剧情脚本编写规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-10-11 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 规则简述

# 剧情功能

## Step1 位面

# 脚本参数

## Step1 地图

* 添加：指定地图ID；

## Step2 行为

* 添加：
  + 【角色】
  + 初始坐标；
* 移动：
  + 【角色】；
  + 移动坐标；
  + 移动时间；
  + 移动动作；
* 移除：
  + 【角色】；
  + 移除方式；

## Step3 对话

* 对话：
  + 【角色】；
  + 表情；
  + 内容；

## Step4 相机

* 初始化：
  + 初始坐标；
* 开启跟随：
  + 角色；
* 停止跟随；
* 平移：
  + 移动坐标；
  + 移动时间；
* 跳转：
  + 移动坐标；

# 表现效果

## Step1 镜头表现

* ①移动：
  + 先将镜头中心对准玩家位置，并锁定玩家（此时镜头可超出地图边界）；
  + 系统控制玩家移动至指定站位点；
  + 调整玩家和NPC的朝向；
* ②幕布：
  + 屏幕上下方显示幕布；
* ③拉近：
  + 玩家处于行走状态：镜头放大1.3倍，用时1.3秒；
  + 玩家处于飞行状态：镜头放大1.5倍，用时1.5秒；

图片包含 游戏机, 钟表, 画

描述已自动生成

任务对话设定的**站位点**

触发交互时的位置

地图

中度可信度描述已自动生成

## Step2 对话文本表现

* 气泡框：
  + 默认向右扩展，若会超出屏幕，则向左显示；
  + 默认向上扩展，若会超出屏幕，则向下显示；
* 旁白：
  + 旁白内容统一显示在屏幕中上方；

图标

描述已自动生成

* 说话对象：
* 个体：只显示某个体对象的文字泡；
* 群体：同时显示全体内所有对象的文字泡；
* 焦点角色：
  + 默认为玩家；
  + 选择其他站位点，可将镜头中心平移至该点；
* 继续对话：
  + 玩家点击屏幕可以打断当前文本显示，或切换至下一句；

图片包含 图示

描述已自动生成

图片包含 地图

描述已自动生成

* 文本信息：
  + 角色名；
  + 对话内容；

图片包含 文本

描述已自动生成