

Readme

41247055S 資工系 116 王翊鑫

41247018S 資工系 116 林楷杰

41247014S 資工系 116 李韋達

GitHub 連結:

https://github.com/Eason20050201/final_project.git

實作的功能:

基本需求

劇本檔:

至少支援場景、人物、物品三種實體

至少支援場景背景、人物頭像、人物立繪、物品圖標等圖片素材

支援對話選項與多支線劇情設定(使用者可以透過選擇物品或是對話改變結局)

遊戲引擎:

能實現劇本檔中期望呈現之內容

支援場景背景與人物立繪之疊加顯示

玩家需要有角色設定、可以放物品的背包

不能出現壞掉的排版(文字亂換行、介面太明顯凸出去)

支援角色個人心情數值, 可以是單一好感度, 或是多個不同面向的數值

範例遊戲:

至少要有三個角色

至少要有三個場景

至少要有兩個物品

至少要有三個結局

額外功能

GitHub 使用 GitHub 開一個 Repository, 並定期 push 上去(每位組員)

場景動畫 場景變換時, 帶有 1 秒以上的動畫效果

心情變換 在不同時機替換角色的頭像與立繪

遊戲存檔 可儲存完整遊玩狀態至檔案, 並從檔案回復儲存的狀態

該遊戲狀態存檔為人類可讀, 且可直接使用文字編輯器更改

音效播放 使用 OpenAL 等工具播放音樂或音效, 至少有五種音樂或音效

編譯檔案方式：

在 final_project/ 路徑下 有 Makefile

編譯指令: make

執行指令: make run

清除執行檔案指令: make clean

圖檔與音檔放置位置：

在 final_project/example/assets/ 下放入圖檔與音檔

劇本檔寫法：

第一幕 [[events]] id 必須為 "START"

最後一幕 [[events]] id 必須為 "END"

//背景寫法

[[scenes]]

id = "home"

background = "home.png"

id 是背景的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

background 是背景的图片名稱, 能更改的只有雙引號內的字串。

//角色寫法

[[characters]]

id = "kurumi"

name = "時崎狂三"

avatar = [

{ avatar_id = "kurumi_happy_avatar.png", required_affection = 70},

{ avatar_id = "kurumi_normal_avatar.png", required_affection = 40},

{ avatar_id = "kurumi_angry_avatar.png", required_affection = 0}

]

sprite = [

{ sprite_id = "kurumi_happy_sprite.png", required_affection = 70},

{ sprite_id = "kurumi_normal_sprite.png", required_affection = 40},

{ sprite_id = "kurumi_angry_sprite.png", required_affection = 0}

]

affection = 50

id 是角色的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

name 是角色的名字, 能更改的只有雙引號內的字串。

avater 是角色的頭像, 必須依照上面格式填寫, 可依照情緒變化新增圖片, 最少要1張圖片, 且required_affection不是必要的, 如果沒有寫則默認-10000, 能更改的只有雙引號內的字串。

sprite 是角色的立繪, 寫法與avater相同, 能更改的只有雙引號內的字串。

affection 是角色的預設好感度, 必須大於required_affection。

//物品寫法

```
[[items]]
```

```
id = "money"name = "錢幣"
```

```
icon = "money_icon.png"
```

```
description = "可以用來購物的錢幣。"
```

```
quantity = 10
```

id 是物品的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

name 是物品的名字, 能更改的只有雙引號內的字串。

icon 是物品的圖片名, 能更改的只有雙引號內的字串。

description 是物品的描述, 能更改的只有雙引號內的字串。

quantity 是這個物品的數量, 如果大於0, 就會顯示在背包內(請填正整數)

//事件寫法

```
[[events]]
```

```
id = "get_ticket2"
```

```
scene = "shopping_street"
```

```
character = "system"
```

```
dialogue = "(獲得了1張抽獎券)"
```

```
obtain = 1
```

```
obtain_id = "ticket"
```

```
next_event = "thanks"
```

必要:

id 是事件的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

scene 是背景的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

character 是會顯示在畫面上的角色 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

dialogue 是寫在對話框的字, 能更改的只有雙引號內的字串。

可選:

obtain 和 obtain_id 需要一起出現, 分別代表獲得的物品數量(請填正整數)和 id

next_event 和 choices 只能擇一出現, next_event 是下一個事件的 id , choices的寫法請看下面

judge_event 的寫法請看下面

//choices的寫法

```
[[events]]
```

```
id = "after_flycar"
```

```
scene = "flycar"
```

```
character = "kurumi"
```

```
dialogue = "我快要吐了...(表情難受)"
```

```
choices = [
```

```
  { text = "嘲笑她", next_event = "laugh", affection_changes = -10, character_id = "kurumi"},
```

```
  { text = "帶她去休息", next_event = "rest", affection_changes = 5, character_id = "kurumi"},
```

```
  { text = "買藥給她吃(需要1錢幣)", next_event = "medicine", affection_changes = 10, character_id = "kurumi", required = 1, required_id = "money"}
```

```
]
```

必要:

text 是會出現在選項上的文字, 能更改的只有雙引號內的字串。

next_event 是下一個事件的 id, 能更改的只有雙引號內的字串。

可選:

affection_changes 和 character_id 需要一起出現, affection_changes是角色的好感度變化值(請填整數), character_id 是好感度變化的角色 id

required 和 required_id 需要一起出現, required 是點選此選項需要的物品數量(請填正整數), required_id 則是需要的物品的id

//judge_event 的寫法

```
[[events]]
```

```
id = "JUDGE_end_1"
```

```
scene = "amusement_park_gate_afternoon"
```

```
character = "kurumi"
```

```
dialogue = "在分別之前我必須跟你說一些實話..."
```

```
judge_event = [
```

```
  { next_event = "good_ending_1", required_affection = 60, character_id = "kurumi"},
```

```
  { next_event = "bad_ending_1", required_affection = 0, character_id = "kurumi"},
```

```
]
```

JUDGE是我們用來觸發(判定好感度)這個函式, 並決定結局的方法, 要使用判定好感度的函式, id一定要有"JUDGE"這個字串。

如果不想使用則可以直接跟//事件寫法一樣的寫法就可以了。

//setting 的寫法

```
[[settings]]
```

```
enter_name = "enter_name.png"
```

```
enter_background = "enter_background.png"
```

```
home_icon = "home_icon.png"
```

```
backpack = "backpack.png"
```

```
choice = "choice.mp3"
```

```
close_bag = "close_bag.mp3"
```

```
gaming_bgm = "gaming_bgm.mp3"
```

```
login_bgm = "login_bgm.mp3"
```

```
open_bag = "open_bag.mp3"
```

```
space = "space.mp3"
```

```
inventory_icon = "inventory_icon.png"
```

以上這些能改的只有後面的檔案名稱，前面的判定項目不可以改，因此這些圖片數量是固定的且音樂音效數量也是固定的，此外[[settings]]這個表只能有一個。

已知問題：

- 1.在轉場動畫時，如果瘋狂點擊，不會跳過轉場動畫，會累積點擊次數，等到轉場動畫播放結束會快速釋放累積的點擊數量，導致迅速跳過很多頁面。
- 2.在 WSL 上面執行的時，有時候輸入完名字會直接 segmentation fault，但再執行一次就沒有這個問題。經過測試，在虛擬機上的linux環境下執行就沒有這個問題。

注意事項：

- 1.更改劇本檔的時候，前面的中括號裡的字串和等於前面的字串都是固定的不可更改。