

ParameterBoard.js

一个RPGMV插件

ParameterBoard.js

一个RPGMV插件

自产

ParameterBoard.js

一个RPGMV插件

自产

渣渣

为什么？

- 增强剧情的结构化
- 支撑长篇叙事能力

概念

- 卷 (Volume)
- 章节 (Chapter)
- 角色 (Role)
- 行动 (Act)
- 题目 (Entity)

1.卷 (Volume)

- 一个游戏的故事分为好几卷
- 卷名自定
- 也可以第一卷，第二卷，第三卷.....

2.章节 (Chapter)

- 一个卷可能有多个章节。
- 第一章，第二章，第三章.....
- 卷和章节是 **时间** 的概念

3.角色 (Role)

- 角色是属性的持有者
- 特殊角色：“玩家”.....
- 系统角色：“收入”.....
- NPC：村长，王小虎.....
- 定点：掌门，传送门.....
- 角色可能还属于一定的**势力 (Power)**，例如什么**门派**。
- 角色是**空间**概念

4.行动 (Act)

- 一个角色处于一个或多个的行动之中
 - 例如在巡逻
 - 关系也是一种行动，包括和玩家的关系和其他NPC的关系
 - 特殊数值也是一种行动比如好感度（其实就是和玩家的关系）

- 行动是**空间和空间之间的联系**

5.题目 (Entity)

- 游戏世界中一个客观存在的东西就是一个题目
- 一定属于某卷某章某角色某行动
- 可能会随着游戏时间即游戏进程的推进而改变
- 跟行动容易混淆
 - 总的来说一个行动包含多个题目，否则可以认为没有必要区分
- 题目是**具体的故事内涵**

什么是参数板？（ParameterBoard）

- 一块**假想**的板
- 上面记录着故事空间的人物状态和人物之间的关系
- **每个格子**中包含着若干的“题目”的记录

什么是当前卷和当前章节？

- 即当前存档所进行到的游戏的所处章节。

- \$gameParameterBoard.nowVolumn
 - // 查看当前卷
- \$gameParameterBoard.nowChapter
 - //查看当前章节

- `$gameParameterBoard.setVolumn("第一卷")`
 - `// 设置当前为第一卷`
- `$gameParameterBoard.setChapter("第一章")`
 - `// 设置当前为第一章`
- `$gameParameterBoard.ifNowVolumn("第一卷")`
 - `//检测当前是否为第一卷`
- `$gameParameterBoard.ifNowChapter("第一章")`
 - `//检测当前是否为第一章`

更多代码

////////// 设置某卷某章某角色某行动某题目的值

```
$gameParameterBoard.moveTo("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款", "100")
```

```
$gameParameterBoard.moveTo("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "道路建设费", "200")
```

////////// 取消某卷某章某角色某行动某题目

```
$gameParameterBoard.unassign("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款")
```

////////// 获得某卷某章某角色某行动某题目的值

```
$gameParameterBoard.entityValue("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款")
```

////////// 检测是否有某卷某章某角色某行动某题目

\$gameParameterBoard.haveEntity("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款")

////////// 检测是否有某卷某章某角色某行动某题目

\$gameParameterBoard.haveNoEntity("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款")

////////// 检测是否有某卷某章某角色某行动某题目是否等于

\$gameParameterBoard.equalEntity("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "道路建设费", "200")

常见用法位置（不同时间的角色表现）

- 设置一个事件
- 添加一个“分支条件”执行内容
- 选择“脚本”
- 输入：
- `$gameParameterBoard.ifNowVolumn("第一卷") /* 或者 */`
- `$gameParameterBoard.ifNowVolumn("第二卷") /* 或者 */`
- `$gameParameterBoard.ifNowVolumn("第三卷") /* 或者 */`
- `$gameParameterBoard.ifNowChapter("第一章") /* 或者 */`
- `$gameParameterBoard.entityValue("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款") == 200`
-

常见用法位置（ 控制游戏进度和更新参数板 ）

- 设置一个事件
- 添加一个“脚本”执行内容
- 输入：
- `$gameParameterBoard.setVolumn("第二卷") /* 游戏已经到了第二卷 */`
- `$gameParameterBoard.moveTo("第一卷", "第一章", "新手村村长", "行动0", "个人存款", "100") /* 第一卷第一章的新手村村长的行动0所关联的个人存款，设置为 100 */`
- 使用比较繁琐

用例项目

时间隧道



跟小孩说话，选择“现在是哪年”，告知现在是101年。

乘船到右岸，跟“时间老人”说话，选择“我要到四年后”。

再回到左岸，跟小孩对话，问“现在是哪年”，告知现在是105年。

时间隧道（原理）



设置一个
卷为“系统”
章节为“全局”
角色为“时间”
行动为“行动0”
题目为“纪年”

小孩根据这个题目说不同的话
101年说101年
105年说105年

时间老人对话后会改变这个题目

烦恼的村长



跟村长说话，可以选择“要致富先修路”、“投资种点芒果树”、“但愿你们村长越来越好！”

如果做出了“要致富先修路”回答，左边的男生会表示同意，右边的女生表示不同意。

如果做出了“投资种点芒果树”，右边的女生表示同意，左边的男生会表示不同意。

烦恼的村长（原理）



设置一个
卷为“第一卷”
章节为“第一章”
角色为“致富村村长”
行动为“帮助村长”
题目为“帮助选择”

两个角色分别判断

买房子



一开始不能进入各个房子

可在NPC那里买房子（无敌海景1，无敌海景2，无敌海景3）

买了房子会扣钱，然后就可以进去相应的房子了

买房子（原理）



其实也是设置题目

两个打架的NPC



跟两个男性NPC对话会触发战斗。

战胜后跟女NPC对话，女NPC会知道谁已经被你打败了。

两个打架的NPC（原理）



其实也是设置题目

使用卷和章节

- 还没有比较好的例子

冗余性

- 某种程度上，这可以通过“开关”和”变量”来完成。
- 这里不爆存储基本上不用提前考虑布局，会自动存档。
- 提高了“执行内容”的编写逻辑和组织思路（或许？？？）

下载

- <https://github.com/dist1/ParameterBoard.js/archive/master.zip>
- 使用：
 - 新建一个项目，例如地址为 d:\ParameterBoard\
 - 把下载包里面的“用例项目”
 - 下面的data和js文件夹全部覆盖到新建项目里
 - （一定要提示覆盖）
 - 打开编辑器，查看测试

后续更新

- 我的微博
 - <https://weibo.com/ltaoist/>
 - @莫宇诚永远和你在一起
- 或者贴吧 rpgmakermv
- 或者QQ/邮件 370621469@qq.com
- 欢迎交流

还比较渣渣.....

感谢