Dysin自制说明

1. 自制图片说明：

图片素材目录存储在res/image文件夹下。

打开文件夹，可以看到头像文件、行走图文件、系统托盘图标文件以及对话框背景文件



这是头像文件，下面的数字标号对应不同表情和位置:0为惊讶，2为哭泣，4为揶揄（手动滑稽），6为普通，8为悲伤，10为高兴，12为生气，14为欢乐。单数号则是其序号减一对应的表情的镜像。自订文件时需要设置格式为png，建议背景调整为透明，或者和对话框相同颜色背景。替换时建议保证横纵比为1，否则会有拉伸。



move.png是行走图文件。可以用任意大小任意分辨率的4\*4行走图文件替换，但要保证每一帧的图片位置都是平均居中的。

dialog.png是对话框背景文件，也是任意大小任意分辨率替换的。文件替换不会改变实际大小，而且有一定的拉伸，请注意一下。标准对话框是3：1的。

headicon.png是系统托盘的图标，不建议替换。不过有不适应者也随意了，替换方法与上述一致。

1. 自制语调说明：

语调文件存放在res/text文件夹下。首先请打开talk文件。

talk文件是由一段段语句情景构成的，每段语句情景用分隔符区别，**请完整复制**，否则无法识别

标准模板如下：

====================talk====================

state = chat

\_normal\_

普通对话语句

\_end\_

\_strange\_

陌生对话语句

\_end\_

====================talk====================

分割线下第一行不要空行写下情景名称，内置的名称有：start程式开始时对话，chat自发的对话（就是每隔一段时间黛薰会自言自语的话语），talk玩家右键选择对话时的对话，exit退出时对话，goodTouch好感度和心情值达标后摸头时的对话，badTouch未达标时摸头的对话。格式是state = 情景名称。

然后就是在分割线内部添加不同关系时不同的对话。现有关系：strange陌生人关系（注意不是stranger），normal普通关系，friend朋友关系，lover爱人（随便怎样理解了）关系，enemy仇人关系。每段对话开始时用”\_对应关系\_”这段标记开始，然后不要空行开始写对话。实际对话时，黛薰会挑出每一行随机的一句话显示到对话框中。

当一段语句情景中没有对应关系的对话时，系统会自动寻找其上一级的对话加入其中。简单来说，如果自言自语的情景时文件中没有\_friend\_关系的对话，黛薰会说出\_normal\_关系的对话。这个结构是类似于一个树状结构，列出子对象对应的父对象："normal" : "normal","strange" : "normal","friend" : "normal","lover" : "friend","enemy" : "strange"。看不懂没关系，只要记住每一段话normal关系必须要写，其他随意就行。

文件中有文字的替换符。\_TIMEPERIOD\_代表着根据系统时间而定的“早上”“晚上”之类的，所以想根据时间打招呼就是\_TIMEPERIOD\_好（如果现在是早上8点就会说早上好），\_CALLING\_代表对玩家的称呼，如果她叫你“小马鹿”，那么“\_CALLING\_是马鹿”在对话中就会显示“小马鹿是马鹿”。其他的变量还是有的，只不过现在这个版本没什么意义而已。

接下来就是比较复杂的项目：

对话跳转：如果在任何一句对话中加入冒号:，冒号之后的文字代表着跳转处理的标识符。举栗子：

你吃没吃过饭？:asdfafsf

假设这是她说的一句话，asdfafsf很显然没有任何意义。但加上冒号后，系统就会跳转到另一个文件function.txt寻找对应的跳转处理：

====================func====================

state = asdfafsf

positive = 吃了:eatPositive

negative = 没吃:eatNegative

joking = 你猜:eatJoking

unconscious = 不理会:eatUnconscious

====================func====================

注意分隔线是不一样的。首行和对话文件相似，state = 对应的标识符。接下来就是回答选项：positive代表肯定的回答（增加心情），negative否定的回答（降低心情），joking揶揄地回答（怎样我也记不住了），unconscious默认不回答对心情没有影响。这样的对话中，右键点击对话框就会出现对应的选项，选择之后就会跳转到对应的语句情景中去。比如此时我选了“你猜”，回到talk.txt文件，需要再建立一个语句情景

====================talk====================

state = eatJoking

\_normal\_

关系为普通时说“你猜”时对话语句

\_end\_

====================talk====================

注意function.txt中每个选项冒号之后的文字就是talk.txt中state对应的情景名称。每一句对话之后都可以添加冒号然后添加跳转处理函数。这个过程比较麻烦，所以以后有机会我大概会写一个处理这些东西的文件。

情况对话：仍然举一个语句的例子：

TIMEPERIOD = night|\_CALLING\_是属猫的吗……

特点是前面有个分隔符”|”，之前也有个“变量=什么”，这就是根据不同情景说的话。比如这个时候肯定是晚上12点到早上5点之间，吐槽你夜猫子的对话，如果这种话在白天说是不是变得特别怪异呢？

那么想根据特定的时间或心情说出不同的话，格式是这样的：首先要写出不同的情景名称，（现在仅支持一种情况的考虑，复合情况等以后的版本大概会出），然后是空格=空格（注意所有这种格式等号前后最好要加上空格，不然我并不保证能正确运行），接着就是你想让她发话时对应的具体情况，接着是分隔符|后接对话（对话后可接跳转选项）。

情况名称和每种情况名称下不同的具体情况如下：

TIMEPERIOD = morning（早上）forenoon（午前）noon（中午）afternoon（下午）evening（晚上） night（深夜）注意这个TIMEPERIOD和标识替换符的\_TIMEPERIOD\_有些区别的

RELATION = 上面讲过的各种关系，比如普通关系、朋友关系之类的

EMOTION = cheerful（欢乐）happy（高兴）teasing（揶揄）sad（悲伤）surprised（惊讶）crying（哭泣）angry（生气）normal（普通）这个实际上就是图片替换部分的不同表情

STAMINA = normal（普通）tired（有点累）exhausted（非常累）

INTEREST = normal（对你的对话还有兴趣）bored（对你的对话没有兴趣了）

那么最后注意的几点：

1. 英文的任何自定义字符最好不要加空格、百分号和＃号
2. 第一行的state = 这行与分割线不要有空行，其他每一部分之间随便，加空行也行加文字说明也行，当然不要和开始的标识重复了
3. 所有系统用的冒号、分隔符请用英文输入法；与之类似，如果你想在对话中加入冒号可以使用中文输入法的冒号
4. 所有等号前后最好加上一个空格
5. 分割线完整复制就好，因为一个字符都不能差的
6. 不要出现空项，比如\_normal\_和\_end\_之间不要什么都不写。已经制定了跳转对话符号后一定要写完所有的跳转分支，不然我不保证程序还能打开
7. 基本的对话情景要保证都有，start、end、chat、talk之类的。
8. 可以先修改默认对话文件，照那个样子自己慢慢写。注意备份！

有什么问题或者程序有bug欢迎联系我~望愉快，蟹蟹，皇帝蟹！

3.16.2016

自制更新说明（我好像又犯蠢把前次写的删掉了）

1. 多条件判断：见上述的“情景对话”项目，现在这个版本可以在每个条件之间加上”&”标记表示并列的条件。例如

TIMEPERIOD = night & EMOTION = angry|这么晚了，还要烦我！杀了你哟！

可以在时间为深夜，心情不好的情况下说出。那么表示“或”的条件怎么办呢？复制一下上面那句话把条件改一下就好了~

1. 行为的参数可以自己设定了，具体参照res/text/config.txt，里面有说明~
2. 那么祝愉悦！愉悦！

3.18.2016

自制更新：

1. 添加新的选项，具体还是看config文件，具体说一下帧图序列：

这个从左向右看，右下角的编号就是每个行走图的编号，如果是五列就是0到4；默认的行走序号序列是0,1,2,3，那么如果改成0,0,1是什么效果呢？就是行走姿态是停两帧再迈左腿一帧，奇行种的姿态。总之大概就是这个意思，根据自己的需求自定吧。

3

2

1

0

1. talk文件里有新增的条件，

state = enableMoving 允许自由走动时说的话

state = disableMoving 禁止自由走动时说的话

state = pauseMusic 暂停播放音乐时说的话

state = unpauseMusic 开始播放音乐时说的话

4.15.2016

自制更新：

1. 前些版本就有的，气泡（win10是通知）内容的可以自订义的，去res/text/define.txt里找吧
2. 自定义文字字体什么的东西，去res/text/config.txt里找吧
3. 增加定义对话表情功能，在每一个语句之前用@符号分割开来，前面写上放在res/image文件夹下表情图的去后缀的文件名，不一定非要是原来就有的数字名称，可以自己添加然后写添加后的文件名，但最好不要是汉字或其他特殊字符（试试也可以，反正我没试过……）
4. 添加语音功能，语句之前用^分割，语音文件放在res/sound里，也是写上去掉后缀的文件名。请用wav格式的文件
5. 对话表情和语音同时存在时，要先定义对话表情再定义语音
6. 另外talk文件里添加了一些条件判断，别忘了复制到原来的自制文件里面

那么，祝愉快~

4.18.2016

才过去三天吗，这次加了换行功能，语句中间出现//符号后后面的内容会表现换行。很简单是吧~

6.6.2016

对话系统更新：

现在可以输入语句进行对话，功能还在测试中，语句库也很少，采用的方法只是关键词匹配和整句匹配，也就是对于复杂或者抽象的话没办法理解的；

使用方法：

1. 开始对话：鼠标中键点击行走图出现小的输入框，在里面输入想说的话然后回车确认；或者右键点击系统托盘图标选择显示对话窗口，右下角会出现一个置顶的输入窗口，回车或者点击发送显示语句
2. 特殊指令：在对话中输入一些特殊的关键字可以进行特殊的动作，“关键词”添加或者修改关键字语库，“添加语句”“修改语句”对能识别的整句进行修改，“清除记忆”删除语言库回到初始状态，“退出”关闭程序，“清除语句”“ 清除关键词”字面意思。有的语句需要再输入“是的”进行确认。功能关键词请用简体输入。
3. 添加关键词：当输入的语句中包括关键词这三个字同时没有其他的一般关键词之后，可以按照提示添加关键词到语库之中。其中优先级的概念是这样的：一句话中出现了两个关键词，目前还没有办法把这两个关键词联系起来，所以开始判断两个关键词优先级哪个更高，回答的语句就是最高优先级的关键词所对应的回答。特殊关键词的优先级是10；如果设置一个关键词的优先级是0或者负数，这个关键词的对应语句不会在问答中采取。
4. 语言库的回答：首先寻找语句库中是否有整句话与输入对应，没有的话从关键词库按照优先级的原则去寻找输入语句中有无对应的关键词。如果语句或者关键词库中可以得到结果，从结果的多个语句中随机抽取一句话进行回应。如果都没有，会询问这句话应该做什么回答，如果输入了非空白的一句话就会把这句话添加到语库之中。

以后也许会添加新的功能，不过时间不定……我要复习考研和开始做游戏啦！