## ParameterBoard.js

一个RPGMV插件

## ParameterBoard.js

一个RPGMV插件



## 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 ( Volumn )
- 章节 (Chapter)
- 角色(Role)
- 行动 ( Act )
- 题目 (Entity)

### 1.卷(Volumn)

- 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

		角色1(村长)				角色2(王小虎)				••••
		对玩家的 好感度	私房钱	玩家是 否已经 投票	玩家已经 知道村长 的秘密	对玩家的好 感度	是否已经 出海	玩家给 了桃木 剑	玩家给了香	•••••
第一卷	第一章	题目1 题目2								
	第二章									
	第三章									
	第四章		题目1 题目2							
	第五章									
	第六章							题目1 题目2		
第二卷	第七章									
	第八章									
	第九章									
	第十章									
	第十一章									
	第十二章									
••••	••••									

## 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

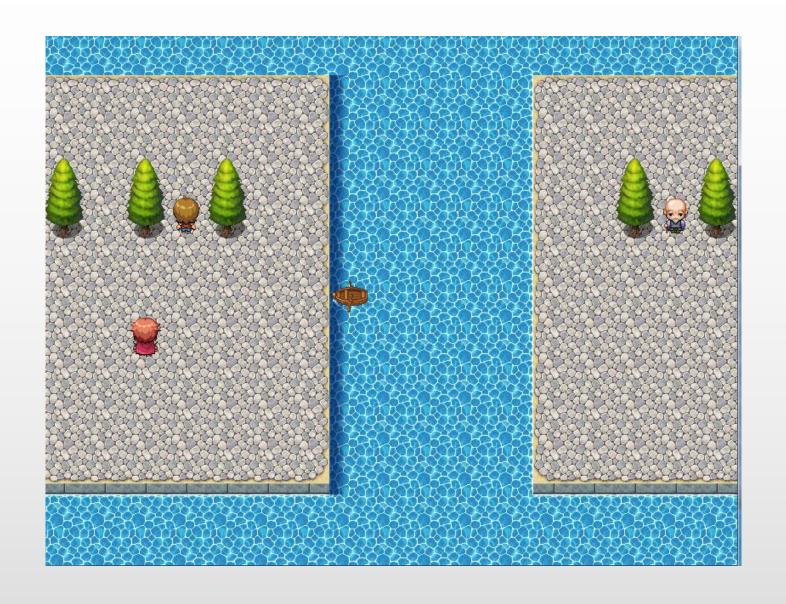


跟小孩说话,选择"现在是哪年",告知现在 是101年。

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)

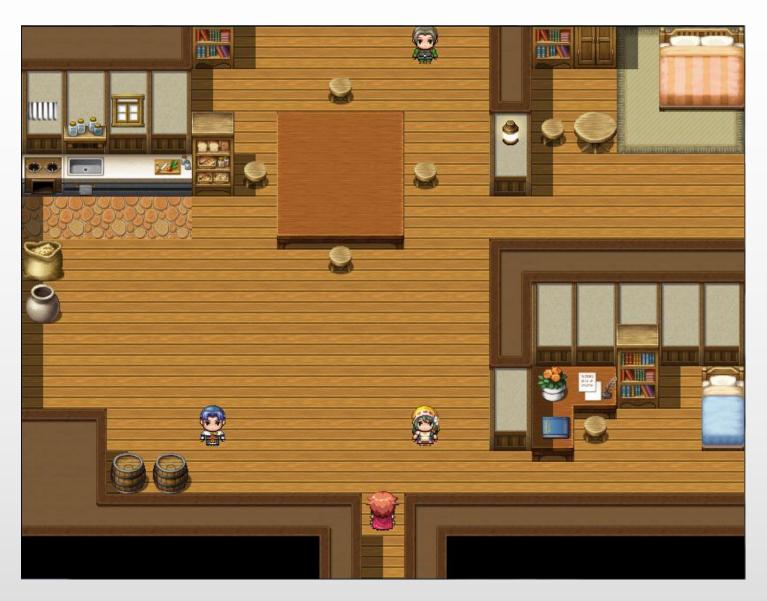


设置一个 卷为"系统" 章节为"全局" 角色为"时间" 行动为"行动0" 题目为"纪年"

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

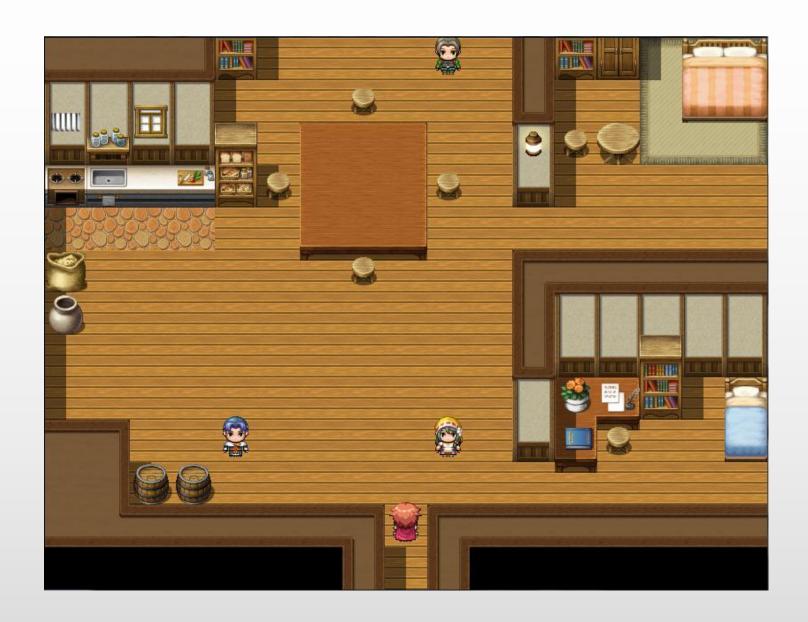


跟村长说话,可以选择"要致富先修路"、"投资种点芒果树"、"但愿你们村长越来越好!"

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)

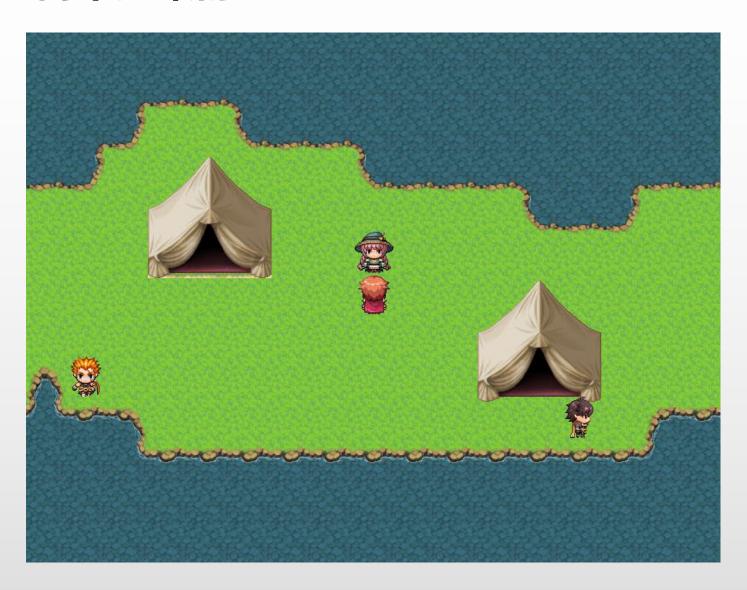
买了房子会扣钱, 然后就可以进去相 应的房子了

### 买房子(原理)



其实也是设置题目

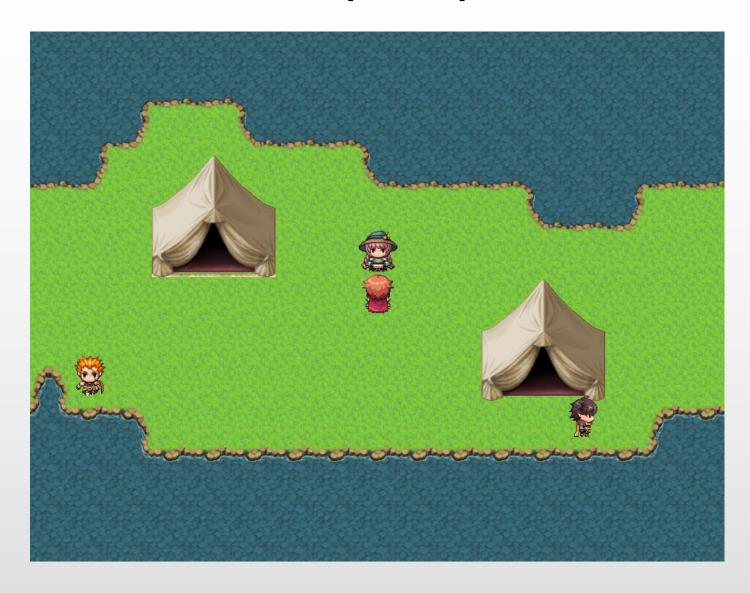
#### 两个打架的NPC



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

• <a href="https://github.com/dist1/ParameterBoard.js/archive/master.zip">https://github.com/dist1/ParameterBoard.js/archive/master.zip</a>

- 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