

名稱	修改日期	類型	大小
Animation	2017/3/15 下午 1...	檔案資料夾	
test	2017/4/1 上午 02:29	檔案資料夾	
家	2017/3/31 上午 1...	檔案資料夾	
→→→→→	2017/3/30 上午 0...	檔案資料夾	

投射檔在這裡面喔

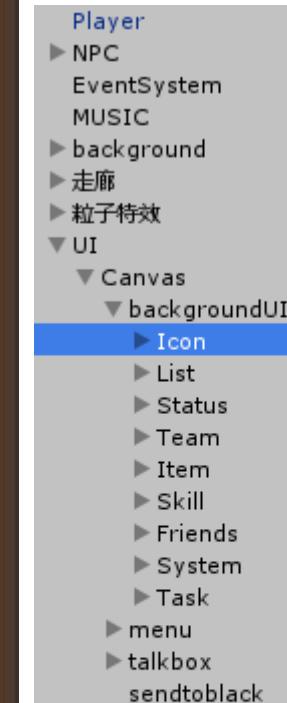


按ESC進來時，畫面最先會是這個樣子
(進來時，狀態中的人物都會先是第一個人的資料
不過若可以的話，我希望能夠讓他隨機)

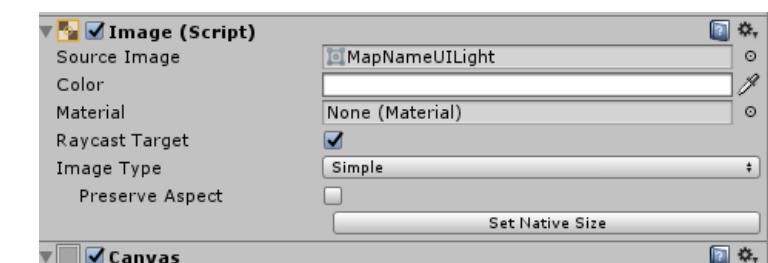


當按下↑↓鍵時，可以在左邊列表跑選單

←→鍵則是無反應



左邊的圖片做切換時
在UI/Canvas/backgroundUI/List/隊伍
中的Image 從原先的MapNameUI
替換成MapNameDark





以此類推



狀態

隊伍

物品

技能

友誼

系統

任務

薩雷諾 LV 22

HP 2585/2585

MP 355/355

EXP 15428/10245

力量 358 智力 50

物防 415 魔防 122

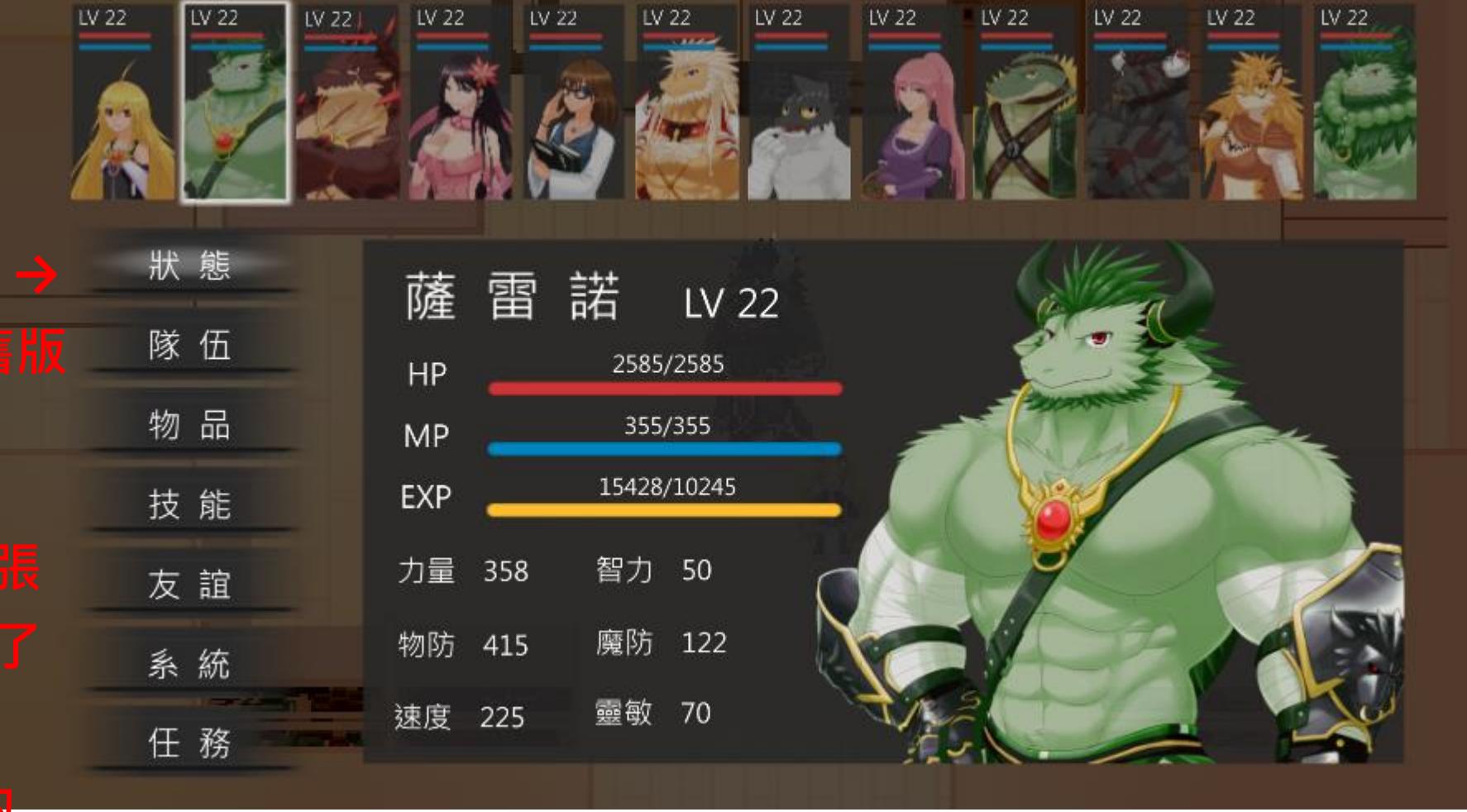
速度 225 靈敏 70



先從狀態說起

這個是舊版的，重拍一張太麻煩了

↓新的



當你按下"Space"時

~/backgroundUI/Lsit/狀態 中的image切換成MapNameUILight
~/icon/icon Sharenols 中的image切換成iconLight



此時↑↓鍵被鎖住，而←→則是被開啟



切換時

~/icon/icon2 中的image切換成icon

~/icon/icon1 中的image切換成iconLight

~/Status/statusUI 中的image切換成statusUI1



狀 態

薩 雷 諾 LV 22

隊 伍

HP 2585/2585

物 品

MP 355/355

技 能

EXP 15428/10245

友 誼

力量 358 智力 50

系 統

物防 415 魔防 122

任 務

速度 225 靈敏 70



至於內部資料，這邊我就不知道你要怎麼讓他去跑資料就是了



這邊說明一下加入隊伍和離隊的規則
我希望能用排列的方式 (其實我忘記那叫什麼?列了)
來讓角色依序加入



二樓走廊

狀態

隊伍

物品

技能

友誼

系統

任務

薩雷諾 LV 22

HP 2585/2585

MP 355/355

EXP 15428/10245

力量 358 智力 50

物防 415 魔防 122

速度 225 靈敏 70



像這樣，原先在第6位
若他前面沒人，則會往前移動





若前兩2者加入
他就會被移動到原先的第6個位置
至於所有角色的順位看前面就應該知道了
空的icon image改成iconDark 其餘的text,image則是取消勾選不顯示

順便說一下

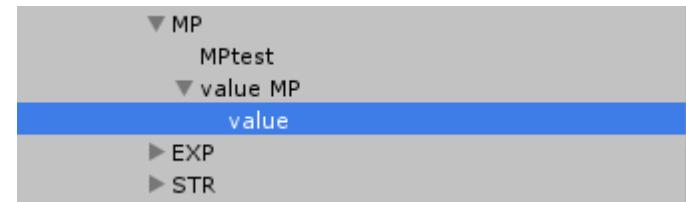
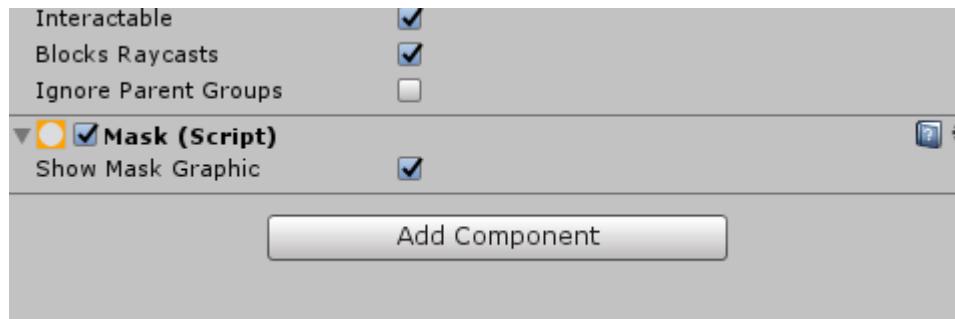
我在這投射檔裡面放了會在隊伍中的角色npc可以讓你測試
(能不能用我就不確定了)

雖然加入隊伍和離隊這動作
只會發生在

“某句對話完後才會加入或離隊”

不過這相當於對應到“友誼的解鎖”
這邊說到的對話 有可能會是普通對話
也有可能是動畫用的對話

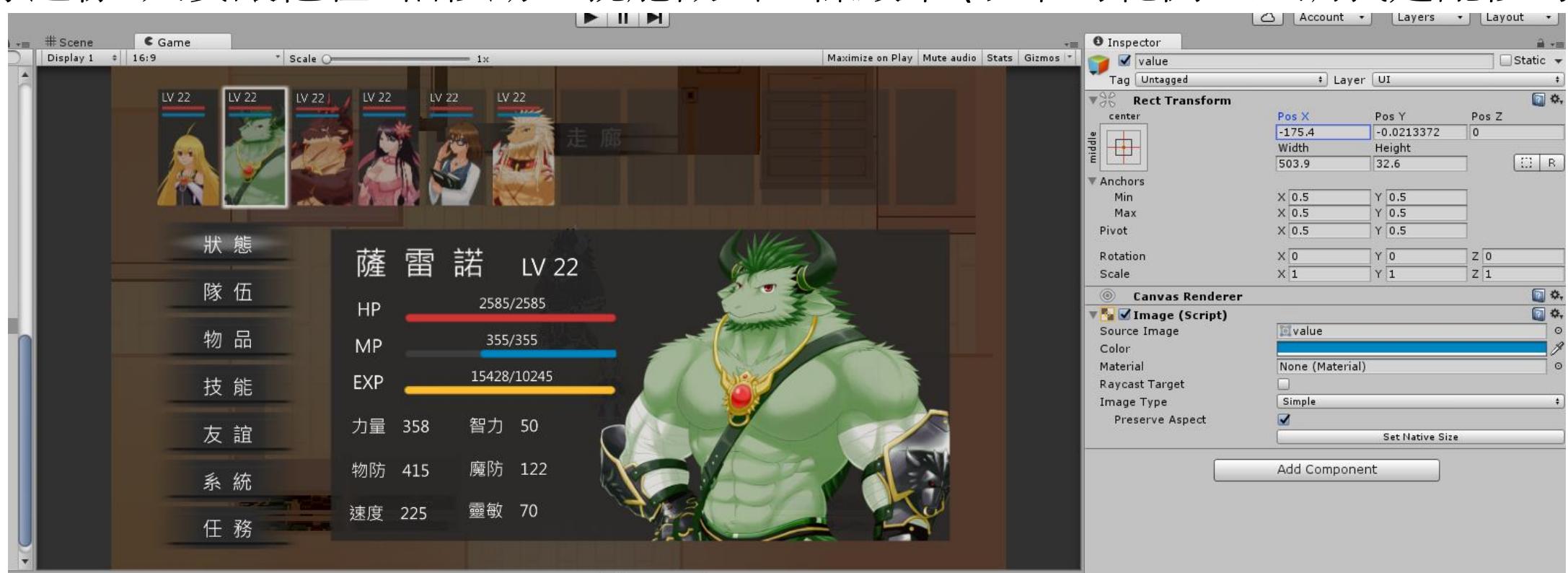
不過這種跑法應該都是用數值去讀
因為我只知道這個方法



Mask的功能是

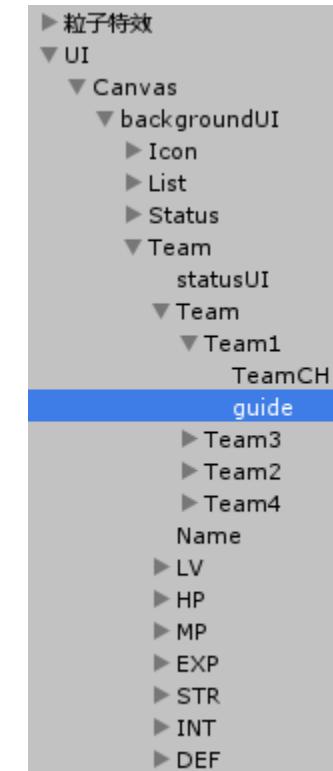
在他的目錄底下都會被目標檔給限制在範圍內

像這樣 只要讓他在X軸移動，就能做出血條效果(以下為範例，血調我是亂移的)





接下來講隊伍
順帶一題 剛剛在”狀態”時
按ESC能再次開啟↑↓ 而←→又會是回到鎖住的狀態
然後能再次使用選單



點進去後，如右圖的位置 Team1中的guide會"第一個"亮起
 而資料也都是會先顯示在第一格位置的人物資料
 此時↑↓←→只能在隊伍裡面跑 左邊List則是不能動



當你按下空白鍵時
選擇的那位~/Team/Team/Team1 中的image換成teamLight
這時角色被鎖定



狀 態

薩 雷 諾 LV 22



隊 伍

HP 2585/2585

物 品

MP 355/355

技 能

EXP 15428/10245

友 誼

力量 358 智力 50

系 統

物防 415 魔防 122

任 務

速度 225 靈敏 70

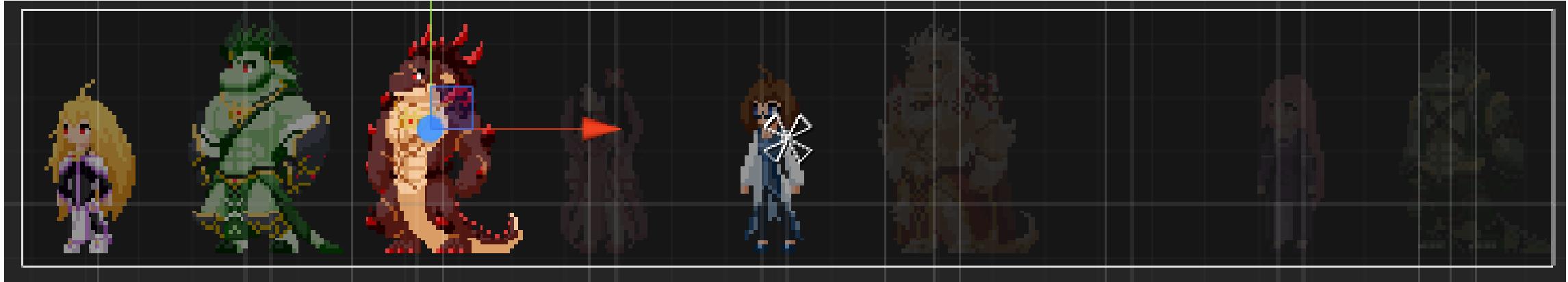


按下方向鍵
會換角色位置



角色資料
記得也要
變成你選
擇的那位
角色

當在這個狀態時，按↑

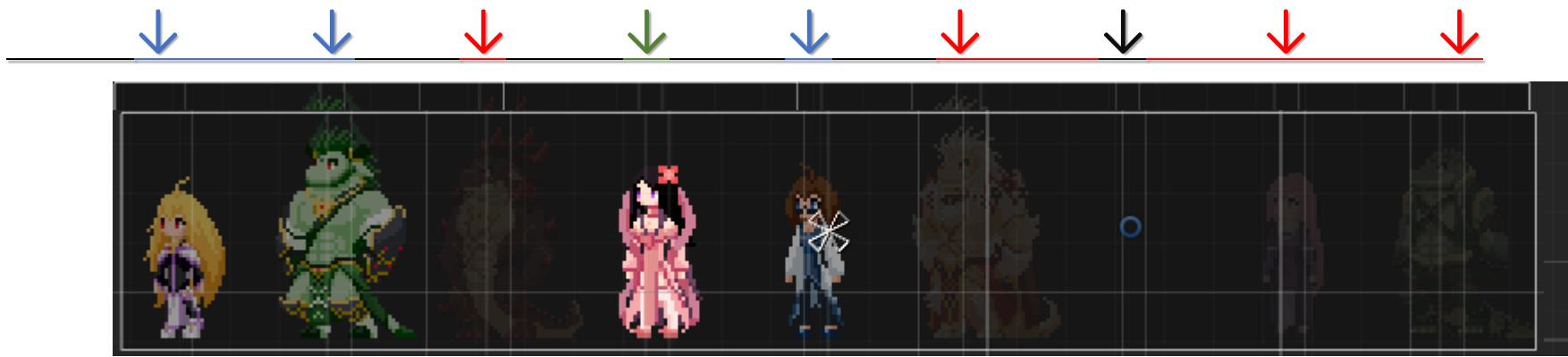


上方的角色會被選取
這若按方向鍵即可換角色
例如：按→



角色會被互換
而原先的角色會變暗 變成跟已存在隊伍中但未戰鬥的角色一樣
已被選擇在戰鬥中的角色不能選擇
未加入隊伍中的角色不能選擇

未被選取戰鬥的角色
已被選為戰鬥中的角色
被方向鍵選到的角色
未入隊角色



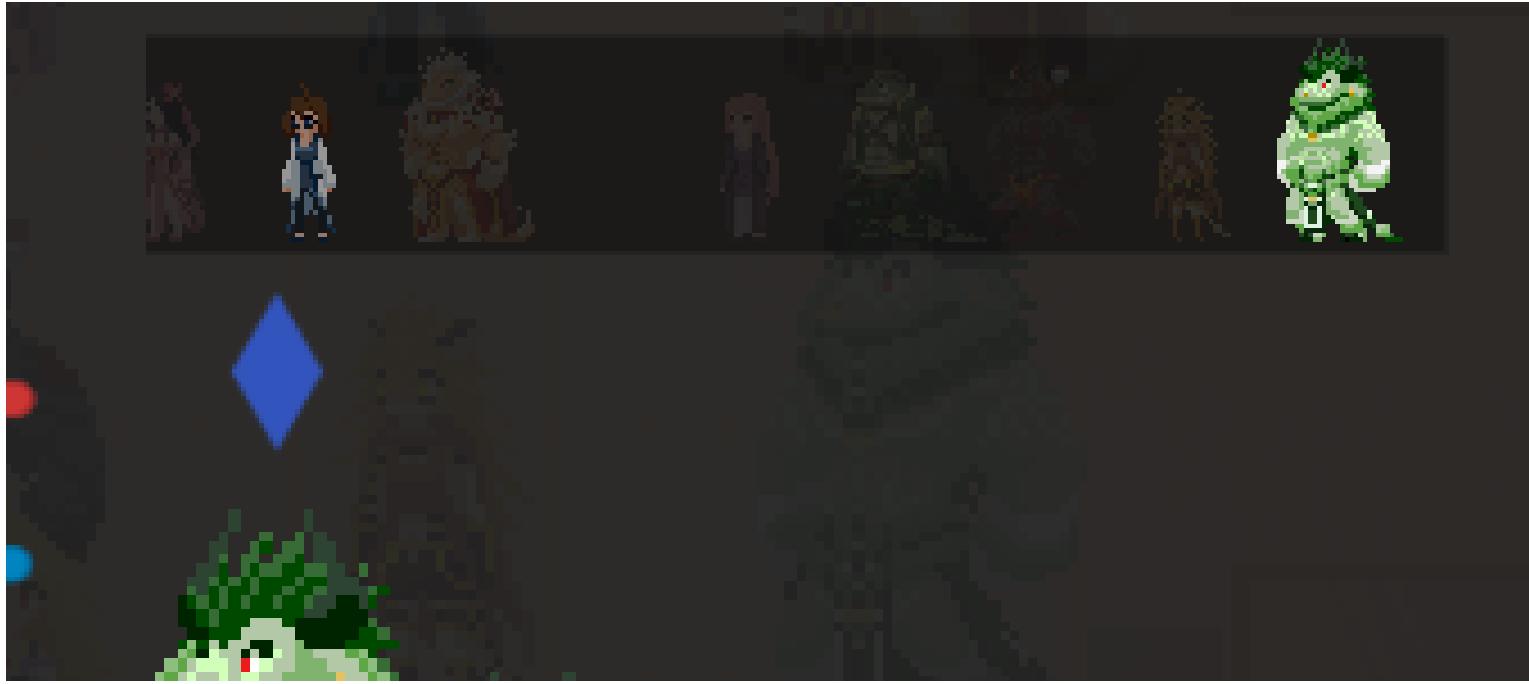
以下為色碼

未被選取戰鬥的角色 0 0 255 25

已被選為戰鬥中的角色 0 0 150 255

被方向鍵選到的角色 0 0 255 255

未入隊角色 0 0 255 0

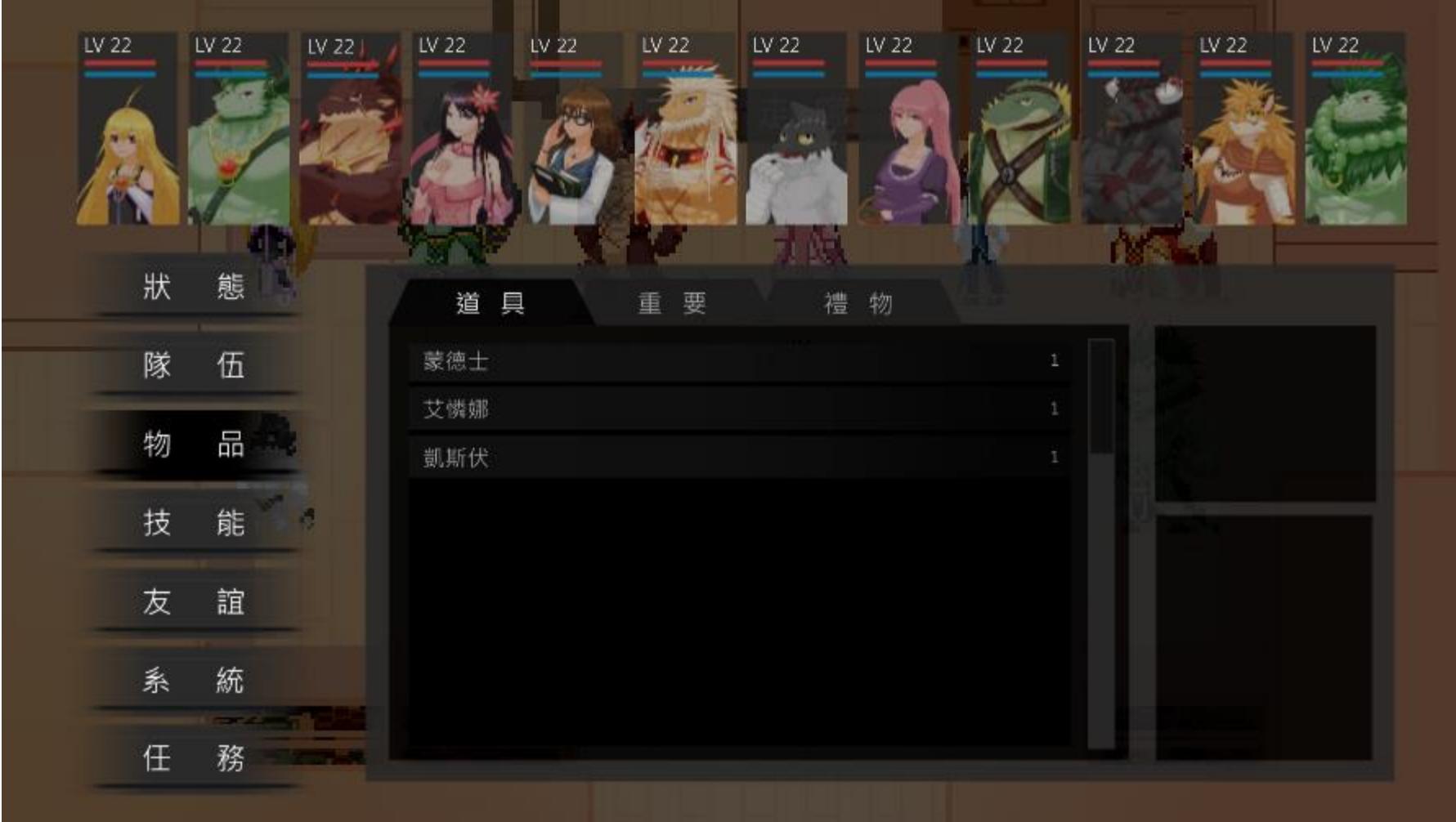


順帶一提

持續往右選擇角色會將~/Team/OtherMask/Other往左移

X:-2.1為極限不可移動

X範圍 0~-2.1



接下來講物品



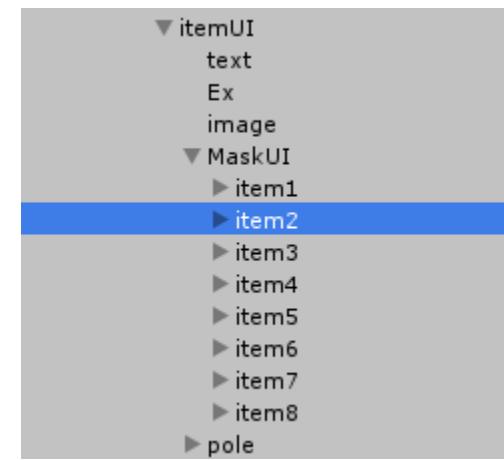
當你點進來後，最先能進行選擇的是
“道具”“重要”“禮物”
那欄



~/Item/ItemUI 中的image換成ListUIBlack

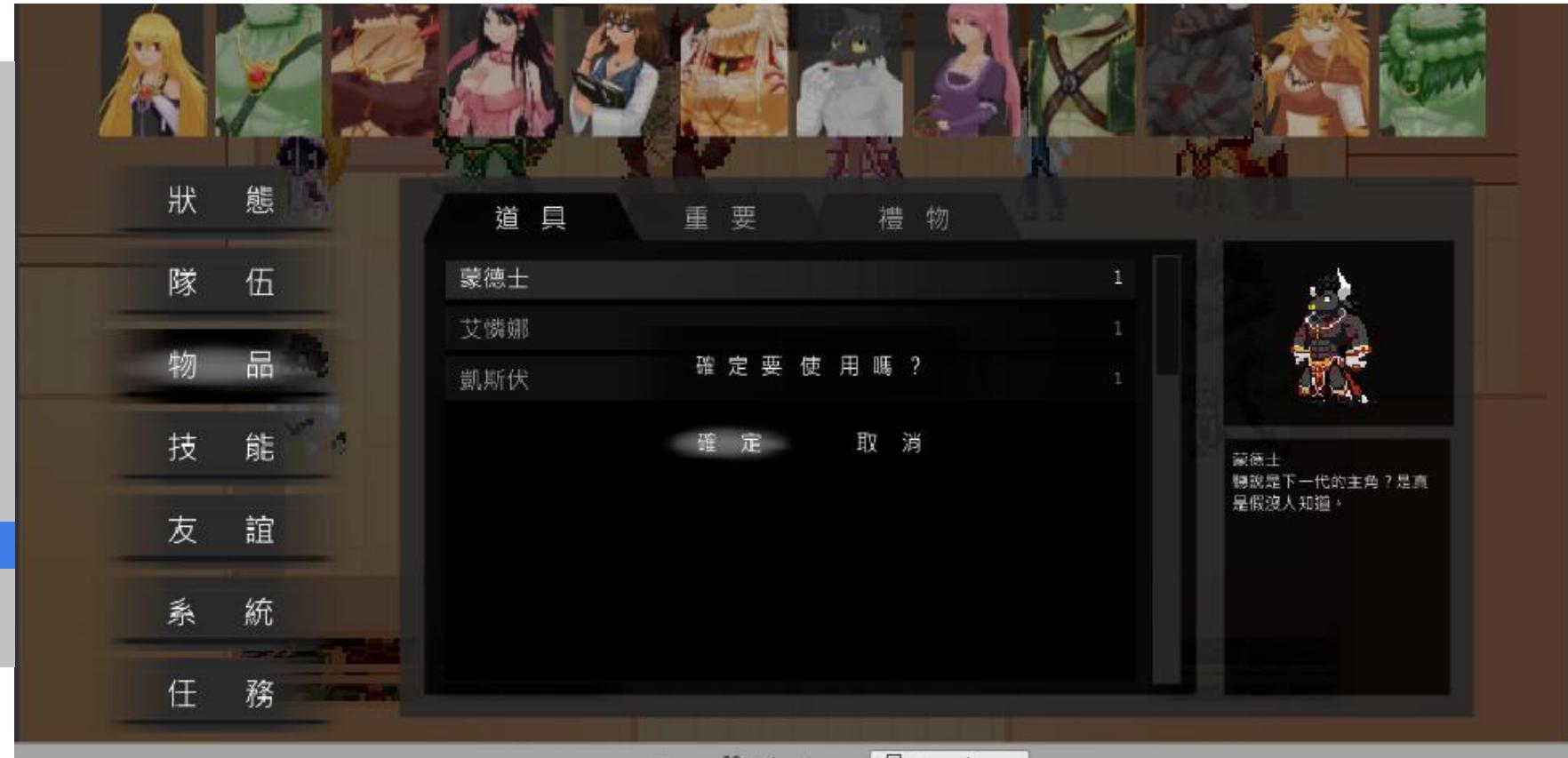
~/Item/MainUI 中的image換成ListUI

至於他的前後順序可能需要你用程式或看看unity內有沒有能讓它互
相切換的工具來進行切換(物品清單也是)

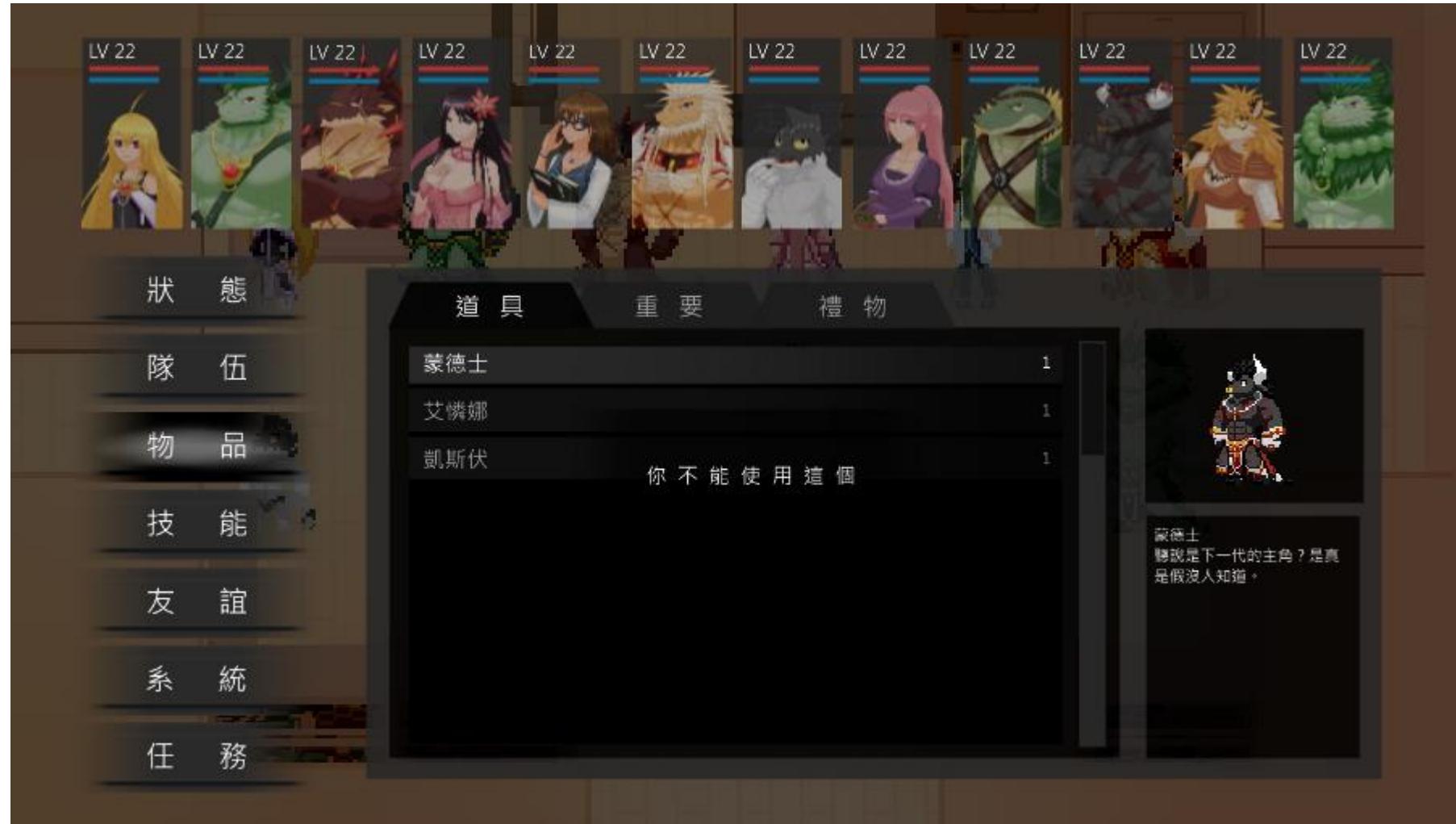


當我們進入“道具”清單時
被選取的物件 Ex和Image會顯示
而item1 中的image換成ListImage 字的顏色也會換成0 0 255 255
未選擇的為ListMageDark 字顏色0 0 255 150
不存在的直接為空

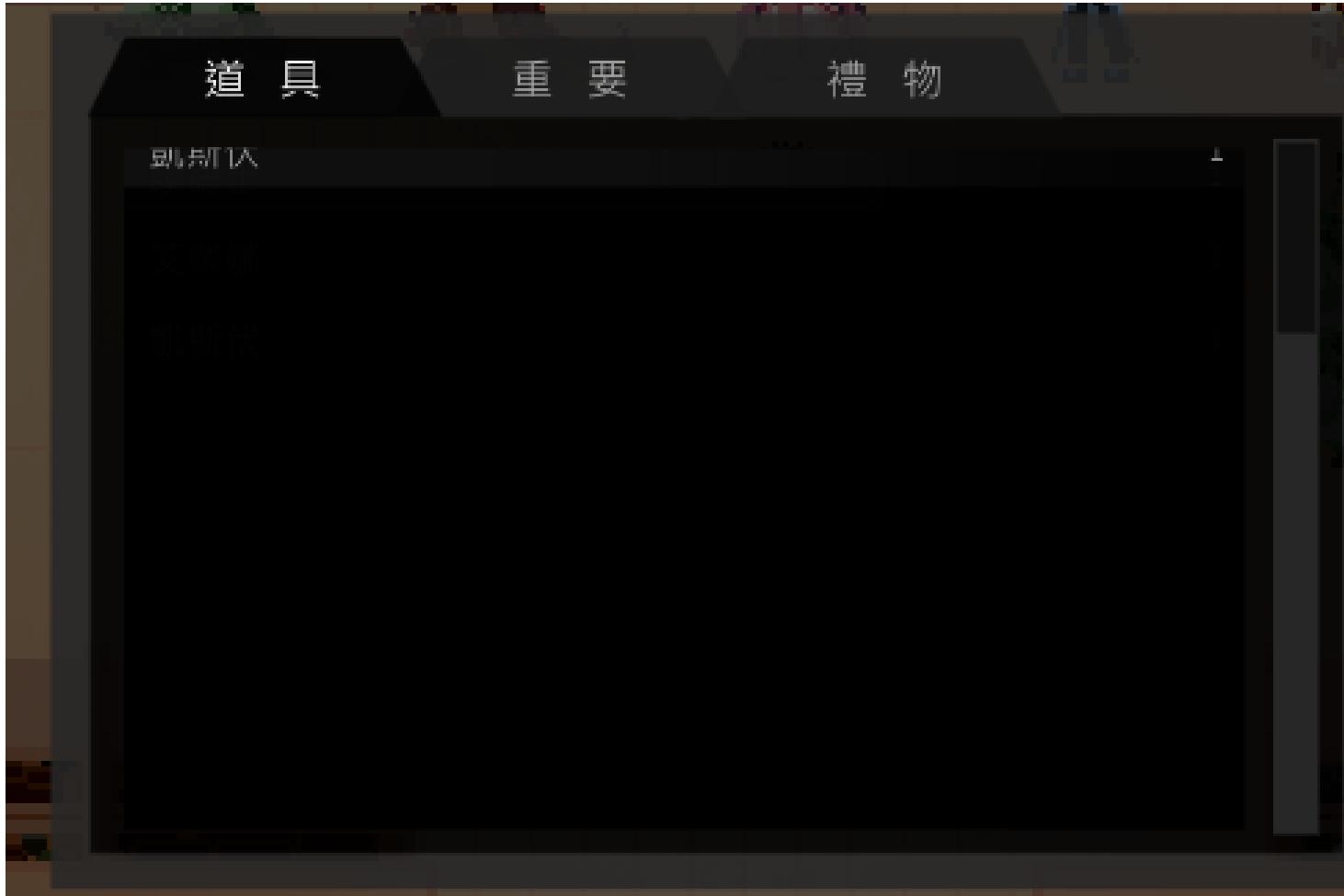
```
image
▶ MaskUI
▶ pole
▶ mainUI
▼ itemUI
  text
  Ex
  image
  ▶ MaskUI
  ▶ pole
  ▶ Select
  ▶ Error
  text
```



當你按下去後
會跳出Select 問你是否要使用
選擇的image為SelectUILight 未選擇的為SelectUIDark



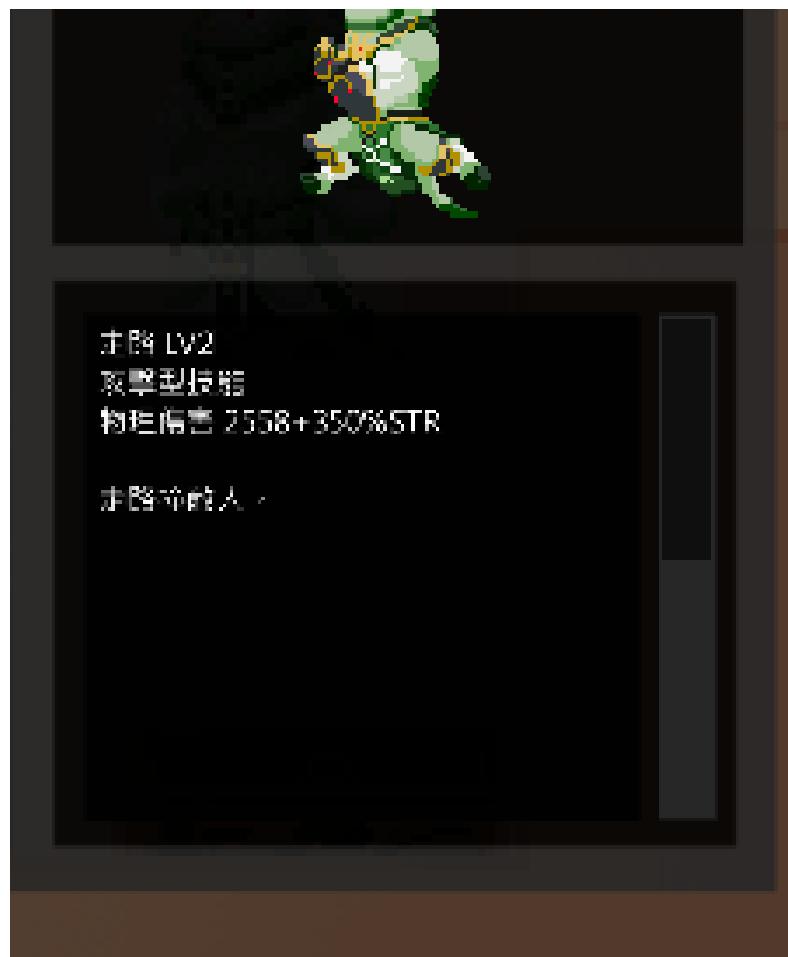
不能用的會跳出這個Error視窗
能用的則會關閉這整個介面UI
然後執行Animator
(目前暫定只會有一個東西能用 :D 就是帳篷 我以後再做給你)



這邊當物品很多時
就可用方向鍵往下延伸
或是直接用滑鼠去拉旁邊的拉桿
List Y軸範圍0~3345



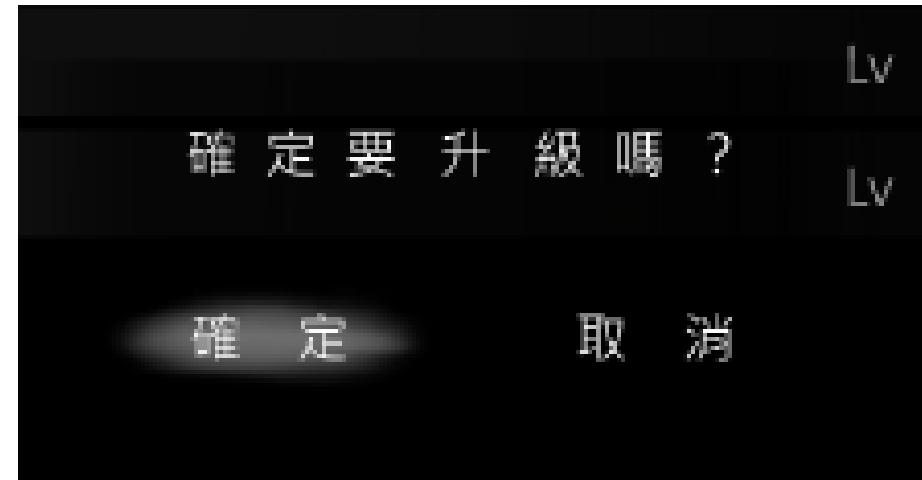
技能的部分大同小異
只不過EX部分會需要有資料庫讀取數值
好讓技能升級時能加強攻擊力或是治療量



List Y軸範圍 0~2230

EX/EX Y範圍-2170~2210

技能點數 : 22 pt



技能點數的由來
是由角色升級獲得
每 1 Lv 獲得 1 pt

至於技能獲得方式有
升級 走分線 走主線

所以這部分也都是跟道具取得的大同小異 只不過就多了個升級而已



友誼系統

讀取分線劇情來取得
支線跑完後即可或的角色加入隊伍自由使用



也是一樣

被選擇的ListFriend中的image為ListFriendLight 未選擇ListFriend

被選擇的 text math 0 0 255 255 未選擇的 0 0 255 0

被選擇的image人物 0 0 255 200 未選擇得的 0 0 255 100

沒被解鎖的image人物 0 0 0 200



也是一樣在選擇時，能往下選擇

List Y軸的範圍 0 ~ 1360



當角色未碰過任何的支線時，右邊都會是空的
跑過才會讓右邊那欄顯示剛剛的發生的支線動畫所解鎖圖



這裡跟技能 道具的EX一樣

不需要用鍵盤控制

所以用滑鼠去拉拉桿就好了

List Y軸範圍 0~0.8

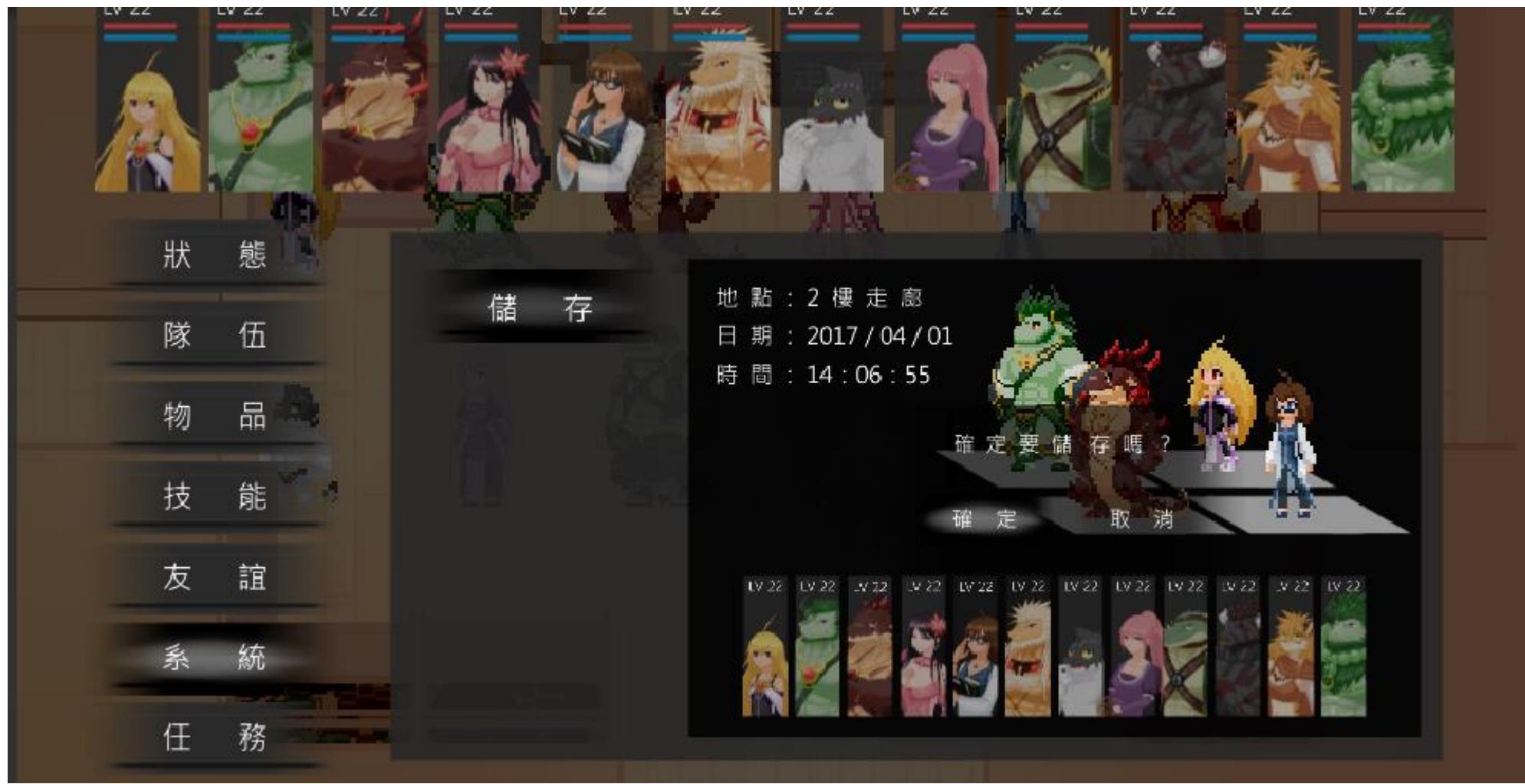


任務的部分就跟道具 技能 好友那邊一樣
但更簡單

這裡鍵盤控制“主線”“支線”欄位就好
旁邊的拉桿就用滑鼠拉就好



接下來是系統的部分



儲存只會有一個檔案
目的是為了跟這遊戲名稱一樣
能時空跳躍改變劇情
至於上述該紀錄的我就不再說明



狀態

隊伍

物品

技能

友誼

系統

任務

儲存

讀取

音量



儲存

讀取

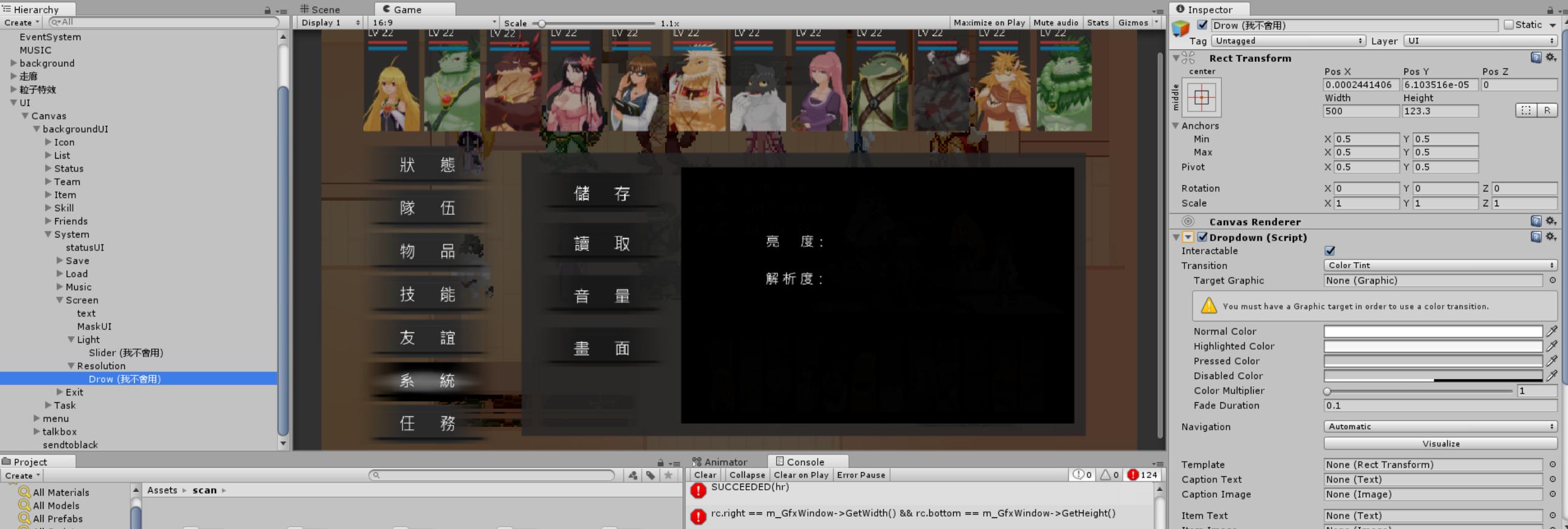
音量

畫面

亮度:

解析度:

由於這部分我不知道該如何用



不過我都有塞一些應該要用那些東西去跑的功能
(但我不知道怎麼用 很重要所以要再說一遍)



表情

按鍵設定

系統設定

解析度

1920 x 1080

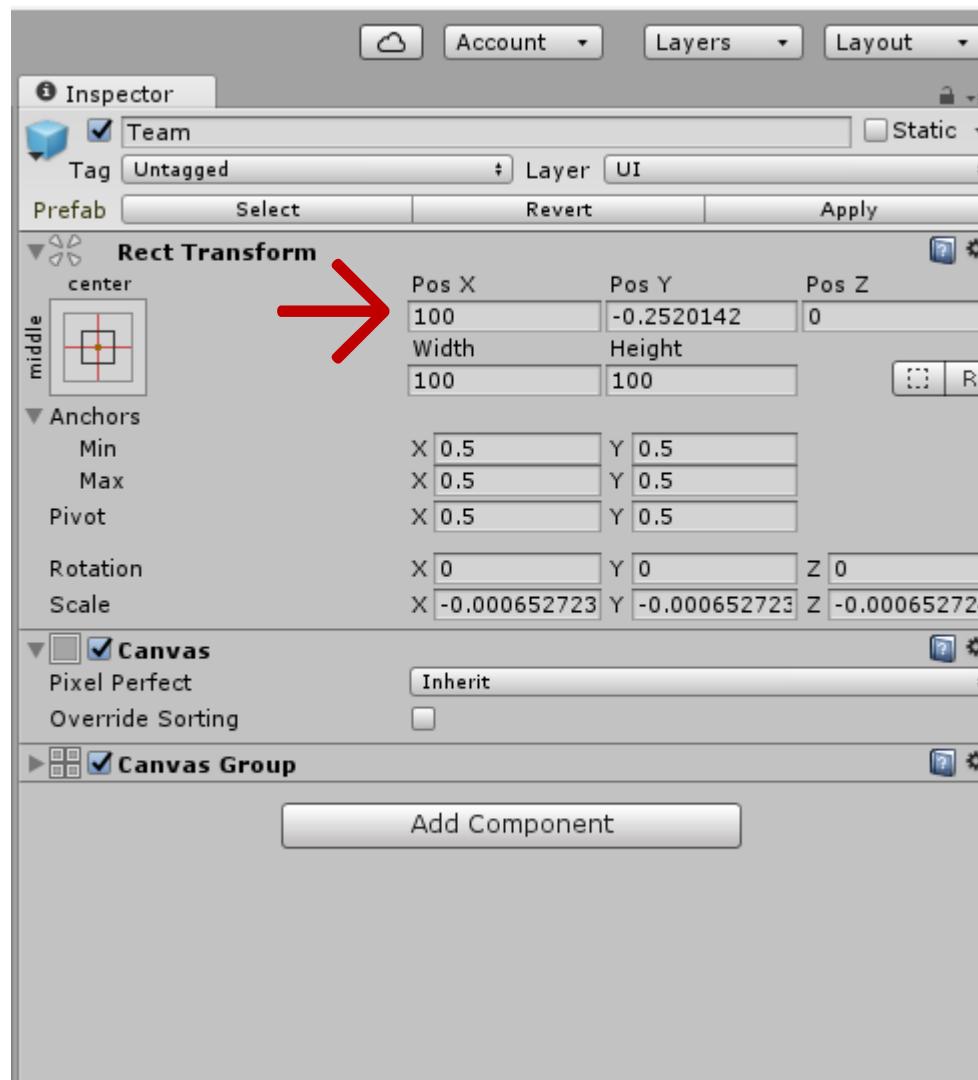
1280 x 720
1360 x 768
1366 x 768
1600 x 900
1920 x 1080

全螢幕

音樂音量

音效音量

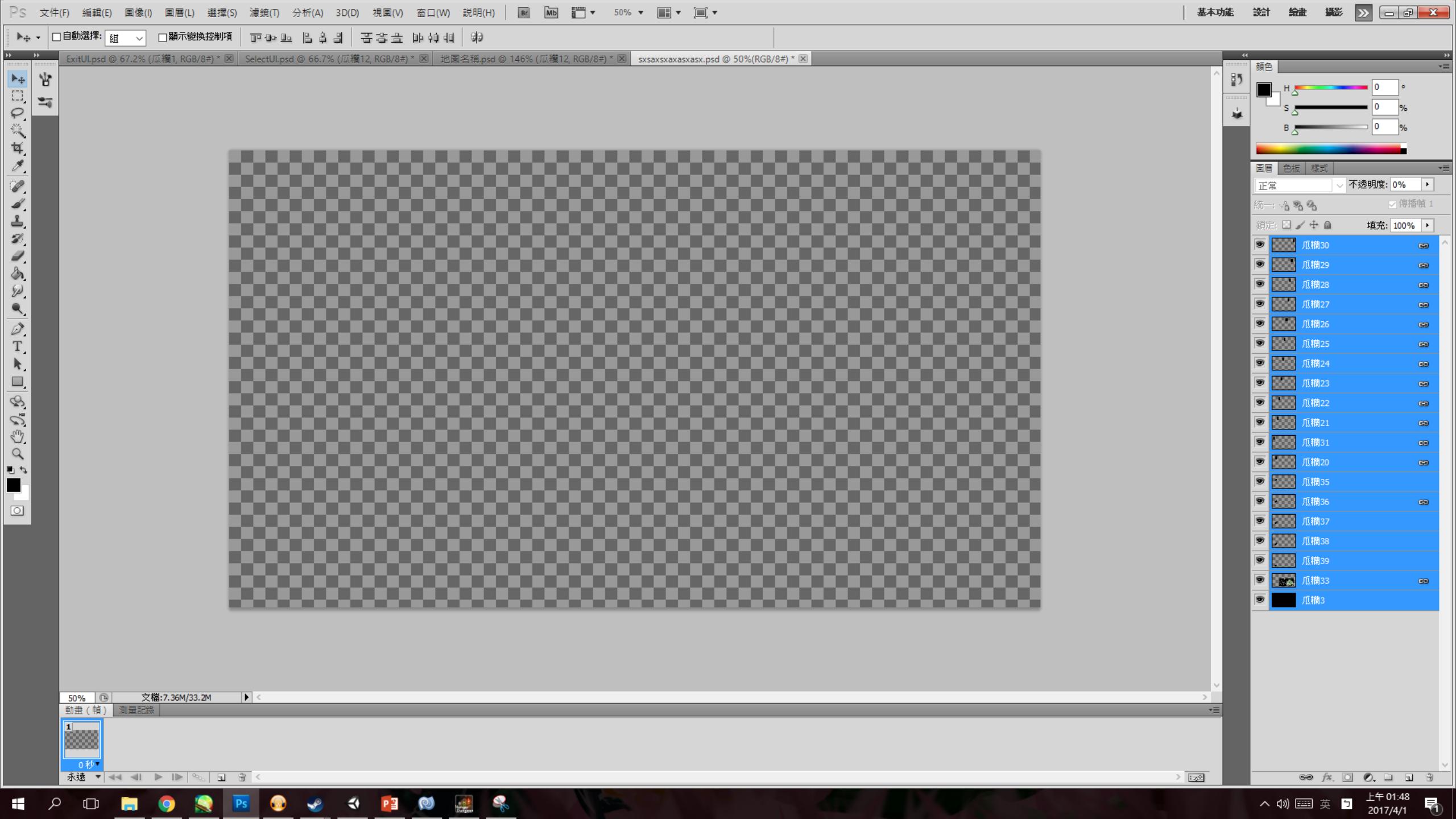
解析度我看其他遊戲用這些去跑
畢竟他們也是用unity去做的
總之效果大概是要這樣

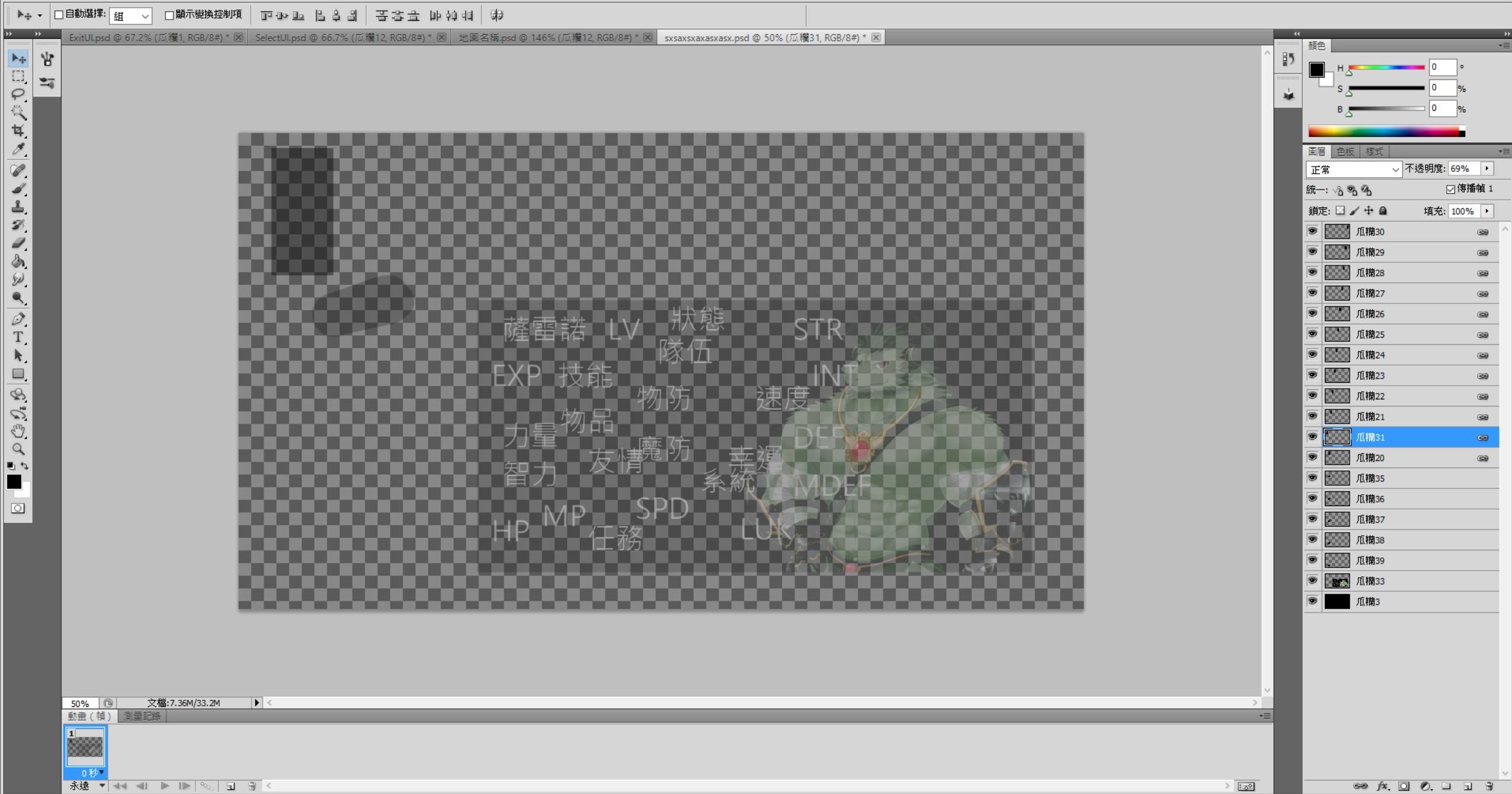


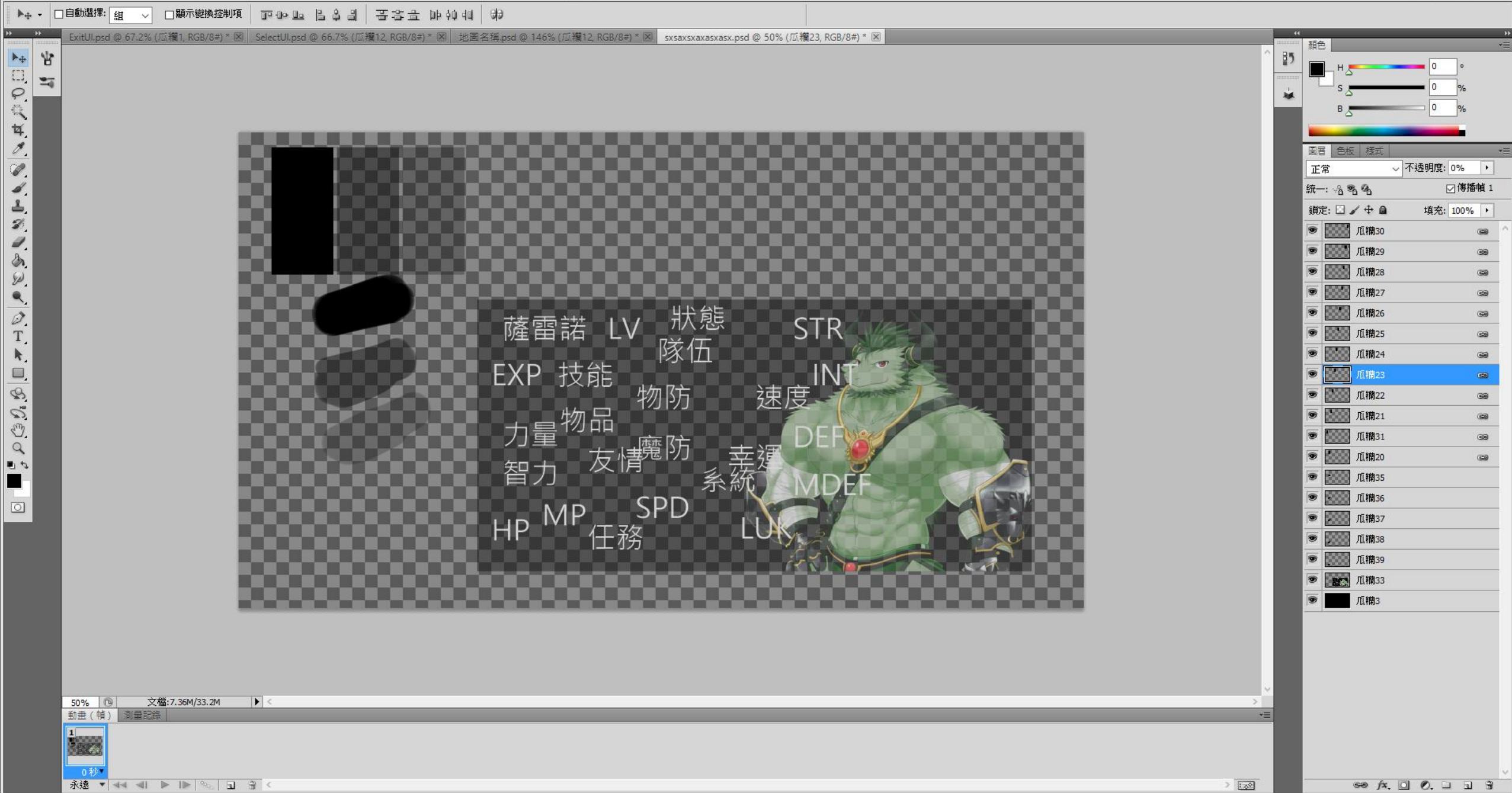
若發現都沒看到東西
把PosX值改成0就可以了

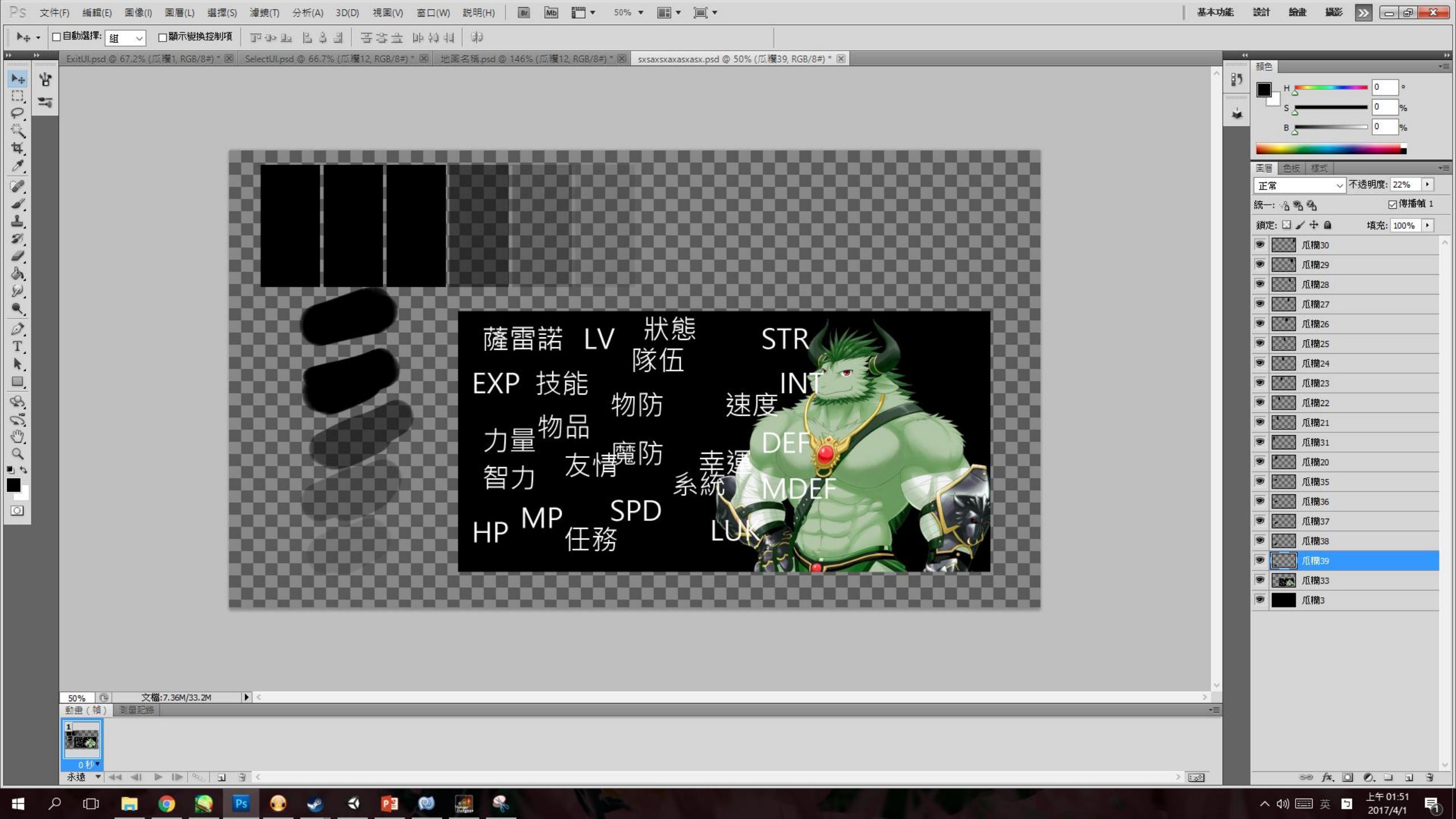
轉場效果

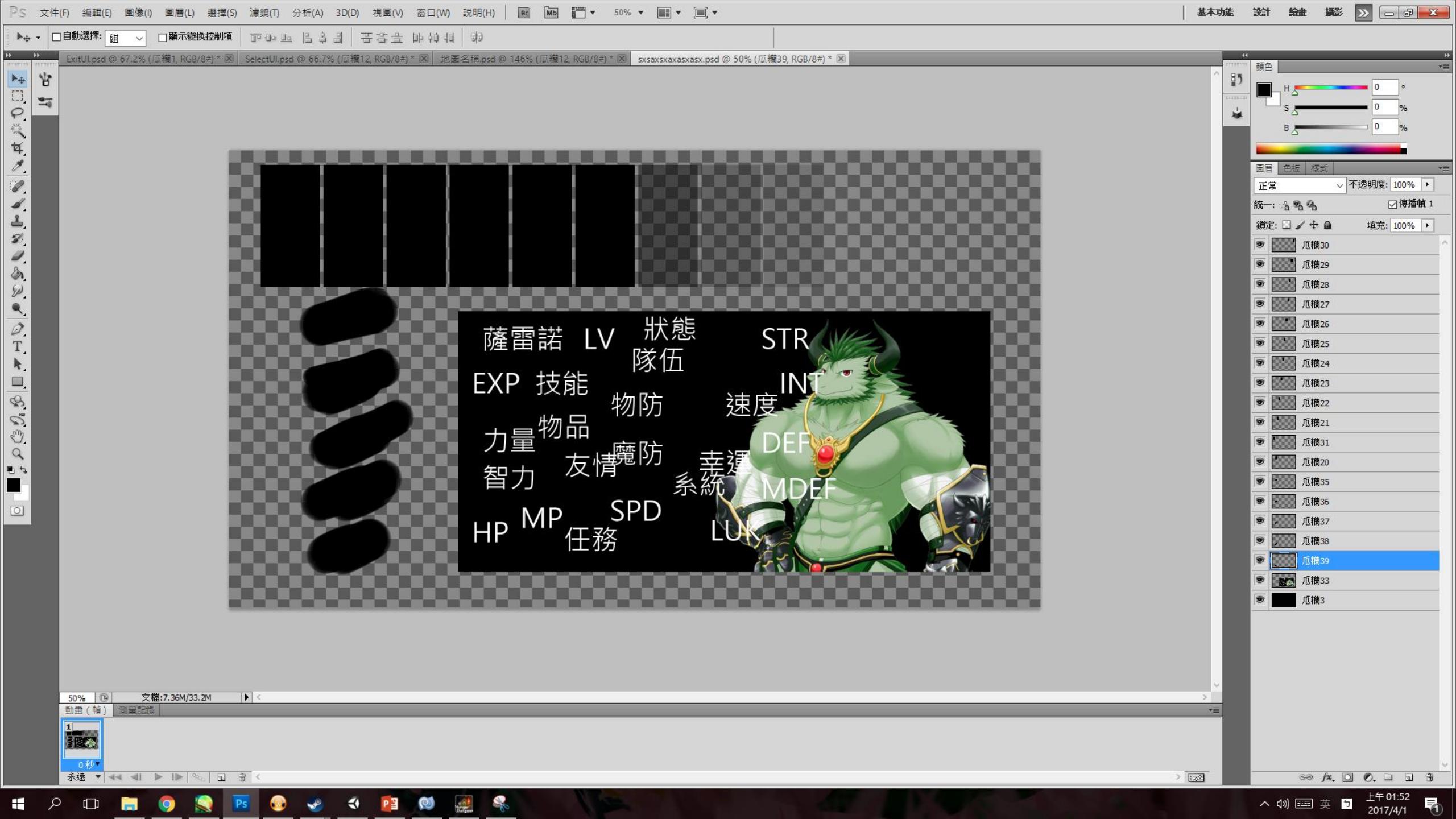
逐一淡入











速度差有看到了嗎？

ICON 跟 LIST 的顯示速度一致
但是ICON要顯示的東西比較多的關係
所以LIST全顯示完時
ICON還會繼續顯示後面的
則STAUTS顯示的部分
當ICON LIST 顯示道第3張時 他就要顯示出來

所以大概是這樣

Icon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
List	1	2	3	4	5	6	7						
Status								1					
Time	0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2

總計全部顯示完時間為1.2秒

對了

當介面UI打開時
切換狀態 物品 技能那邊也要
跑動畫

若太麻煩也是可以不用

其他的程式要求

新增對話能變”某些詞”或”重要句子”字體顏色

把 程式”Y”中的依照碰撞次數來判讀對話順序改成不會因為碰了2次
所以讀取第2句話的那種 (好啦 總之我不太知道怎麼說 你應該知道
是什麼)

新增OnTriggerEnter2D的對話觸發 觸發時不用按”Space”就能觸發

剩下的數值讀取

因為A=2 B=1 C=1時 刪掉地圖物件名稱叫X的物件

因為A=5 B=2 C=2 D=9時 創建地圖物件

和

數值讀取跑動畫順序

以後再做

Thank You~