of the scene
Add condition
 - Load dialogue data from JSON file DialogueTree1
Add action
 - Start (or reset) the timer "typewriter"
Add action
 - Start dialogue from branch "Start"
Add action
- The dialogue line is "text"
Add condition
 - Change the BBCode text of DialogueTXT: set to DialogueTree:ClippedLineText()
Add action
 - Scroll clipped text
Add action
 - Start (or reset) the timer "typewriter"
Add action
- The timer "typewriter" >= 0.1 seconds
Add condition
 - Go to the next dialogue line
Add action
- Touch or "Left" mouse button is released
Clipped text has completed scrolling
Add condition
 - Complete clipped text scrolling
Add action
- Touch or "Right" mouse button is released
Clipped text has completed scrolling
Add condition

Choix

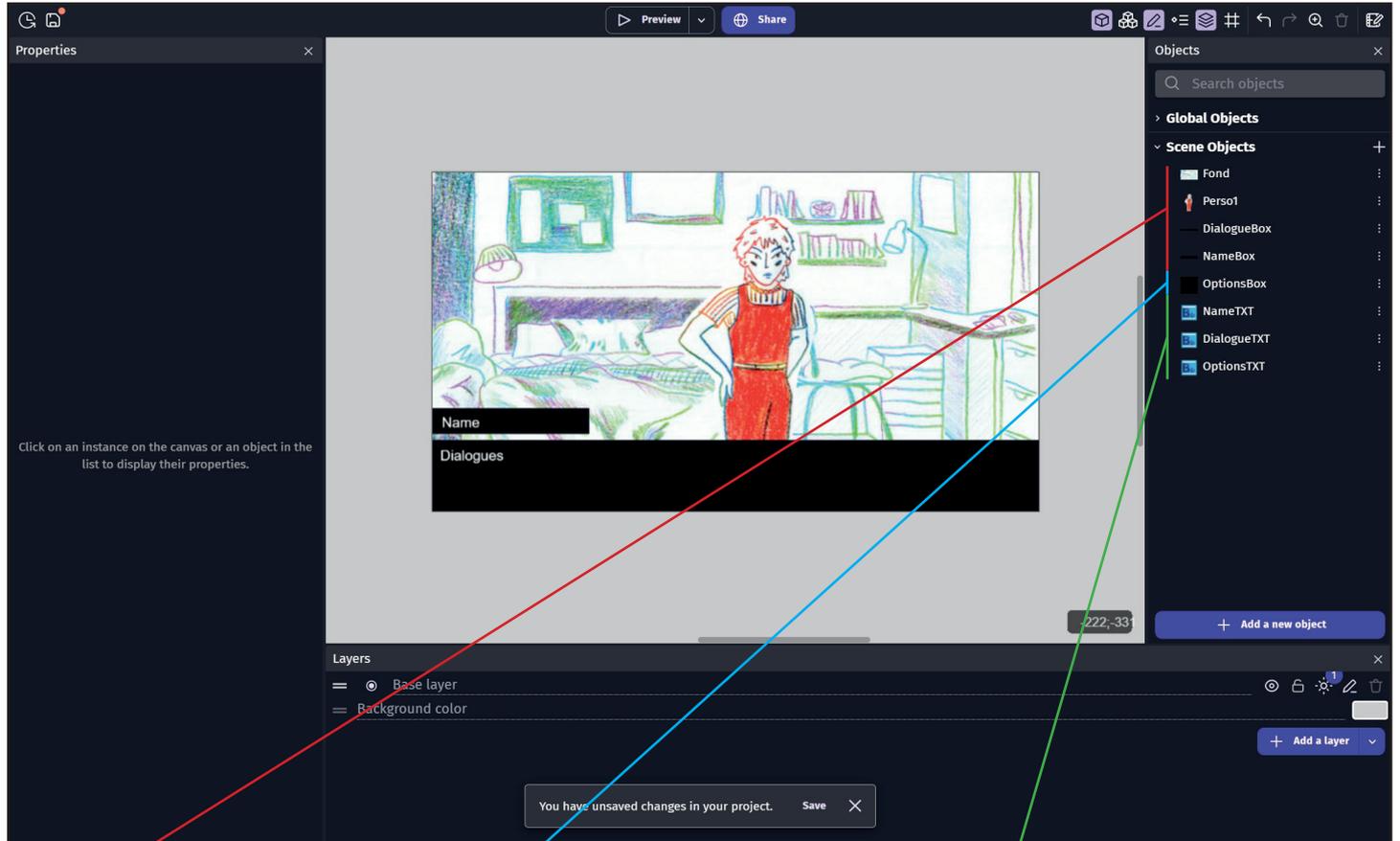
- The dialogue line is "options"
Add condition
 - Hide layer "Options UI"
Add action
- The dialogue line is "options"
Add condition
 - Show layer "Options UI"
Add action
 - Select previous option
Add action
 - Select next option
Add action
 - Confirm selected option
Add action
 - Change the BBCode text of OptionsTXT: set to DialogueTree:VerticalOptionsList("[b][color=yellow]>[/color]/b]")
Add action
- The mouse wheel is scrolling up
Add condition
- The mouse wheel is scrolling down
Add condition
- Touch or "Left" mouse button is released
Add condition
- Selected option has changed
Add condition

Commandes

- Command <<"Pose2">> is called
Add condition
 - Change the animation of Perso1: set to "Pose2"
Add action
 - Change the BBCode text of NameTXT: set to "Personnage1"
Add action
- Command <<"Scene2">> is called
Add condition
 - Change to scene "Scene2"
Add action

Add a new event Add...

Importez les différents éléments :



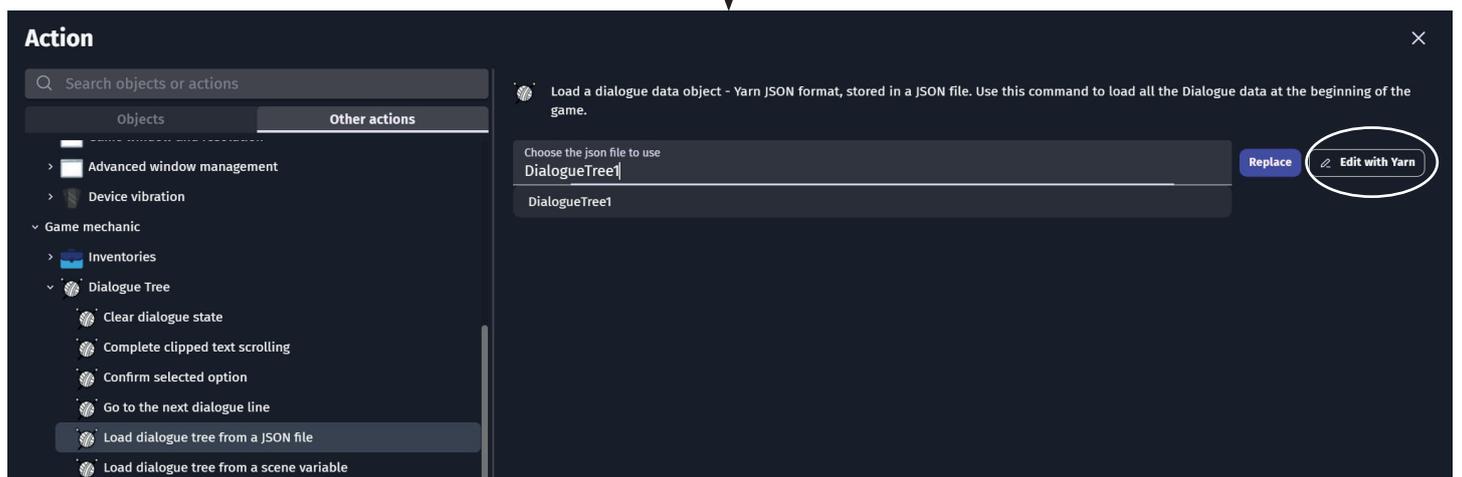
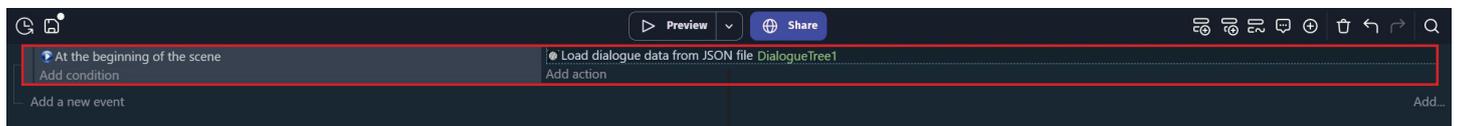
Sprite :
Fond
Personnages
Boîtes de dialogue/nom

Tiled Sprite :
Boite d'option
(ne pas importer de suite sur la zone de travail)

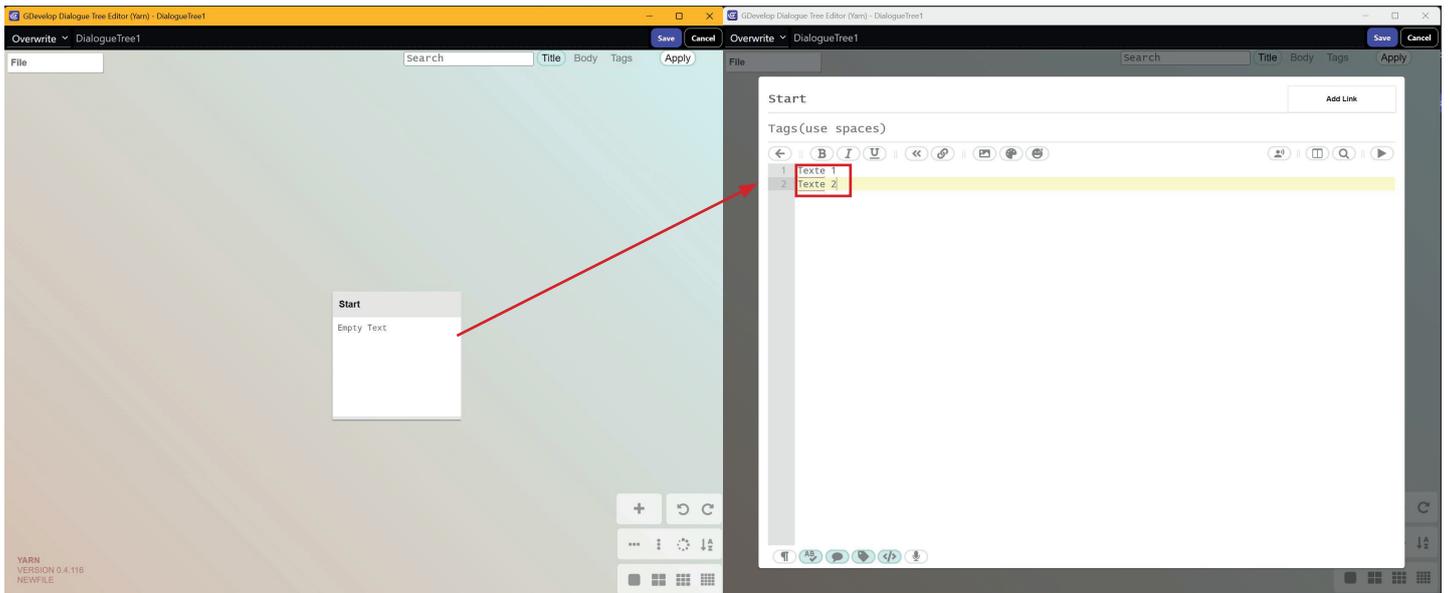
BBText :
Nom
Dialogue
Option (ne pas importer de suite sur la zone de travail)

Commencement du code

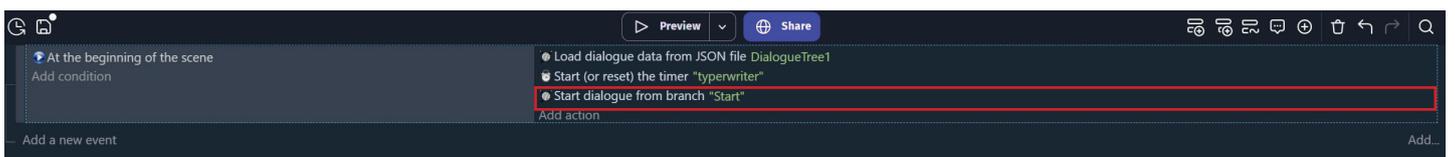
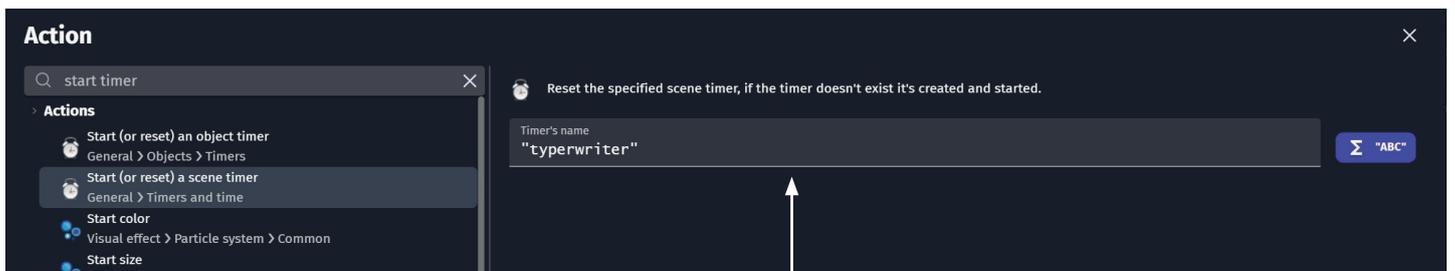
Au début de la scène on charge un arbre de dialogue - nommez le comme vous le souhaitez :



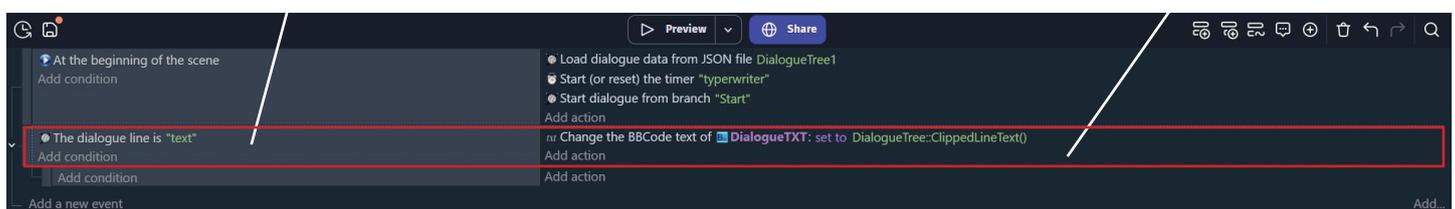
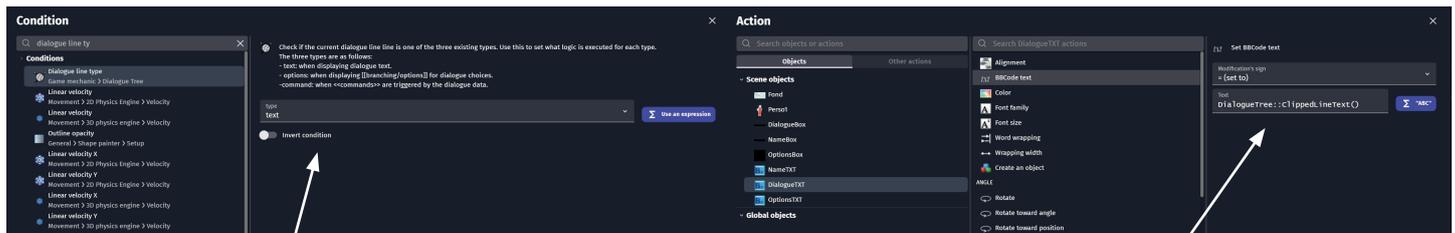
Cliquez sur «edit with yarn», puis cela fonctionne comme Twine
À chaque fois que vous sautez une ligne, ce sera une ligne de dialogue différente.



Une fois le texte importé, faites en sorte que le texte s'affiche lettre par lettre.
Commencez par créer un timer et lancez le, ici nommé «typerwriter».



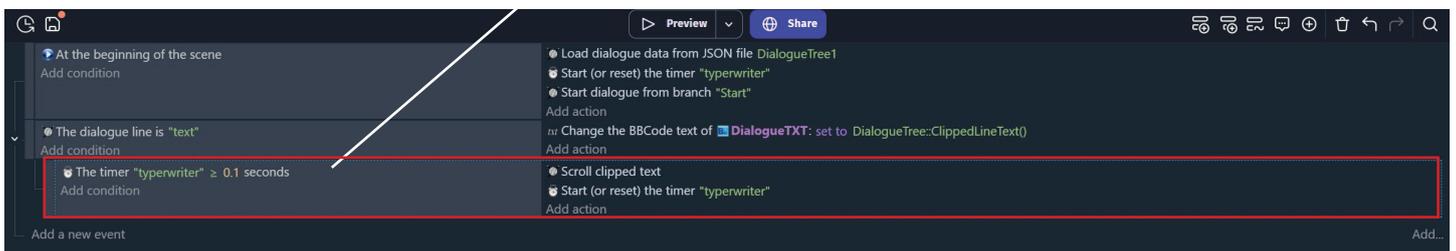
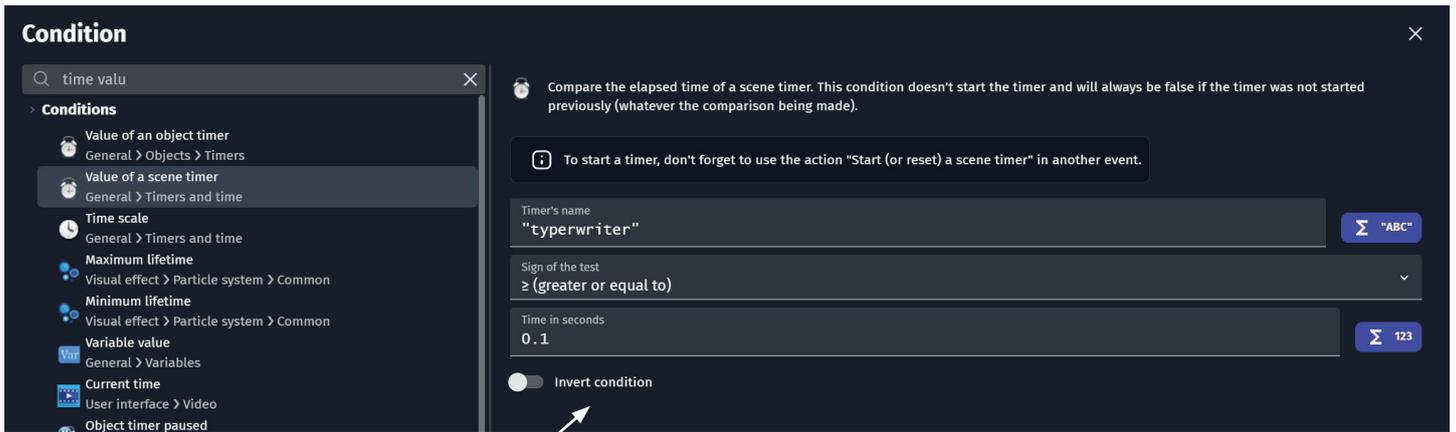
Pour afficher un simple texte (et non un choix), on met à jour le texte de DialogueTXT (la boîte où s'affiche le dialogue) avec celui du DialogueTree que l'on a créé auparavant.



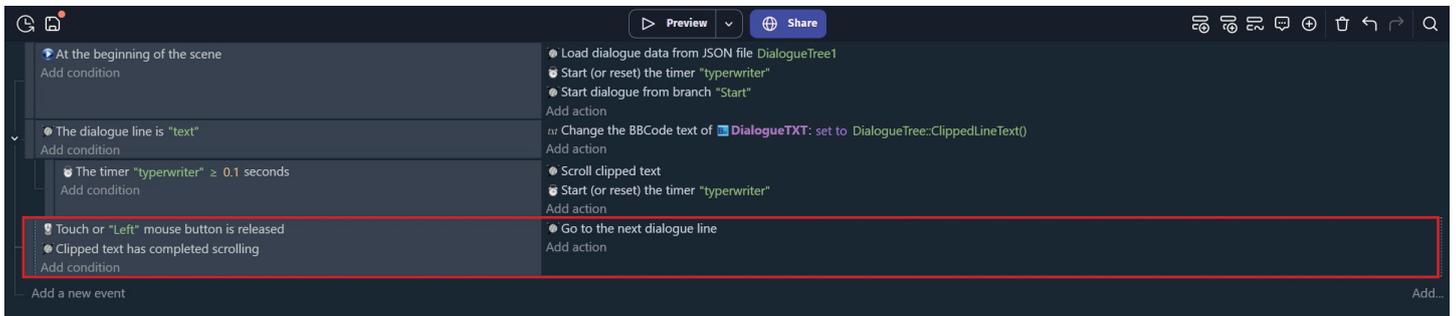
En sub event :

Dans la condition, indiquez le délai entre l'apparition de chaque lettre, ici 0,1 seconde, ce qui donne un rythme plutôt lent.

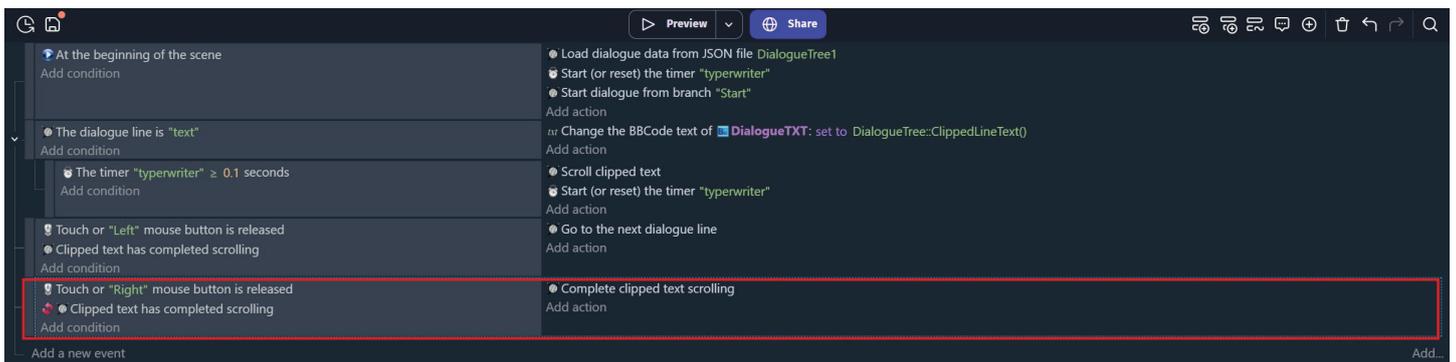
Ensuite, dans l'action, demandez d'afficher le texte et de réinitialiser le timer entre chaque lettre.



Pour afficher la ligne de dialogue suivante, utilisez ici le clic gauche de la souris. (Il est possible d'utiliser d'autres méthodes (cliquer sur un bouton, une touche du clavier...)). Assurez-vous également que le texte ai fini d'apparaître avant d'afficher la ligne de dialogue suivante.

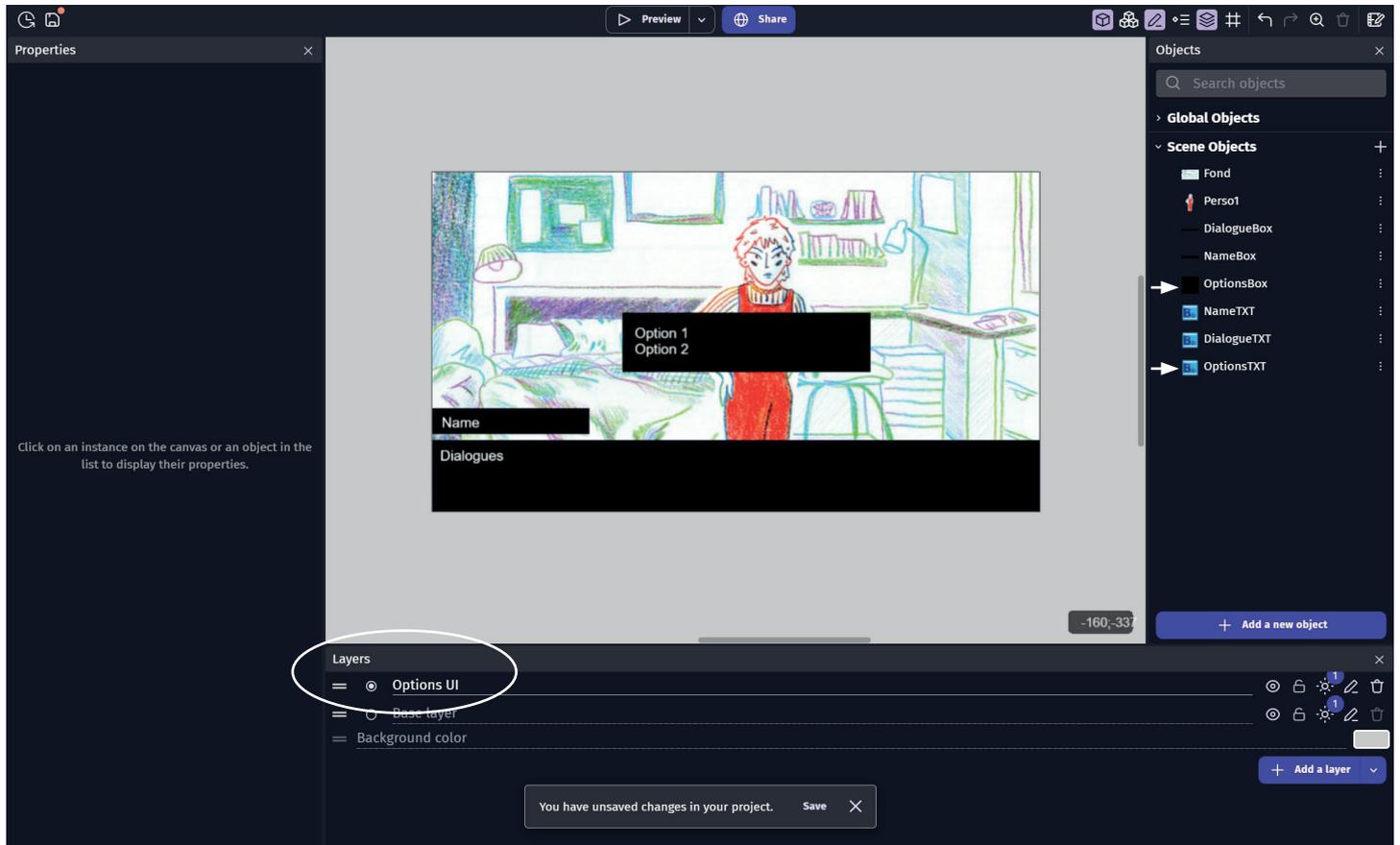


Pour que le texte s'affiche d'un coup, sans attendre qu'il s'affiche au fur et à mesure, utilisez le clic droit de la souris et cette fois, assurez vous que le texte n'a pas fini d'apparaître.

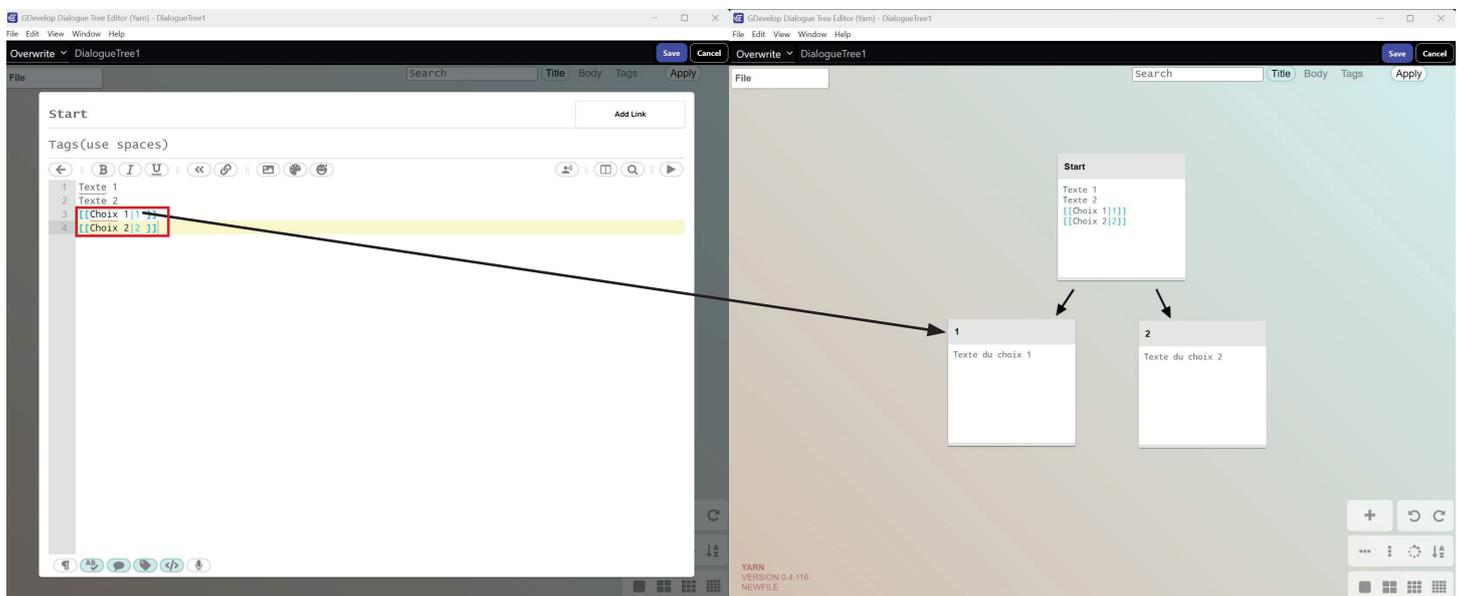


Pour coder les choix :

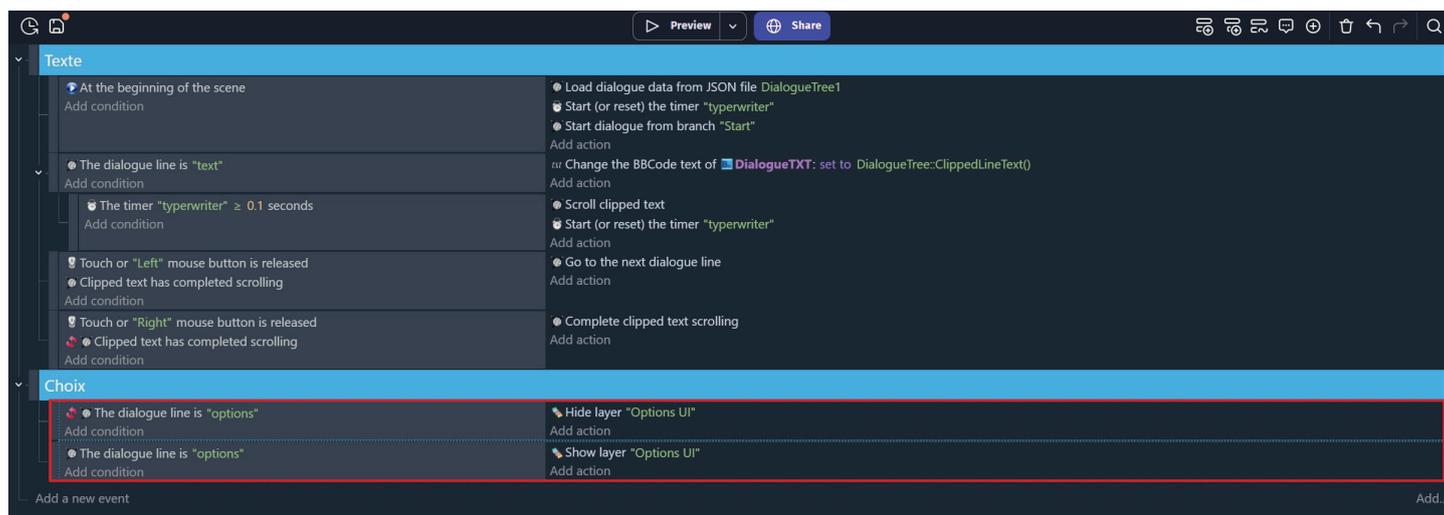
Creez un nouveau «Layer», ici appelé «Options UI». Sur ce layer, intégrez votre boîte d'option et votre BText «OptionsTXT».



Dans votre DialogueTree, ajoutez des choix, pour ceci utilisez deux crochets : `[[ici mettez le choix que verra le lecteur | ici mettez le nom pour vous]]`

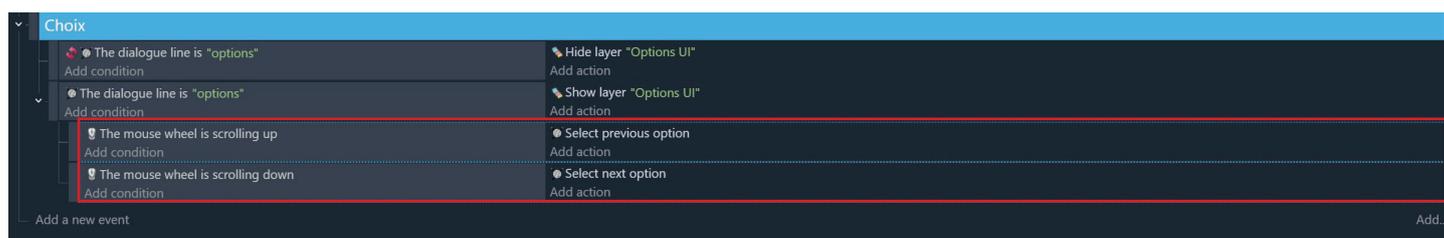


Maintenant, vous allez faire en sorte que le layer «Options UI» ne se montre seulement quand le lecteur aura besoin de faire un choix.



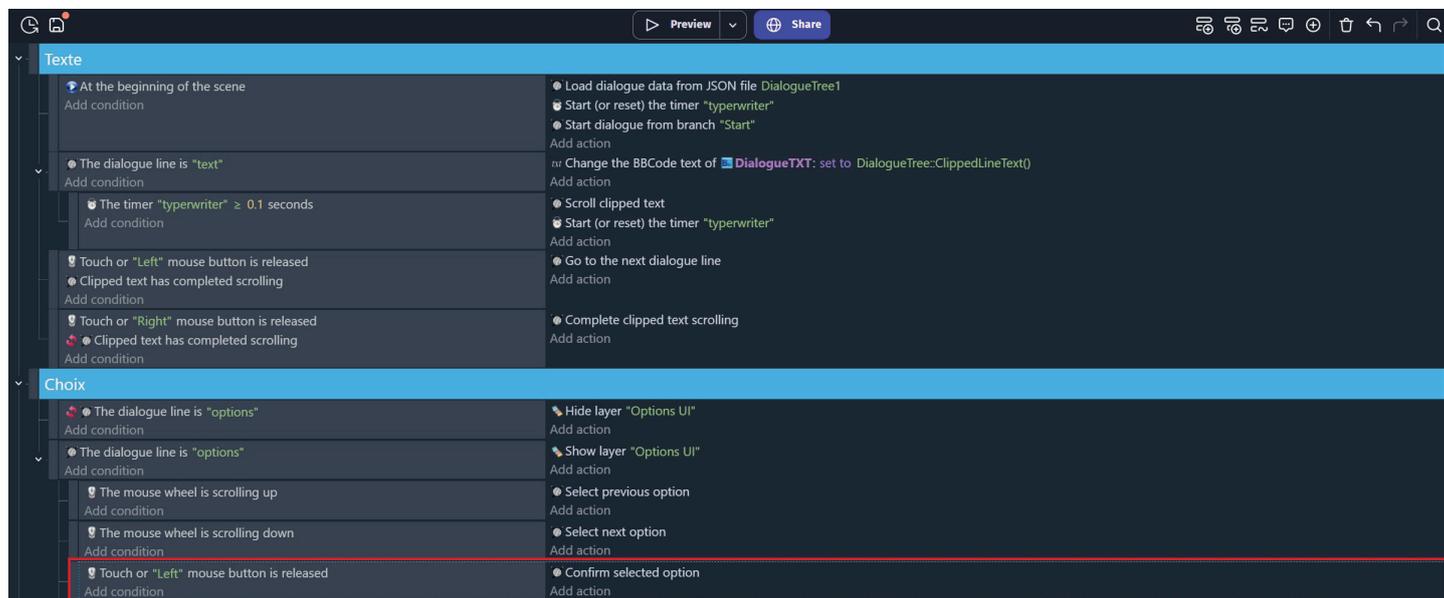
En Sub Event :

Pour sélectionner le choix suivant, utilisez ici la molette de la souris. (Il est possible d'utiliser d'autres méthodes (cliquer sur un bouton, une touche du clavier...)).



Toujours en Sub Event :

Pour sélectionner le choix, utilisez ici le clic gauche de la souris. (Il est possible d'utiliser d'autres méthodes (cliquer sur un bouton, une touche du clavier...)).



Toujours en Sub Event :

Pour afficher sur quel choix le lecteur est vous utiliserez ici un «>» en jaune et en gras.

Choix

- The dialogue line is "options"
Add condition
- Hide layer "Options UI"
Add action
- The dialogue line is "options"
Add condition
- Show layer "Options UI"
Add action
- The mouse wheel is scrolling up
Add condition
- Select previous option
Add action
- The mouse wheel is scrolling down
Add condition
- Select next option
Add action
- Touch or "Left" mouse button is released
Add condition
- Confirm selected option
Add action
- Selected option has changed
Add condition
- Change the BBCode text of OptionsTXT: set to DialogueTree::VerticalOptionsList("[b][color=yellow]>[/color][/b]")
Add action

Add a new event

Action

Search objects or actions

Objects Other actions

Scene objects

- Fond
- Perso1
- DialogueBox
- NameBox
- OptionsBox
- NameTXT
- DialogueTXT
- OptionsTXT

Global objects

Search OptionsTXT actions

- Alignment
- BBCode text
- Color
- Font family
- Font size
- Word wrapping
- Wrapping width
- Create an object
- ANGLE
- Rotate
- Rotate toward angle
- Rotate toward position

Set BBCode text

Modification's sign = (set to)

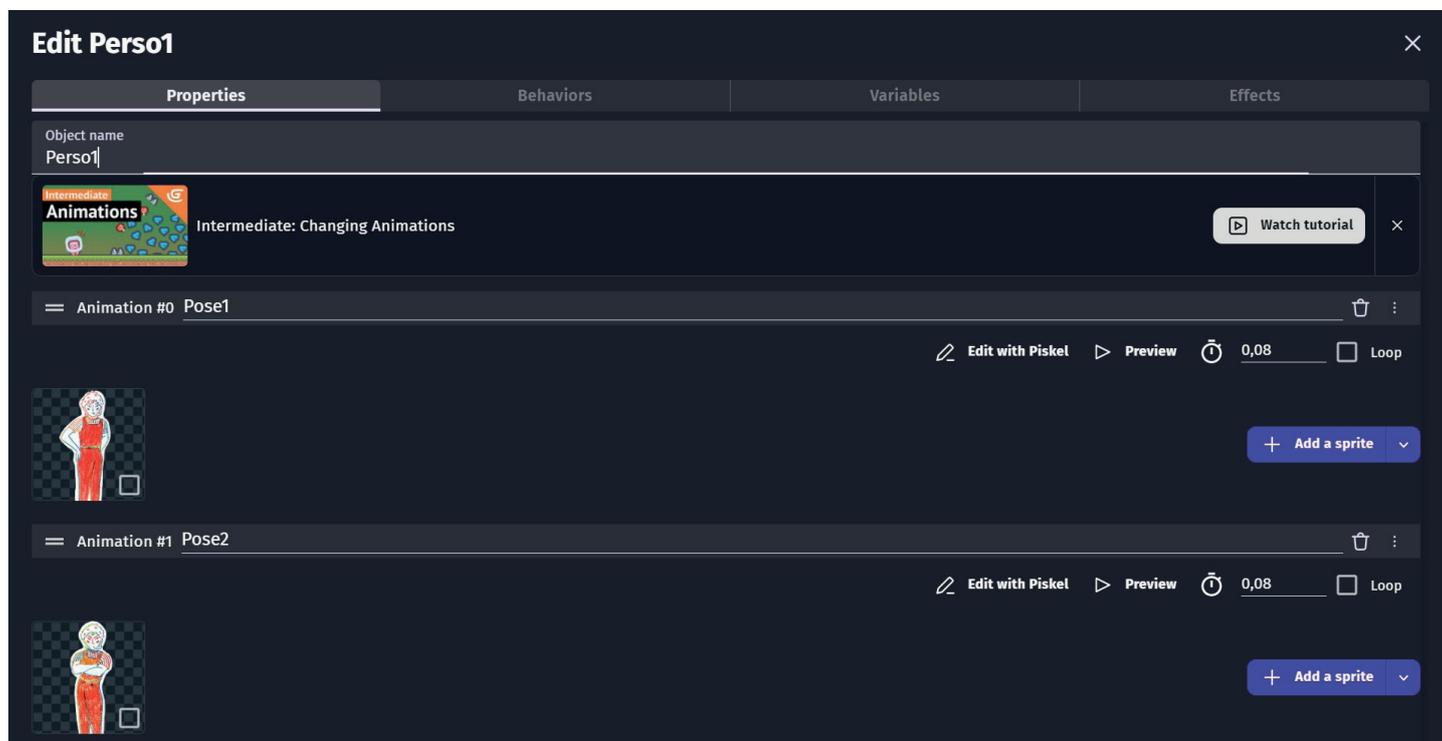
Text DialogueTree::VerticalOptionsList("[b][color=yellow]>[/color][/b]")

>

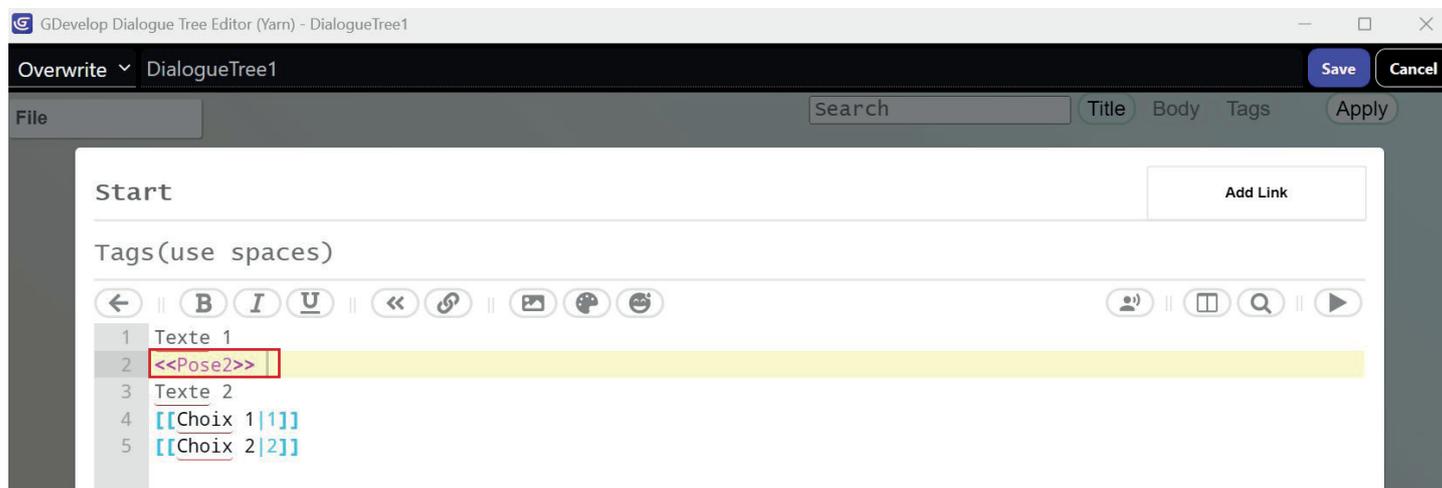
Pour utiliser les commandes :

Pour changer l'animation de votre personnage :

Veillez à ce que votre Sprite de personnage comporte deux animations différentes, ici appelées «Pose1» et «Pose2».



Pour ajouter une commande dans votre DialogueTree, il vous suffit d'écrire son nom entre guillemets, nommez la comme vous le souhaitez (sans espace dedans).



Appelez la commande en condition, puis changer l'animation de votre personnage.

The 'Choix' panel contains the following conditions and actions:

- Condition: The dialogue line is "options" (Add condition)
- Action: Hide layer "Options UI" (Add action)
- Condition: The dialogue line is "options" (Add condition)
- Action: Show layer "Options UI" (Add action)
- Condition: The mouse wheel is scrolling up (Add condition)
- Action: Select previous option (Add action)
- Condition: The mouse wheel is scrolling down (Add condition)
- Action: Select next option (Add action)
- Condition: Touch or "Left" mouse button is released (Add condition)
- Action: Confirm selected option (Add action)
- Condition: Selected option has changed (Add condition)
- Action: Change the BBCode text of OptionsTXT: set to DialogueTree::VerticalOptionsList("[b][color=yellow]>[/color][[/b]") (Add action)

The 'Commandes' section contains:

- Condition: Command <<"Pose2">> is called (Add condition)
- Action: Change the animation of Perso1: set to "Pose2" (Add action)

The 'Action' panel shows the configuration for the 'Change the animation of Perso1: set to "Pose2"' action. The configuration includes:

- Behavior: Animation
- Modification's sign: = (set to)
- Animation name: Pose2
- Use an expression button

Pour changer le nom du personnage qui sera indiqué, restez sur la même condition ou ajoutez une condition différente et ajouter un changement de nom.

The 'Action' panel shows the configuration for the 'Change the BBCode text of NameTXT: set to "Personnage1"' action. The configuration includes:

- Modification's sign: = (set to)
- Text: "Personnage1"
- Use an expression button

The 'Commandes' section at the bottom contains:

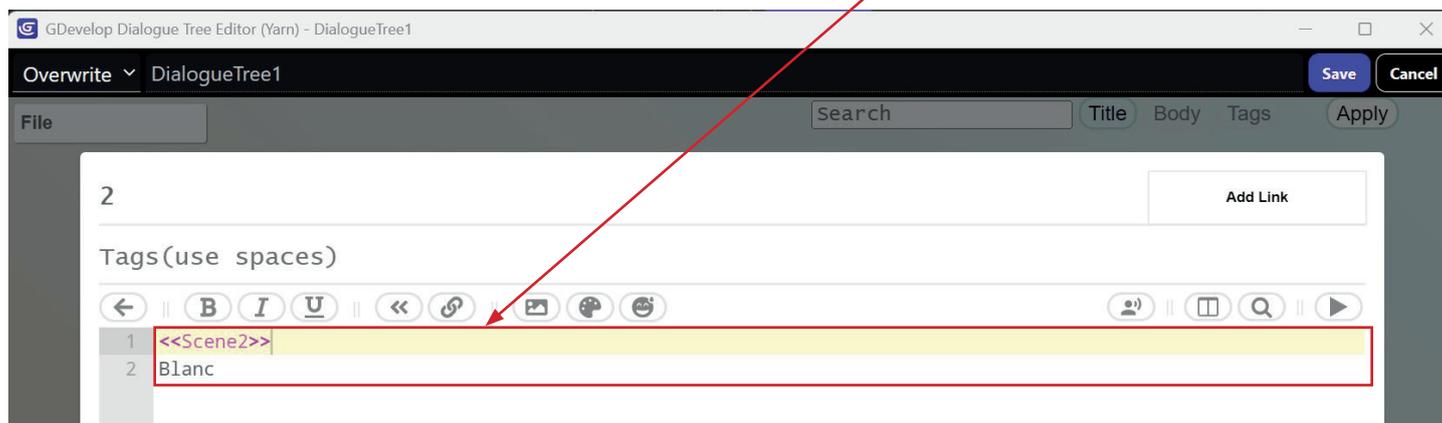
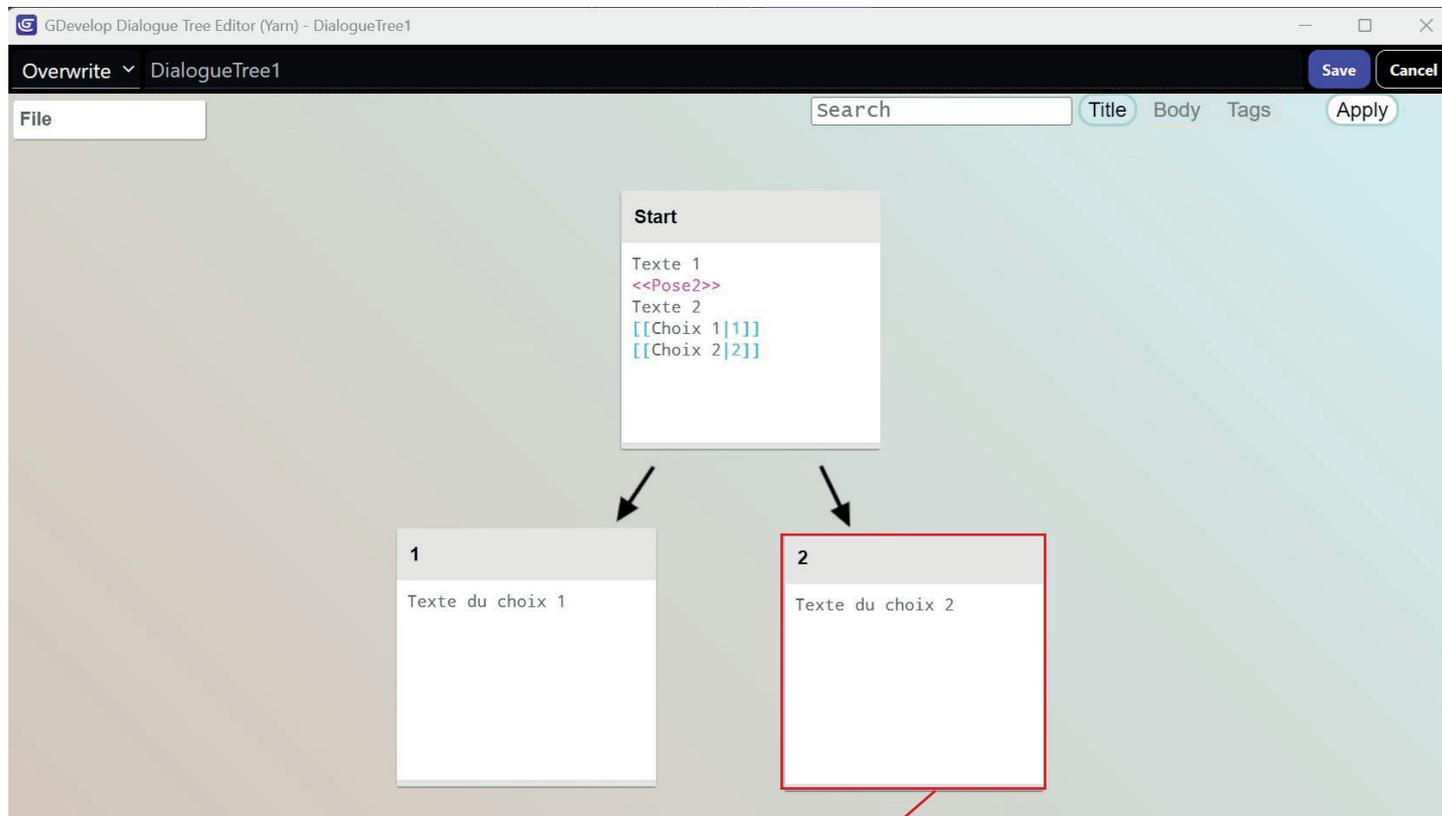
- Condition: Command <<"Pose2">> is called (Add condition)
- Action: Change the animation of Perso1: set to "Pose2" (Add action)
- Action: Change the BBCode text of NameTXT: set to "Personnage1" (Add action)

Pour changer de scene en fonction du choix :

Pour chaque choix, vous dirigerez le lecteur vers un scene différente :

Appellez une commande dans votre choix

Ajoutez du texte qui ne sera pas visible pour le lecteur pour que la commande fonctionne correctement (ici «blanc»).



Puis appelez la commande dans les conditions et changez de scene dans les actions.

