

UniGal

代码示范

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<head>
  <src>
    krkr/BKE/nova/librian
  </src>
  <dst>
    nova/others
  </dst>
  <comment>
    //
  </comment>
</head>
<body>
  <text>
    <name>
      <comment>
        //姓名
      </comment>
    </name>
    <content>
      <comment>
        //文本内容
      </comment>
    </content>
  </text>
  <code>
    <resource>
      <image>
        <background>
          <comment>
            //背景
          </comment>
        </background>
        <cg>
          <comment>
            //CG
          </comment>
        </cg>
        <tachie>
          <comment>
            //立绘
          </comment>
        </tachie>
      </image>
      <sound>
        <voice>
          <comment>
            //人声
          </comment>
        </voice>
      </sound>
    </resource>
  </code>
</body>
</xml>
```

```
</voice>
<bgm>
  <comment>
    //背景音乐
  </comment>
</bgm>
<effect>
  <comment>
    //音效
  </comment>
</effect>
</sound>
</resource>
</code>
</body>
```

支持计划

可能支持的允许导出的引擎

nova
librian

准备支持的单向导入的引擎

krkr
BKE
librian
AVGPlus
snowing
unity-nova
unity-xihe animation engine

可能支持的单向导入的引擎

unity-Utage
unity-Fungus

UniGal介绍

UniGal是一个希望能通过统一的语法标准和格式，允许从各种不同的引擎导入，并允许各游戏引擎的开发者构建支持UniGal的导入工具，实现类似ONNX一样的跨框架的方案支持，允许开发者快速从一套框架迁移到另一套更适合的框架，实现迈向开放世界的第一步。

UniGal为创造一种具有普适性的语法标准，因此采用了XML作为基础。

UniGal是高度抽象化和反复封装的，因此对于一些较为简练的引擎来说，其语法显得较为繁琐。

UniGal将演出与脚本与代码等合为一体，不再刻意强调演出与剧本之间的工作划分，不将其分割为多个不同文件，不参与素材属于演出还是脚本的名词争端。凡是纯粹的文本内容，都用包装，其他的均视为包装

UniGal脚本的后缀名为.unigal

UniGal文件分为与，其中不涉及具体内容，而是存储各类配置，而则是脚本的具体内容。

UniGal提供注释，注释内容为中的内容，并必须以//为前缀

教学

BKE

在BKE中，纯文本可以直接输入。在换行时以[p]结尾，[r]为手动换行，[l]为等待点击。行之间的换行采用(WINDOWS-CRLF)

Simple

你好，[l][r]世界！[p]

Translate

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<head>
  <src>
    BKE
  </src>
</head>
<body>
  <text>
    <name>
      NULL
      <comment>
        //姓名
      </comment>
    </name>
    <content>
      <part>
        你好，
      </part>
      <action>
        click
      </action>
      <action>
        newline
      </action>
      <part>
        世界！
      </part>
      <comment>
        //文本内容
      </comment>
    </content>
  </text>
</body>
```

nova

在nova中，文本内容需要以|><|包装，在换行时直接自然换行(UNIX-LF)，结尾需要空行。

Simple

|>

坐在车厢里的人总会向外眺望。

眺望的理由多种多样：

晕车，发呆，欣赏风景.....

亦或者只是下意识地一瞥。

但人们心中压抑的冲动都是相似的。

<|

Translate

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<head>
  <src>
    BKE
  </src>
</head>
<body>
  <text>
    <name>
      NULL
    <comment>
      //姓名
    </comment>
  </name>
  <content>
    <part>
      坐在车厢里的人总会向外眺望。
    </part>
    <comment>
      //文本内容
    </comment>
  </content>
</text>
  <text>
    <name>
      NULL
    <comment>
      //姓名
    </comment>
  </name>
  <content>
    <part>
      眺望的理由多种多样：
    </part>
    <action>
      newline
    </action>
    <part>
      晕车，发呆，欣赏风景.....
    </part>
    <comment>
      //文本内容
```

```
</comment>
</content>
</text>
<text>
<name>
  NULL
  <comment>
    //姓名
  </comment>
</name>
<content>
  <part>
    亦或者只是下意识地一瞥。
  </part>
  <comment>
    //文本内容
  </comment>
</content>
</text>
<text>
<name>
  NULL
  <comment>
    //姓名
  </comment>
</name>
<content>
  <part>
    但人们心中压抑的冲动都是相似的。
  </part>
  <comment>
    //文本内容
  </comment>
</content>
</text>
</body>
```