

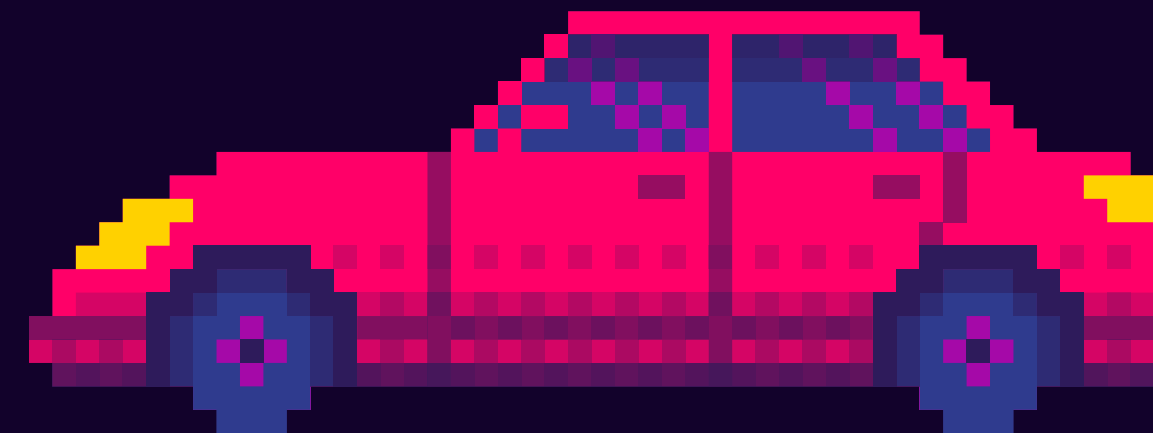


程式設計二-期末專題

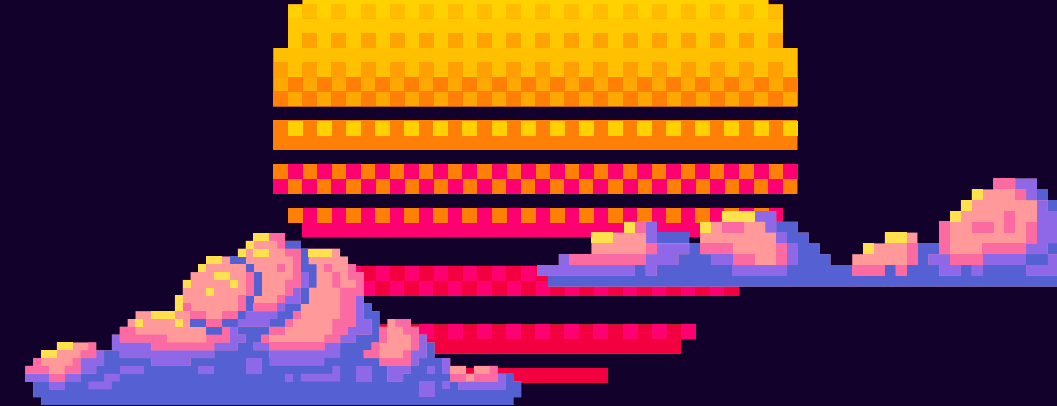
組員:科技115 石名軒 廖誌晨 許家寧

引擎簡要描述

- 完全使用c語言撰寫
- toml解析使用tomlc99函式庫
- 介面使用SDL2
- 字幕選用最像素(Zpix), sdl2 ttf顯示



SCRIPT簡要描述

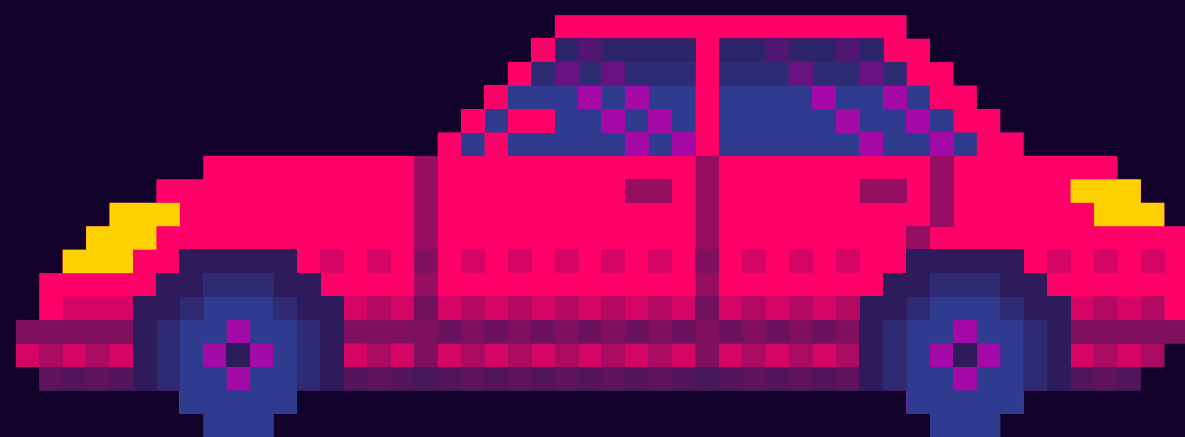
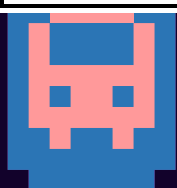


玩家[player]

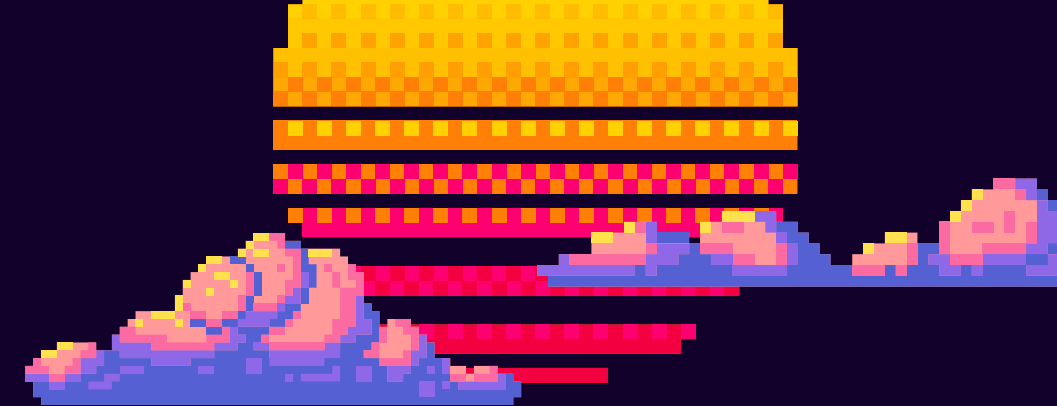
[player]
(必要)
name=" "
avatar="檔案位置/檔案名稱"
(不必要)
describe=" "
inventory=["道具標籤"," "," "] (不一定要有)

角色[character.角色標籤]

[character.角色標籤]
(必要)
name=" "
(不必要)
describe=" "
like= (如果不加預設是0)
大頭貼：
avatar_表情標籤="檔案位置/檔案名稱"
站姿：
tachie_表情標籤="檔案位置/檔案名稱"
(同一個表情一定要有avatar和tachie)



SCRIPT簡要描述



道具[item. 道具標籤]

```
[item.道具標籤]  
name=" "  
description=" "  
icon = "檔案位置/檔案名稱"
```

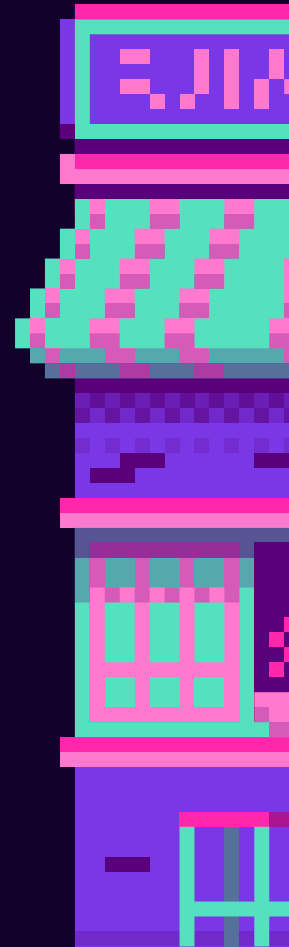
場景[scene. 場景標籤]

```
[scene.場景標籤]  
name=" "  
background"檔案位置/檔案名稱"
```

事件[event. 事件標籤]

第一個事件一定要設為event.start

```
[event.事件標籤]  
(必要)  
name=" "  
scene="場景標籤"  
dialogue="對話標籤"  
(不必要)  
music="檔案位置/檔案名稱"
```



SCRIPT簡要描述

對話[dialogue.對話標籤]

結尾一定要是選項、next、event、end。

[dialogue.對話標籤]

(必要)

text[號碼]=" "

(放字幕 後面號碼從1開始往後增加)

下一個對話或事件或結束或選項(擇一)

next="對話標籤"

(抓下一段對話 就切換到[dialogue.對話標籤])

event="事件標籤"

(抓下一個事件 就切換到[event.事件標籤])

end=" "

(如果要結束就加end後面是寫結局)

(不必要)

(要先有character才可以有emote)

character[號碼]="角色標籤"

(抓角色 後面號碼從1開始往後增加)

emote[號碼]="表情標籤"

emote[號碼]=" clear" (可用來清除表情)

(放表情 後面號碼從1開始往後增加)

sound[號碼]="檔案位置/檔案名稱"

(放音效 後面號碼從1開始往後增加)

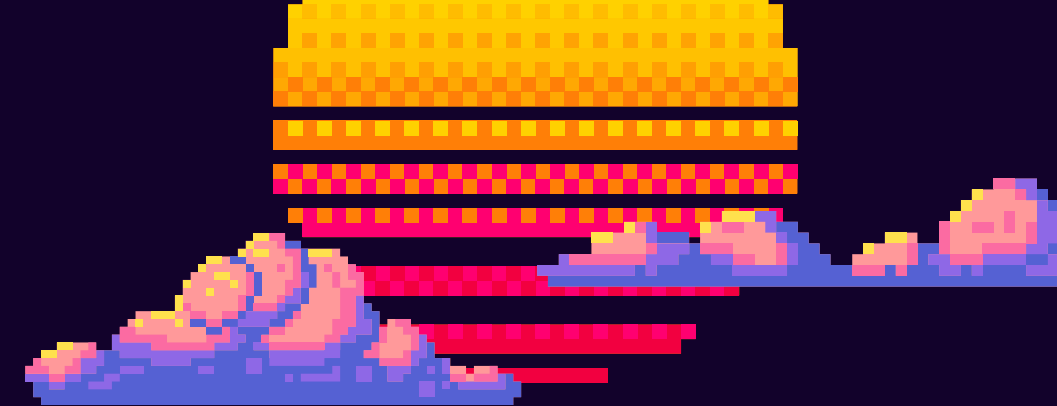
nowtalk[號碼]=" "

(放現在說話是誰 後面號碼從1開始往後增加)

(如果要清掉，雙引號內甚麼都不要加)



SCRIPT簡要描述



選項[dialogue.對話標籤.options.號碼]

如果要選項，請加在該對話後面，對話中不可有event或next，不然會先連接到其他對話或事件！

[dialogue.對話標籤.options.號碼]

(必要)

文字

text=" "

下一個對話或事件(擇一)

next="對話標籤"

event="事件標籤"

(不必要)

like=["角色標籤",要增加數值(可正負)]
(改變好感度)

隱藏選項(偵測好感度)

hide_like_bigger=["角色標籤",數值] (如果大於就顯示)

hide_like_smaller=["角色標籤",數值] (如果小於就顯示)

隱藏選項(偵測道具)

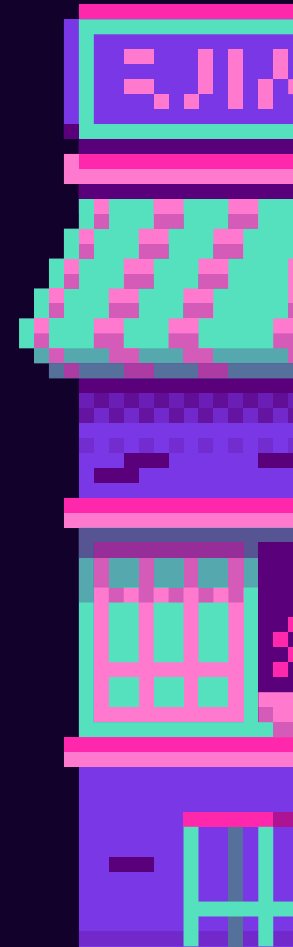
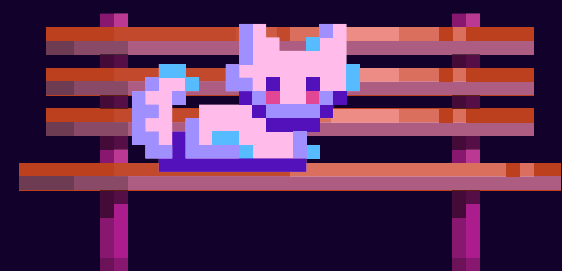
hide_item="道具標籤"
(如果有這個道具就顯示)

刪除道具

remove_item=" 道具標籤"

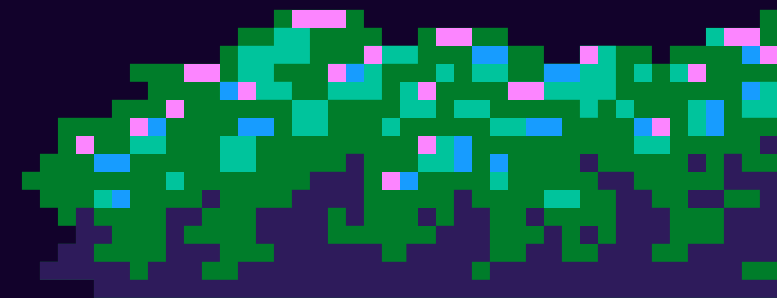
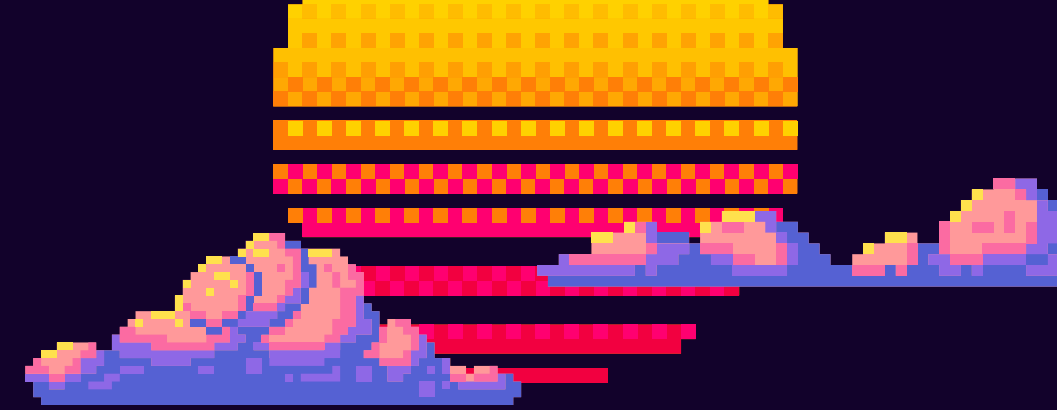
獲得道具

get_item=" 道具標籤"



額外功能

- GitHub
- 遊戲存檔(人類可讀)、自動存檔
- 場景動畫
- 心情變換
- 音效播放 (SDL2 mixer)
- 可更改遊戲內各種圖示和背景圖 (default.toml)
- 點選道具會顯示道具介紹
- 隱藏對話框功能
- 設定功能
- LLM 生成劇情、圖片



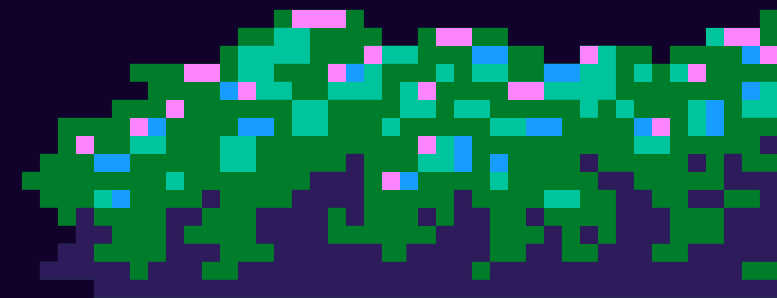
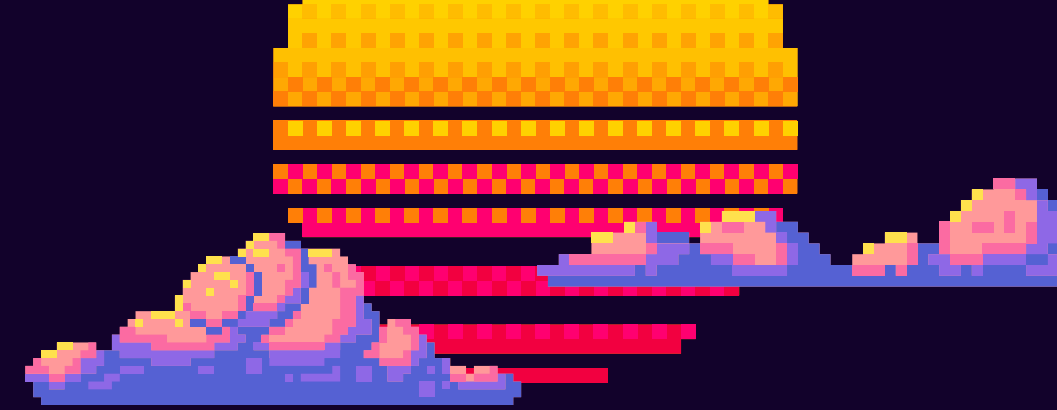
額外功能

人類可讀的存檔

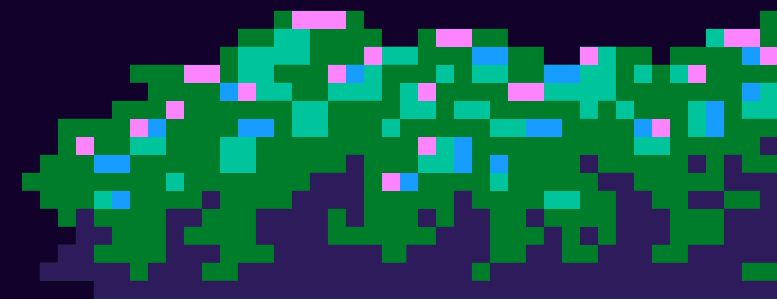
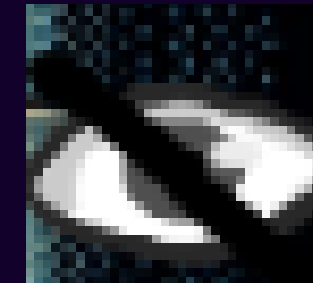
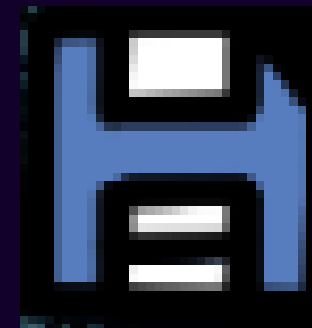
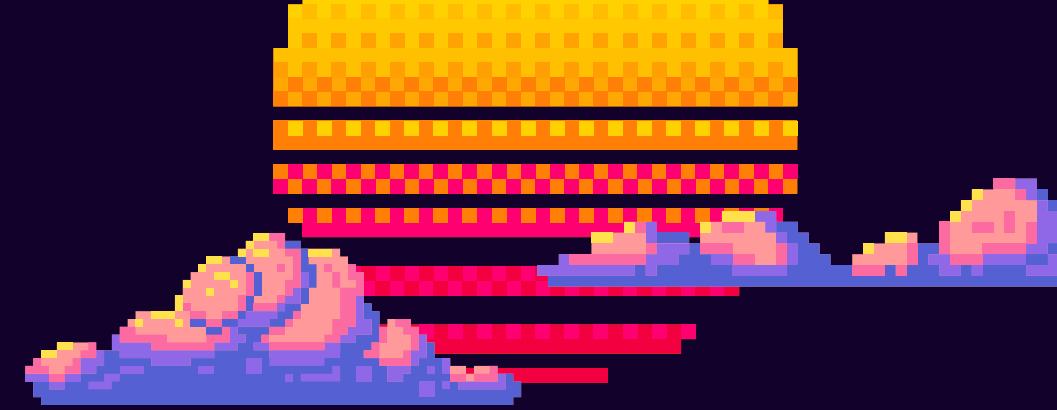
```
now_event_str=2
now_dialogue_str=discuss
now_character_str=frank
now_character_image_str=assets/image/character/frank/tachie/tachie_frank_default.png
now_character_avatar_str=assets/image/character/frank/avatar/avatar_frank_default.png
now_talk_str=你
now_text_str=已經進來一個月了...
now_event_name_str=討論鑽牆方式
now_scene_name_str=牢房
dialogue_line_which=3
text_line_which=1
emote_line_which=2
ch_line_which=2
nowtalk_line_which=2
sound_line_which=1
start_option=0
character=弗蘭克,like=10
character=約翰,like=0
character=獄警,like=0
backpack=empty,empty,empty,empty,empty,empty,empty,empty,empty,
```


額外功能

- GitHub
- 遊戲存檔(人類可讀)、自動存檔
- 場景動畫
- 心情變換
- 音效播放 (SDL2 mixer)
- 可更改遊戲內各種圖示和背景圖 (default.toml)
- 點選道具會顯示道具介紹
- 隱藏對話框功能
- 設定功能
- LLM 生成劇情、圖片

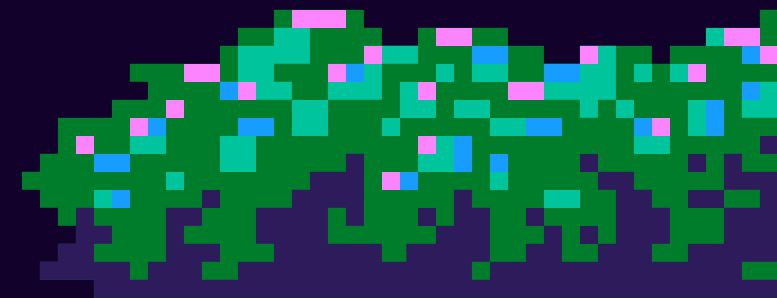
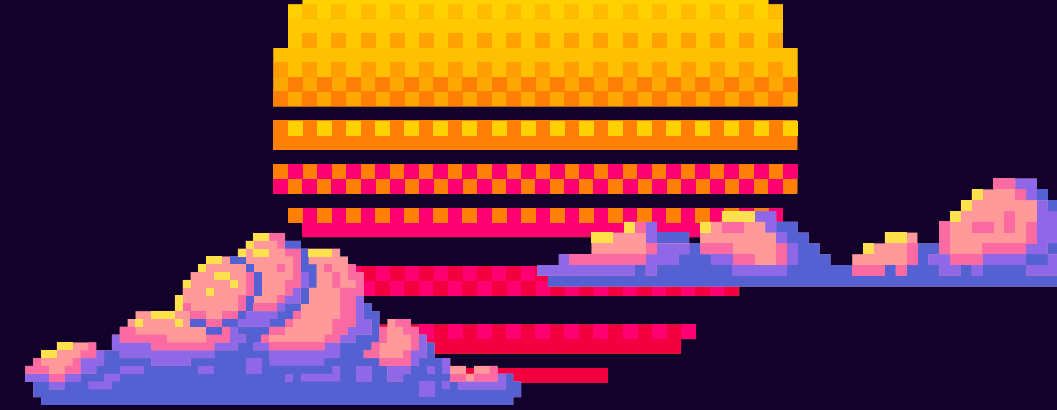


額外功能



額外功能

- GitHub
- 遊戲存檔(人類可讀)、自動存檔
- 場景動畫
- 心情變換
- 音效播放 (SDL2 mixer)
- 可更改遊戲內各種圖示和背景圖 (default.toml)
- 點選道具會顯示道具介紹
- 隱藏對話框功能
- 設定功能
- LLM 生成劇情、圖片





LLM 相關內容

文字生成: OpenAI GPT-4o API

圖片生成: OpenAI Dall-E 3 API

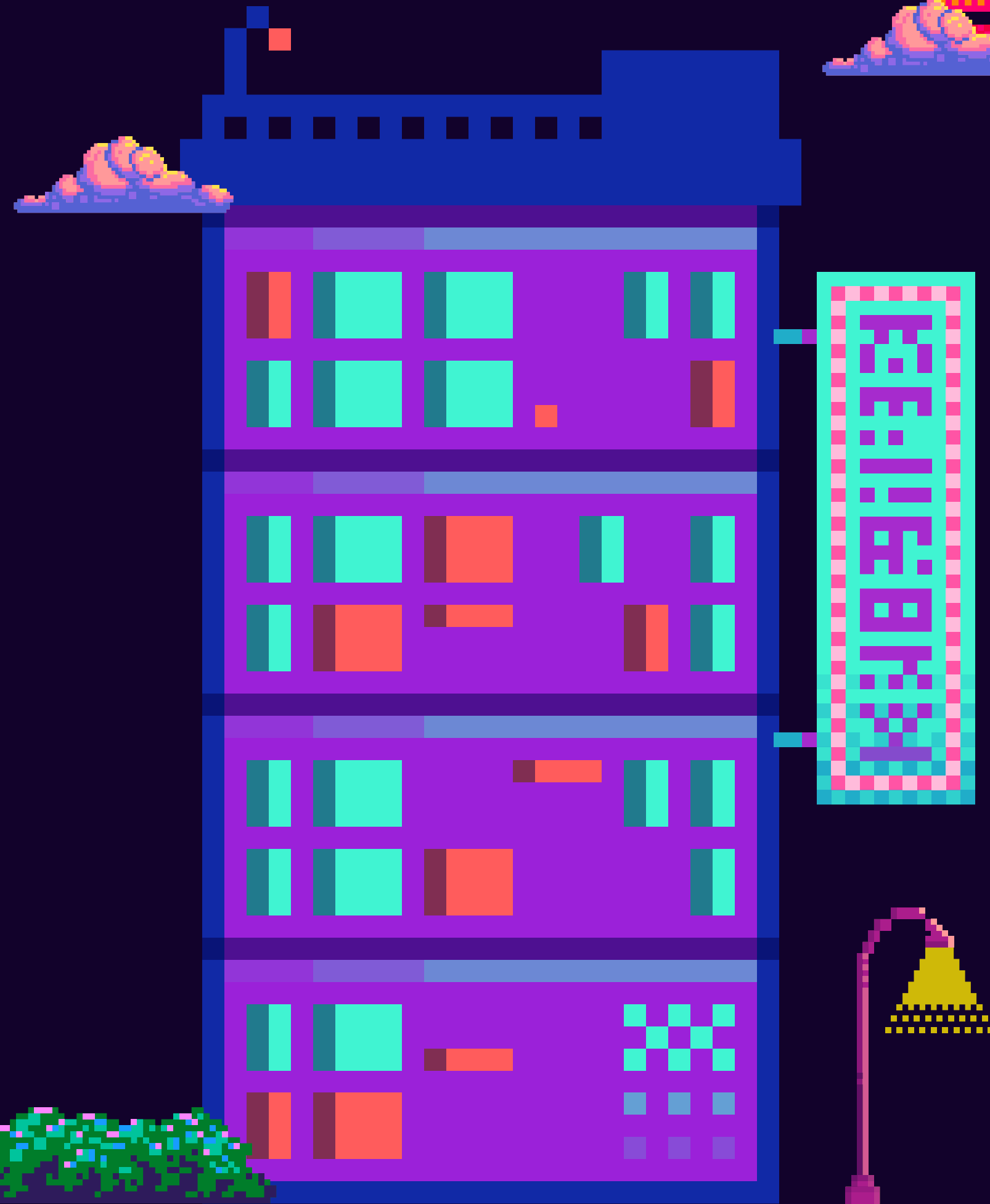
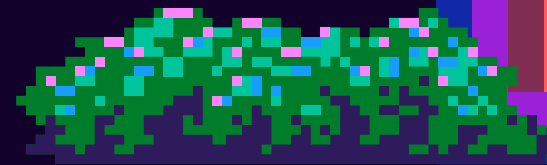
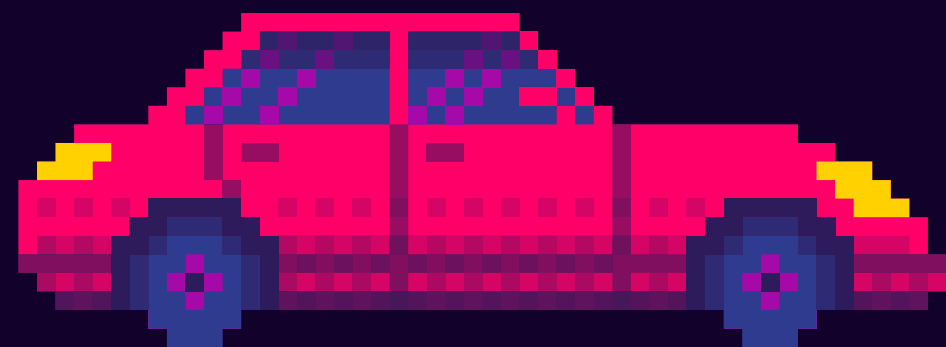
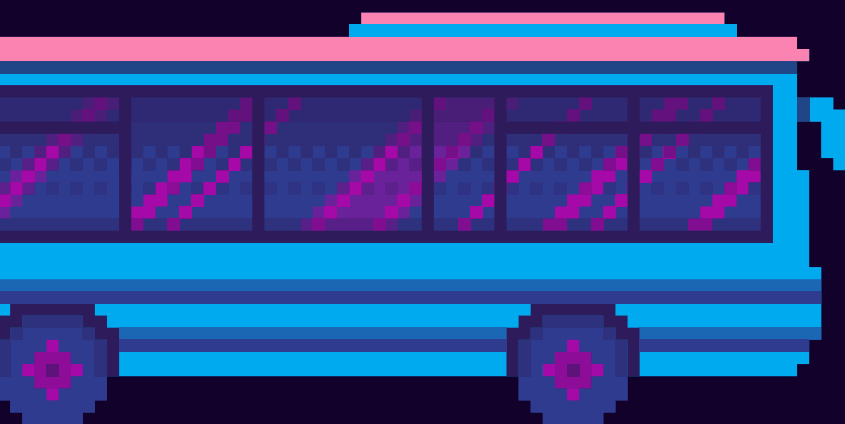
去背: 用Eden AI的API, 調用Microsoft去背模型

成員工作分配

石名軒： 主要引擎撰寫

廖誌晨： 劇本內容、LLM開發

許家寧： TOML解析、美編





THANK
YOU