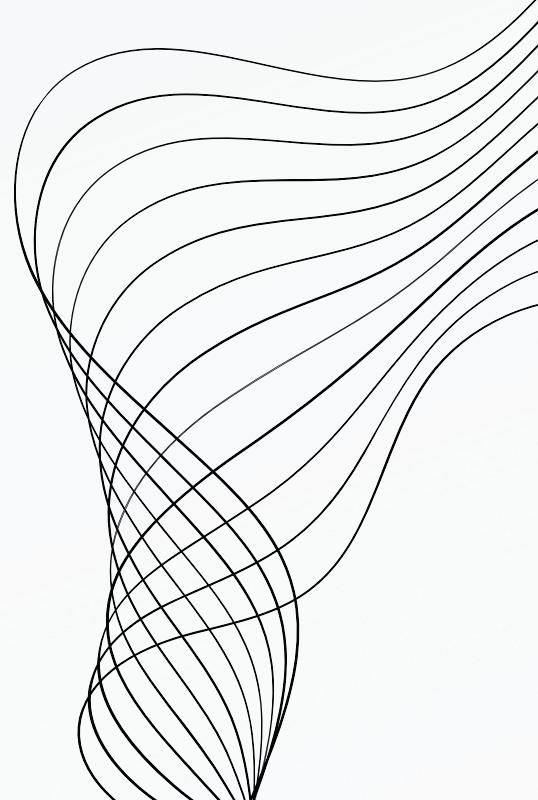


程設專題

互動式小說



洪若寧/黃子謙

目 錄

- 01** 遊戲設計
- 02** SCRIPT 格式
- 03** 額外功能
- 04** 工作分配

遊戲設計



主要組件

1.main.c

- 遊戲引擎的核心
- 初始化SDL並設置主遊戲循環
- 管理用戶輸入、遊戲狀態轉換和渲染

2.parseToml.c & toml.c

- 處理以TOML格式編寫的遊戲腳本的解析
- 提取遊戲元素，如場景、對話、選擇和角色
數據

3. audio.c

- 管理音頻功能，包括背景音樂和音效
- 與SDL的音頻子系統集成，用於播放、暫停和停止音效

4. save_game.c

- 實現遊戲保存和加載功能
- 將遊戲狀態序列化到文件中，並在加載時反序列化

SCRIPT 格式

1. 場景 (scene)

每個場景有唯一的標識符，每個場景包含背景圖片和名稱。

[scene.<scene_id>]

background = "<背景圖片的路徑>"

name = "<場景名稱>"

2. 角色 (character)

每個角色有唯一的標識符，包含親和力、頭像、名字和立繪。

[character.<character_id>]

affinity = <親和力數值>

avatar = "<頭像圖片的路徑>"

name = "<角色名稱>"

tachie = "<立繪圖片的路徑>"

3. 物品 (item)

每個物品有唯一的標識符，包含圖標和名稱。

[item.<item_id>]

icon = "<圖標圖片的路徑>"

name = "<物品名稱>"

4. 玩家 (player)

玩家包含背包中的物品和角色角色。

[player]

inventory = [<物品_id>, <物品_id>, ...]

role = "<角色角色>"

5. 事件 (event)

每個事件有唯一的標識符，包含對應的對話和場景。

```
[event.<event_id>]  
dialogue = "<對話_id>"  
scene = "<場景_id>"
```

6. 對話 (dialogue)

每段對話有唯一的標識符，包含角色、文本和選項。

```
[dialogue.<dialogue_id>]  
character = "<角色_id>"  
text = "<對話文本>"
```

```
[[dialogue.<dialogue_id>.options]]  
effect = <效果數值>  
next = "<下一個對話_id>" 或 event = "<事件_id>"  
text = "<選項文本>"
```

遊戲畫面與操作簡介

該event中圖片資訊指向的bmp圖片，會被印出作為背景圖片。

dialogue 的text會被印在下面的白框中作為角色對話。
若下方無其他選項，則按tab鍵跳到下一個對話。

dialogue.option 的text，會被作為選項放在下面，供玩家選擇。玩家只需按下ABC選項的鍵盤即可選擇該對話，並跳到下一個畫面。

左上角會印出當前背包的狀態，並在遊戲結束後按下空白鍵，
即可跳到背包統計畫面，並且會印出圖片。再按一次空白鍵結束遊戲。

畫面右上角會顯示心情指數

額外功能

最佳實踐

- ✓ 使用Glithub

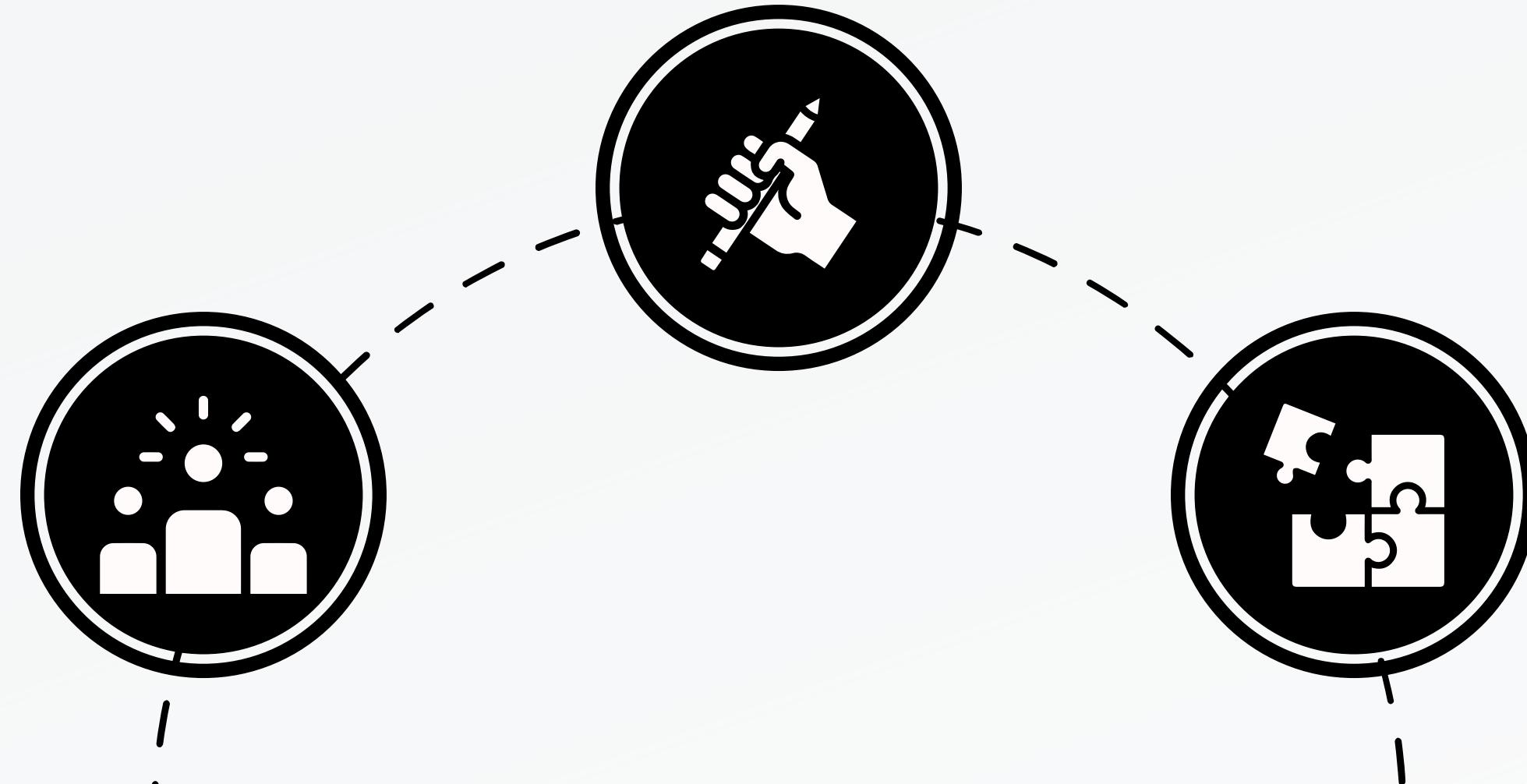
- ✓ 加入授權條款

視覺小說

- ✓ 場景動畫

- ✓ 遊戲存檔

- ✓ 音效播放



工作分配

洪若寧

- TOML 檔解析與資料的儲存
- example game 的劇本檔和角色、物品、場景的圖片
- 場景動畫：場景變換時，帶有 1 秒以上的動畫效果
- 遊戲存檔 可儲存完整遊玩狀態至檔案，並從檔案回復儲存的狀態
 - 該遊戲狀態存檔為人類可讀，且可直接使用文字編輯器更改
- 音效播放：使用 OpenAL 等工具播放音樂或音效，至少有五種音樂或音效

- SDL 遊戲引擎的所有基本功能
 - 能實現劇本檔中期望呈現之內容
 - 支援場景背景與人物立繪之疊加顯示
 - 玩家需要有角色設定、可以放物品的背包
 - 不能出現壞掉的排版（文字亂換行、介面太明顯凸出去）
 - 支援角色個人心情數值，可以是單一好感度，或是多個不同面向的數值

黃子謙

**THANK'S FOR
WATCHING**

