總腳本規格書

因為要定的腳本規格太多了，放在各個檔案反而不好找，不好參考，所以就統一在一個檔裡。

使用lua來作為腳本語言。

c++介面

bool callLua\_Function(const char\* functionName);

bool callLua\_Function(const char\* functionName, const char\* signString, ...);

bool InputLuaFile(const char\* path);

int getLua\_Int(const char\* variable);

float getLua\_Float(const char\* variable);

const char\* getLua\_CharPtr(const char\* variable);

int getLua\_TableInt(const char\* table, const char\* variable);

float getLua\_TableFloat(const char\* table, const char\* variable);

const char\* getLua\_TableCharPtr(const char\* table, const char\* variable);

int getLua\_TableTableInt(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable);

float getLua\_TableTableFloat(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable);

const char\* getLua\_TableTableCharPtr(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable);

void setLua\_Int(const char\* variable, int value);

void setLua\_Float(const char\* variable, float value);

void setLua\_CharPtr(const char\* variable, const char\* value);

void setLua\_TableInt(const char\* table, const char\* variable, int value);

void setLua\_TableFloat(const char\* table, const char\* variable, float value);

void setLua\_TableCharPtr(const char\* table, const char\* variable, const char\* value);

void setLua\_TableTableInt(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable, int value);

void setLua\_TableTableFloat(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable, float value);

void setLua\_TableTableCharPtr(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable, const char\* value);

bool setLua\_NewTable(const char\* table);

bool checkLua\_ValueIsNil(const char\* variable);

bool checkLua\_TableValueIsNil(const char\* table, const char\* variable);

bool checkLua\_TableTableValueIsNil(const char\* table1, const char\* table2, const char\* variable);

介面腳本規格書

副檔名用\*.cfg

設定了主畫面的所有風格與圖片，各個選單的背景圖片

可設定：

顯示的圖片

顯示的按鈕

用MOVE(RECT,TIME)移動按鈕

用timer事件控制特效

可呼叫粒子特效

在C++中用LoadButtonPic(&Button,normalpath,selectpath,enterpath)

圖片存成

ButtonPic

LPDIRECT3DTEXTURE9\* nomalpic

LPDIRECT3DTEXTURE9\* selectpic

LPDIRECT3DTEXTURE9\* enterpic

[按鈕]遊戲設定

[橫棒]BGM大小

0~100%

[橫棒]音效大小

0~100%

[橫棒]對打回合

1~7

[橫棒]AI難度

簡易、普通、難

[按鈕]按鍵設定

Player1

上、下、左、右、A,B,C,D

Player2

上、下、左、右、A,B,C,D

[橫棒]固定節奏值為X%

[二選一]節奏值是否影響攻擊力。

[按鈕]練習模式

選擇人物

選擇場景

從這裡開始，風格由場景控制

初始化戰鬥資訊

初始化rp錄製器

開始戰鬥

儲存rp

自行離開

戰鬥結束

重新開始

從這裡開始，風格由主畫面控制

回到選擇人物

[按鈕]連打模式

選擇人物

從這裡開始風格由隨機到的人物的預設場景控制

初始化戰鬥資訊

初始化rp錄製器

開始戰鬥

儲存rp

自行離開

戰鬥結束

儲存目前進度

重新開始這一場戰鬥

戰鬥迴圈

失敗選單

重新開始這一場戰鬥

離開

命名這一場戰鬥的rp

全打贏時顯示製作群

回到選人畫面

[按鈕]故事模式

顯示所有故事供玩家選擇

載入故事並顯示故事

從這開始流程與畫面風格由故事腳本決定。

可存檔

全破

[按鈕]離開遊戲

清掉所有內存離開

[按鈕]對打模式

[按鈕]與電腦對打

一打一

一打n

[按鈕]與玩家對打

p1 vs p2

p1,p2 vs com,com

[按鈕]與tcp/ip連線對打

p1 vs p2

p1,p2 vs p3

p1,p2 vs com

p1,p2 vs com,com

p1,p2 vs p3,p4

p1,p2 vs p3,com

[按鈕]關於製作群

[按鈕]觀看記錄檔

[清單]rp清單

按鈕資訊

名稱  
 顯示文字

normalpic檔路徑

selectpic檔路徑

enterpic檔路徑

圖片位置rect

橫棒

名稱

顯示文字

指標圖檔路徑

指標select圖檔路徑

橫棒左端點、右端點

橫棒的位置rect

二選一

名稱

顯示文字

選項一圖檔路徑

選項一select圖檔路徑

選項二圖檔路徑

選項二select圖檔路徑

背景圖

名稱

比例

圖檔路徑

字型

字型檔

normalcolor

selectcolor

entercolor

人物設定規格書

副檔名用\*.role

編輯器可用下列環境編寫

MFC C++builder VB.net

人物編輯器的設計是為了

1. 方便不會程式的人編輯人物
2. 存檔加密
3. 保證存檔格式一定正確

人物檔所儲存的資料有

人物的大頭貼、全身插畫、動作、所有屬性、AI設定、要播放的音效資訊

圖檔用DDS檔、配合人物風格的場景名稱、AVG要用的表情圖片

預設表情要有 普通、高興、笑、哭、生氣、自HIGH、無言

人物的絕招有等級差別，等級沒到絕招等級，會使不出絕招。

動作也可以依等級不同而動作不同。

人物的身體(可攻擊範圍)

可為下列類型

圓、矩形、線

攻擊絕招的範圍可為下列類型

圓、矩形、有旋轉角度的矩形、單線、單點

人物腳本可存取的屬性有

目前的mp,hp,暴擊數，目前人物高度，目前與敵人距離，可分支判斷決定下一個動作，控制放出的絕招，得到目前身上是否有某狀態，可使用隨機亂數，存取以下全域屬性，更新速度，如果更新值大於1的話，動作會比別人快。

攻擊可以是多重屬性，攻擊一定會含主要攻擊屬性。

全域屬性：

Name(string) 名字

Level(int) 等級

HpMax(int) HP最大值

MpMax(int) MP最大值

MpMoving(int)MP回復速度

TempoMax(float)節奏最大值

TempoMoving(float)每秒節奏變化值

TempoMin(float)節奏臨界值

Attack(int) 攻擊力

AttackType(char[10]) 主要攻擊屬性

Defend(int) 防禦力

JumpHeight(int) 跳躍高度

WalkSpeed(int) 走路速度

RunSpeed(int) 跑步速度

DashSpeed(int) 衝刺速度

DashTime(float) 衝刺維持時間

AttackSpeed(int) 攻速是攻擊動作的時間計算的數值

BreakDefend(int) 破防值是防禦時被攻擊時要計算的數值

LoadPicture(filepath:string,row:int,col:int) 設定要使用的圖LoadSpecial(filepath:string,name:string) 設定要用的絕招

BreakDefindActionFrame(String, int) 被破防時要跳到的動作及影格

LieDownActionFrame(String, int) 被擊倒時要到的影格

FailAction 在地上被打倒的影格

FlyFailAction在空中被打倒的影格

LookRightToLeft 從右像左看時的影格

LookLeftToRight 從左像右看時的影格

State{

char [10] //狀態名

float startTime;

float endTime;

} RoleState(states[10]:State) 人物身上的狀態

影格屬性 Action目前動作Frame目前動作中的第幾格

PicNum (usePic:int) Picx(rowIndex:int) Picy(colIndex:int)起始值是1

X\_Fix (int) Y\_Fix(int) 是X、Y方向要顯示圖片時要修正的距離x向右為正y向上為正

X\_Vector(int) Y\_Vector(int) 是X、Y的瞬間加力x看人的面向y向上為正

X\_Speed(int) Y\_Speed(int) 是X、Y的持續速度x看人的面向y向上為正

ScaleW(float) ScaleH(float) 是圖片要縮放的比例，1.0為不變

NextActionFrame (action:String,frame:int)

RotateAngle(Angle:int) 是圖片旋轉的角度

RotatePointAngle(x:int,y:int,Angle:int)  
是人以某一點座標，同圖片與身體攻擊範圍一起旋轉

State(string) 是標示目前狀態，內建的狀態會忽略一些區域設定，以全域設定來執行影格，如：walk、run等

Wait(int) 是這個影格的時間 單位百分之一秒

LockLookAllow(bool) 是否鎖住向前的方向

PictrueAlpha(float) 圖片的透明度

LockSpeed(bool) 是否鎖住目前速度

按鍵屬性NowKey只要按著就發生，DownKey只有按下瞬間發生，UpKey只有放開瞬間發生

ComboKey在這個影格時剛好累積了一系列的按鍵才會發生，最多20個按鍵

HoldKey這個動作結束時還按住時發動

除了HoldKey是lua問主程式來發動，其它判斷都是主程式給lua訊息才會發動

方向的表示字串 Ahead:前> Back:後< Up:上^ Down:下v

方向鍵資訊有八個方向，有四個方向是要兩個鍵一起按時才會發出的，左上、左下、右上、右下。

A:A鍵 B:B鍵 C:C鍵 D:D鍵

攻速計算法

假如加50%的攻速而基本攻速時10時

(10/(10\*1.5))\*10=6.667

絕招檔規格書

絕招檔記錄

絕招圖、絕招動作

絕招有分不會被破壞跟會被破壞兩種

又分為撞到敵人會碎裂跟不會碎裂兩種

絕招也有身體

絕招有遇地反彈、襲地前進、撞地爆裂、沒反應穿地前進四種

絕招也可以播放音效

移動有兩種，一種是極座標(radius,speed)，一種是歐式空間(xspeed,yspeed)

攻擊屬性檔規格書

所有的屬性都存在屬性檔裡，檔名：attack.atk

Moving { name:char[10],enableTime:float,

function

RefreshSpeed //人物更新速度

可修改人物全域屬性

可改變人物色調

以單一色調灰階化上色

end

}

如果被沒設定到的屬性攻擊到，以100%記。

裝備設定檔規格書

裝備以改變全域屬性並增加粒子特效為主，裝備並不能改變絕招與動作。

可以改變的屬性如下

Level(int) 等級

HpMax(int) HP最大值

MpMax(int) MP最大值

MpMoving(int)MP回復速度

TempoMax(float)節奏最大值

TempoMoving(float)每秒節奏變化值

TempoMin(float)節奏臨界值

Attack(int) 攻擊力

Defend(int) 防禦力

JumpHeight(int) 跳躍高度

WalkSpeed(int) 走路速度

RunSpeed(int) 跑步速度

AttackSpeed(int) 攻速是攻擊動作的時間計算的數值

BreakDefend(int) 破防值是防禦時被攻擊時要計算的數值

劇情存檔規格書

故事模式

當初故事腳本的CRC碼，劇情的名字

儲存當時進度，如果是戰鬥中存檔，會儲存當時戰鬥

連打模式

儲存已經打過的人

儲存當時進度，會儲存當時戰鬥

對打模式

儲存當時戰鬥

場景設定檔規格書

副檔名用\*.bgf

檔案格式與編輯器同人物設定檔一起討論

只有場景可以播放bgm跟音效，人物與絕招只能放音效。

可影響人物全域屬性、色調。

可設定

會擋人的地形

會被破壞的地形

新增可走地形

移除存在的地形

地形圖片的透明度

會使角色受傷或冶療的地形

移動到某處會觸發事件的機關

會掉東西下來的區域

會干擾角色動作的地形的區域

場景的圖片循環

華麗的粒子特效

計時器事件

遠距攻擊無效的區域

無法防禦的區域

無法攻擊的區域

無法跳的區域

無法跑的區域

無法走的區域

只能前走的區域

只能後走的區域

場景的上下左右極限

人物會消失死亡的區域

以可編輯出小朋友上下樓梯的地形為目標。

故事腳本規格書

故事可控制

自定的全域變數

顯示人物的圖片

顯示想要的圖片show(rect,alpha)

TIMER控制特效

人物動作、眨眼等動作

輸了也不一定over，看腳本來決定，

可控制對打人物的圖片色調、全域屬性等。