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\_default=” “

avatar\_happy=” “

avatar\_shy=” “

avatar\_angry=” “

avatar\_sad=” “

tachie\_default=” ”

tachie\_happy=” ”

tachie\_shy=” ”

tachie\_angry=” ”

tachie\_sad=” ”

//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]=”以下表情“

(default, happy, shy, sad, angry, clear)

//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=[“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=” ”