**README**

**介紹：**

這是一個視覺小說遊戲的引擎

**要如何執行這個程式：**

請再執行make後，輸入./engine來執行程式。

**功能實裝：**

* **基本功能**

1. **支援場景、人物、物品等實體**
2. **支援場景背景、人物頭像、人物立繪、物品圖標等圖片素材**
3. **支援場景背景與人物立繪之疊加顯示**
4. **可放置物品的背包**

-背包內會顯示玩家資訊和道具

1. **支援角色個人心情數值**
2. **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

* **額外功能**

1. **遊戲存檔**

-可以儲存和載入進度，且遊戲狀態存擋為人類可讀，且可直接使用文字編輯器更改。

1. **自動存檔**

-在點擊回到標題、離開遊戲、右上角x和進入新對話時會自動存檔在第一個存檔的位置

1. **場景動畫**

-場景變換時，會有一秒以上的漸入漸出的特效。

1. **心情變換**

-在不同時機可以替換角色的頭像與立繪。

1. **音效播放**

-可以在開頭畫面、事件中放入不同背景音樂，可以在劇本中放入插入音效，或是劇本語音配音。

1. **可更改遊戲內各種圖示**

-可以在default.toml更改遊戲內圖示，下面有更改教學。

1. **點選道具會顯示道具介紹**

-點選道具時會顯示道具的介紹

1. **隱藏對話框功能**

-可以隱藏對話框和對話，欣賞後面的角色或美術圖

1. **設定功能**
2. -可以調節音量大小、返回遊戲、回到標題和離開遊戲
3. **道具系統**

-利用選項可以獲得道具，或是偵測背包內是否有所需道具顯示隱藏選項

1. **好感度數值系統**

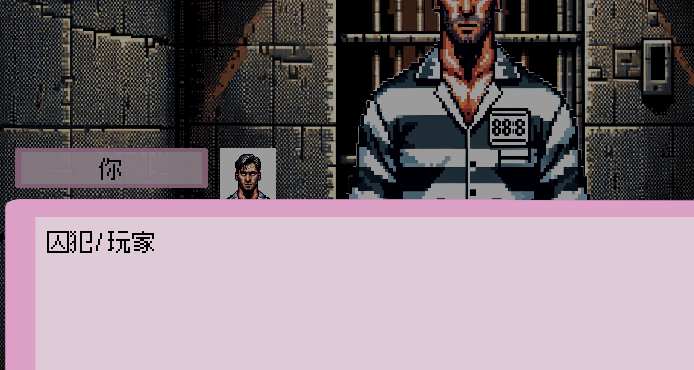
-利用選項可以提高或降低好感度，或是偵測好感度(大於或小於)顯示隱藏選項，好感度可以是各種數值(血量等等)

1. **點擊對話框上面人物大頭貼會顯示該角色的介紹**





點擊過後會顯示介紹

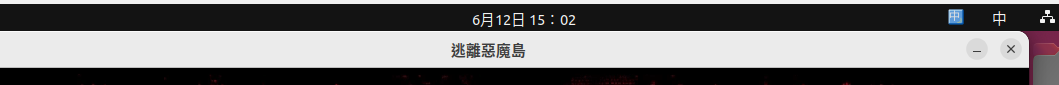


**基本遊戲設定：**

在assets裡面的default.toml可以改變遊戲預設的東西。

game\_name="請輸入標題"

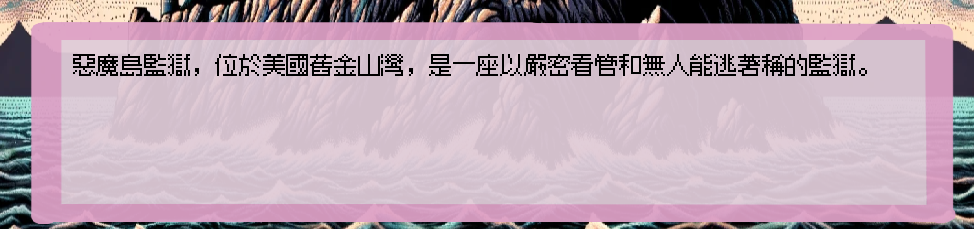
在兩個雙引號中，可以改變遊戲上方標題。



#對話框

chatbar="assets/image/default/chatbar.png"

可以更改對話框圖示，前面是連到圖檔的目錄



#背包 #儲存 #設定 #隱藏對話 #載入 #關閉

以背包為例：

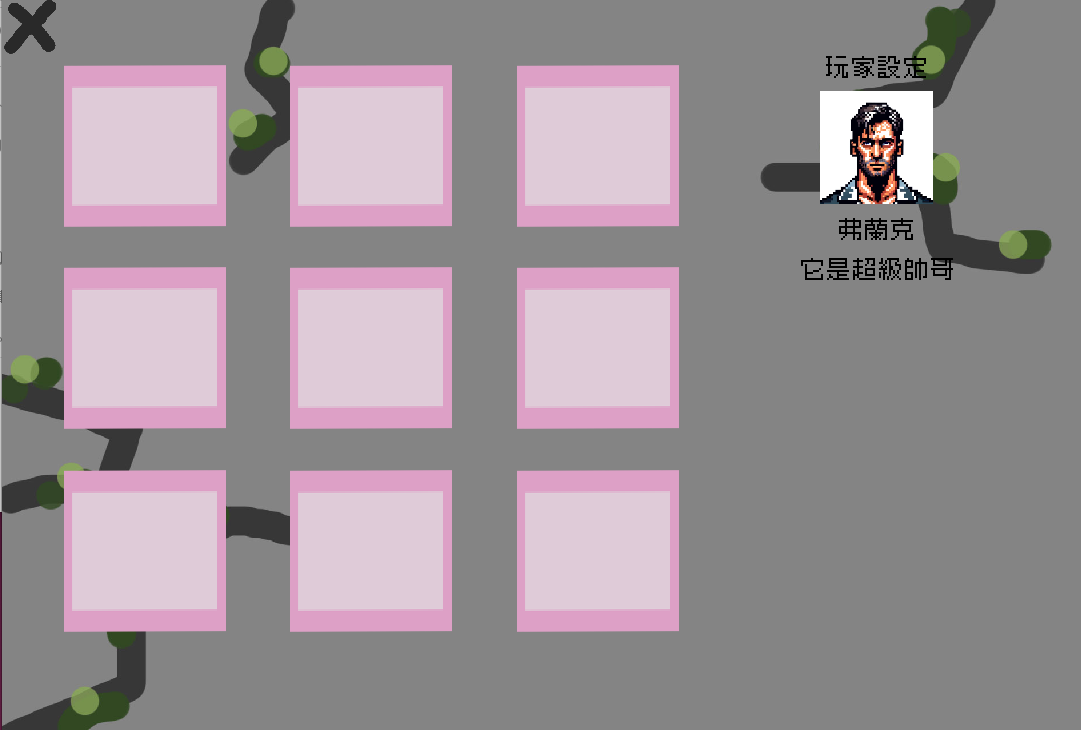
#背包 bg背包界面的背景 1背包圖標 2互動背包圖標

backpack\_bg="assets/image/default/bg.jpg"

backpack\_1="assets/image/default/backpack\_1.png"

backpack\_2="assets/image/default/backpack\_2.png"

bg可以更改界面後面的的背景



1是一基本圖標



2是鼠標放在上面是會改變的圖標



#基本按鈕 #選項按鈕 #背包按鈕 #儲存和載入按鈕

以選項按鈕為例

#選項按鈕 1按鈕圖標 2按鈕互動邊框

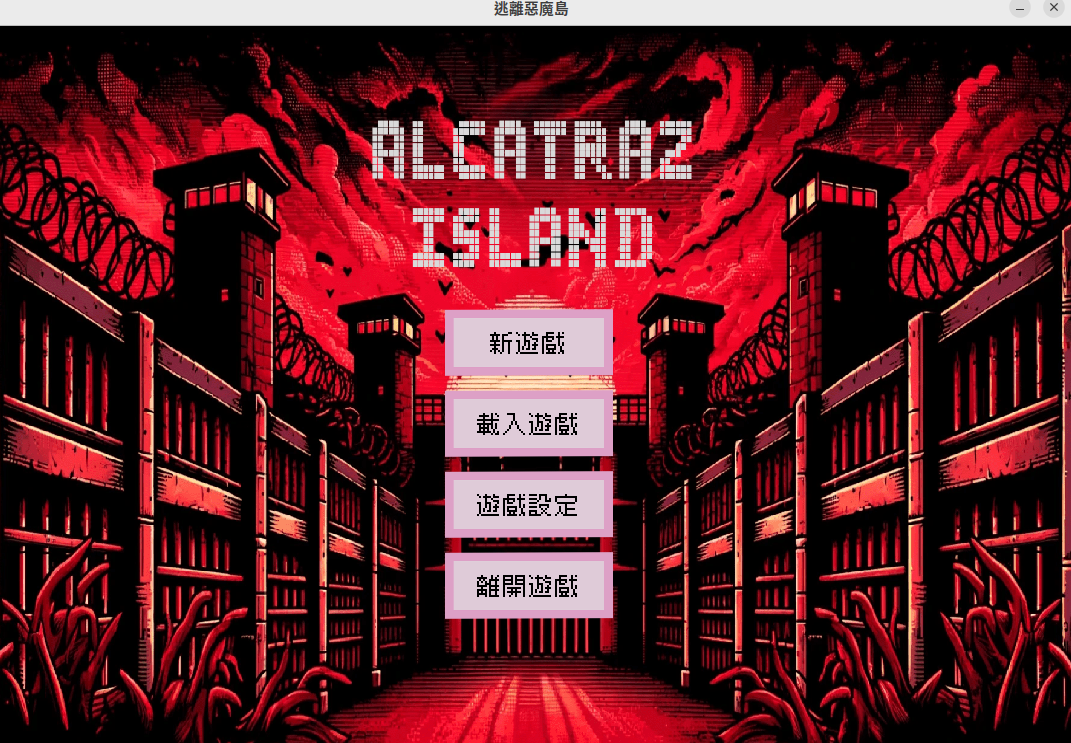
options\_button\_1="assets/image/default/optionbar1.png"

options\_button\_2="assets/image/default/optionbar2.png"

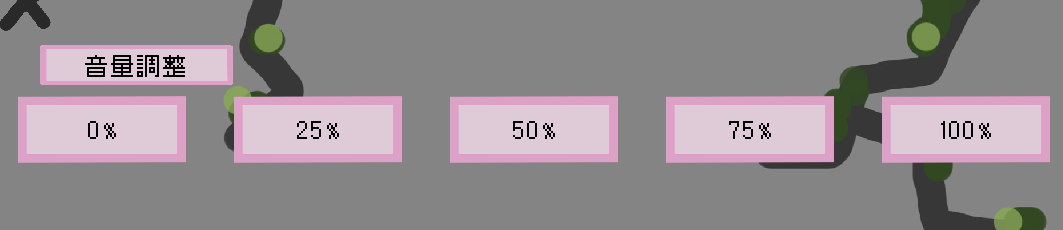
1是一基本圖標 2是鼠標放在上面是會改變的圖標

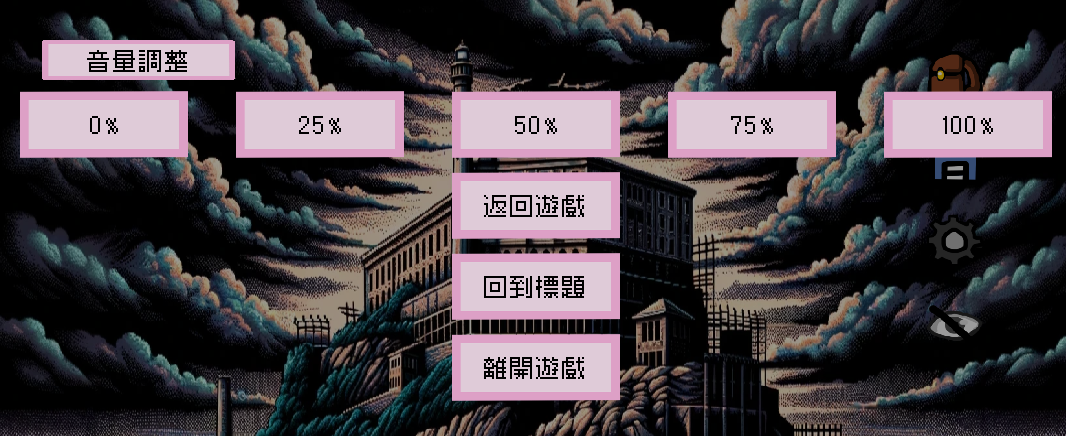
按鈕位置：

* 基本按鈕

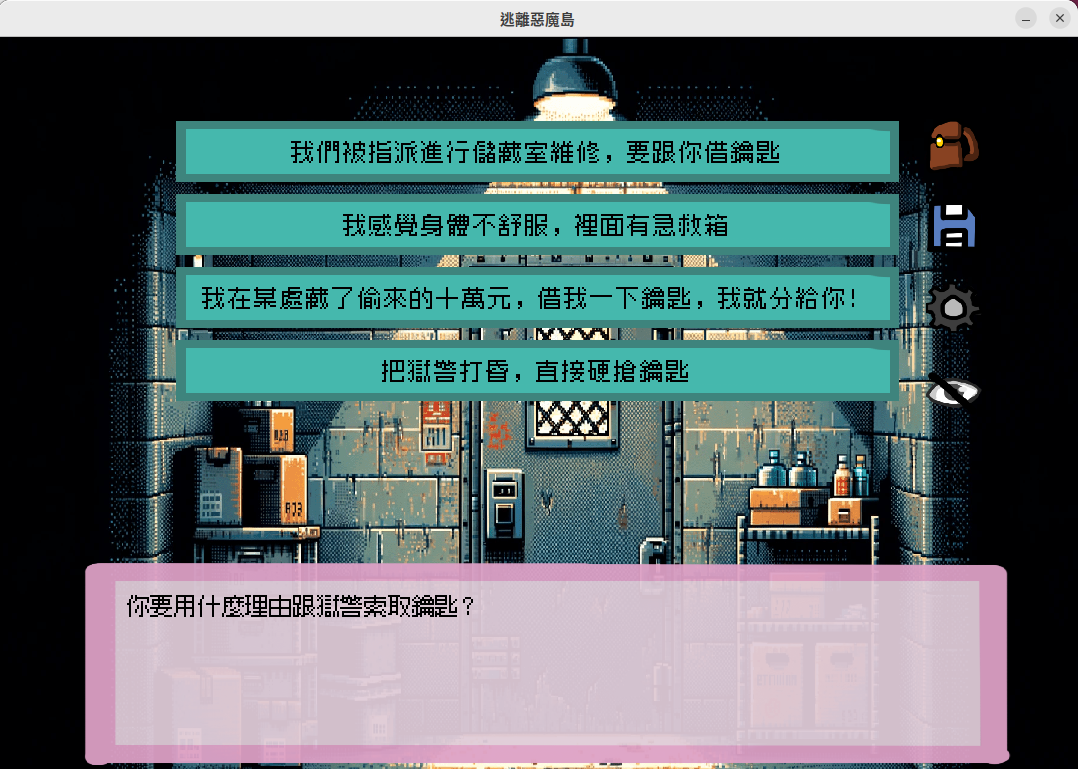






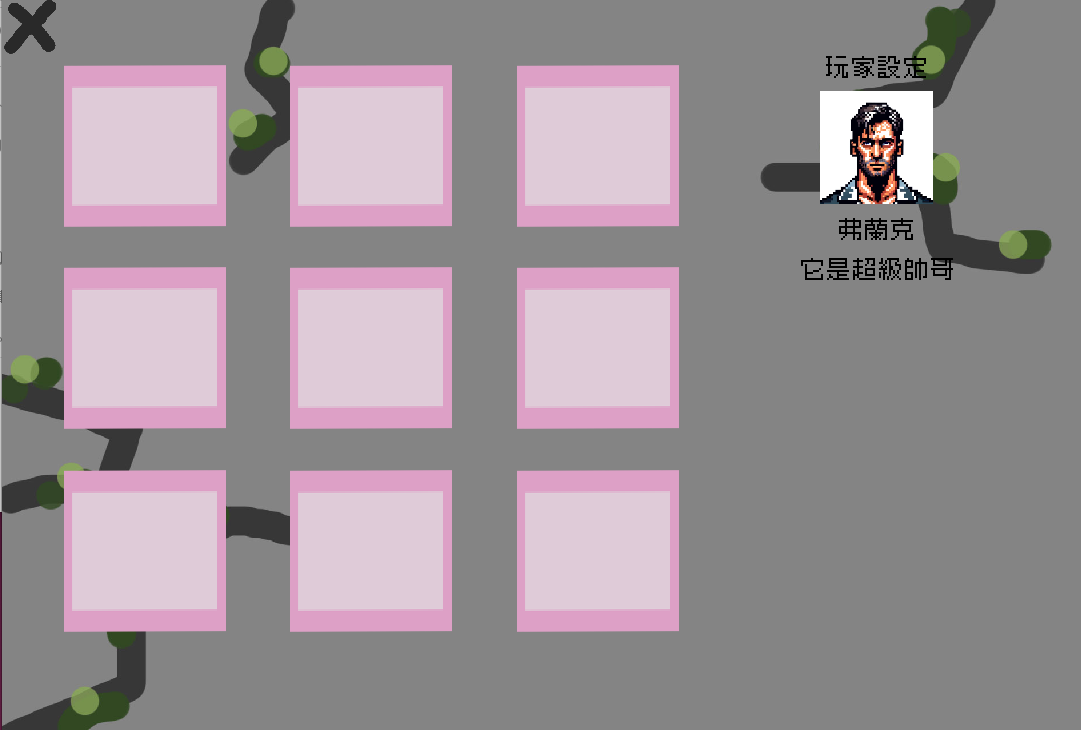


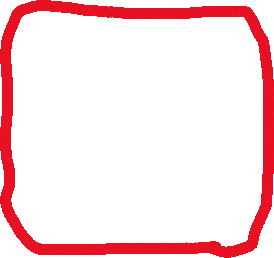
* 選項按鈕



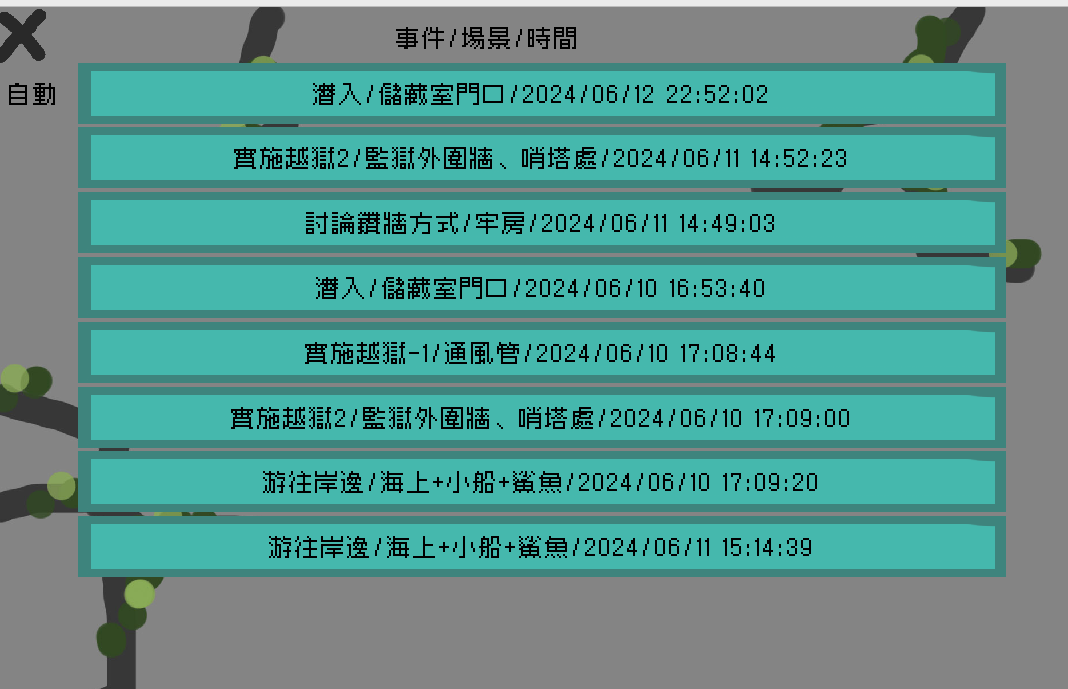


* 背包按鈕





* 儲存和載入按鈕



#遺失的圖片

missing\_image="assets/image/default/missing.png"

如果劇本檔設定未正確連接到遊戲內的圖案，會顯示該圖示。

#按按鈕音效

button\_sound="assets/sound/default/button.wav"

按下按鈕會撥放的音效

**劇本檔格式：**

請把劇本檔命名為script.toml再依據以下格式，創作劇本檔

玩家

[player]

name=” ”

inventory=[“東西名稱“,” “,” “] (不一定要有)

角色

[charactar.名稱]

name=” “

describe=” ”

like= (如果不加預設是0)

avatar\_表情名稱=” “

tachie\_表情名稱=” ”

//可以加不同表情

物品

[item.東西名稱]

name=” “

description=” “

icon = “ “

場景

[scene.名稱]

name=” “

background” “

//一開始有一個event.start

事件

[event.名稱]

name=” ”

scene=” “

music=” ”

dialogue=”對話名稱“

//對話要是依序往下的

對話

[dialogue.對話名稱]

//抓角色 從1開始往後增加

character[號碼]=”角色“

//抓表情 從1開始增加 如果遇到新的角色也繼續增加

emote[號碼]=”表情名稱“

emote[號碼]=” clear“//可清除表情

//抓現在說話是誰

nowtalk=” ” 如果要清掉就直接nowtalk=””

//抓字幕 從1開始增加

text[號碼]=” ”

//對話或事件擇一

//抓下一段對話 就切換到[dialogue.對話名稱]

next=”對話名稱“

//抓下一個事件 就切換到[event.事件名稱]

event=”事件名稱“

範例：

[dialogue.first]

character1=”sean“

emote1=” happy”

text1=”這是第一條文字”

text2=”這是第二條文字”

emote2=” default”

character2=”sean“

emote3=” default”

選項

[dialogue.對話名稱.options.第幾個]

//改變好感度

like=[“角色名稱”,要增加數值(可正負)]

//隱藏選項(好感度)

hide\_like\_bigger=[“角色名稱”,數值]

hide\_like\_smaller=[“角色名稱”,數值]

//隱藏選項(偵測道具)

hide\_item=”道具名稱”

//得到道具

get\_item=” 道具名稱”

//刪除道具

remove\_item=” 道具名稱”

//文字

text=” ”

//下一個對話或事件(擇一)

next=” ”

event=” ”

**注意事項：**

如果劇本檔有誤，可能會造成遊戲崩潰！