

README:

1. 遊戲說明

for 玩家:

請先確認是否為linux系統, 然後確認是否下載SDL套件, 如果沒有, 請在終端中切換到FINAL-PROJECT目錄底下然後執行"make install"就會自動安裝所需的套件

接著執行make將可執行檔engine編譯出來, 接著執行engine(/engine)就可以遊玩遊戲了

for 開發者:

所有原始碼都放在src目錄下, 素材放在assets目錄下, 若要自行製作遊戲, 僅提供更改變劇情走向的功能, npc支援最多9個、item最多10個、scene5個, 如何更改遊戲請參閱劇本檔格式。

2. 引擎實作了哪些功能、已知問題、注意事項等資訊

基本需求

GitHub Repository + 授權條款(最佳實踐)(截圖在下面附圖一)

場景動畫(視覺小說)

心情變換(視覺小說)

遊戲存檔(視覺小說)

遊戲狀態存檔為人類可讀, 且可直接使用文字編輯器更改(視覺小說)

音效播放(視覺小說)


3. 劇本檔

採用TOML格式撰寫, 命名方式為[章節.劇本特徵描述], 例如[cp2.shadow_give_you_food], 就是在第二章節中描述到有關給予食物的段落

存放地點位於 FINAL-PROJECT > assets > script > scrip.toml

init:

更改角色:



```
[set_character]

[[init_character]]
set_character = 1
character = "employer"
name = "雇主(冒險家協會會長)"
kind = "人類"
Favorability = 60
pic = "assets/images/employer_normal.png"
```

在[set_character] 和 [end_of_set_character]之間加入[[init_character]]並照著上面格式排序, 編號從1開始(0是player)
更換主角照片請換掉"assets/images/character_player.png"

```
character = "employer"
```

在劇本中更換顯示的角色

場景:

```
[set_scene]

[[init_scene]]
set_scene = 0
scene = "office"
name = "辦公室"
description = "典雅華麗，與外頭的暴亂形成對比"
pic = "assets/images/office.png"
enter = "assets/images/to_office.gif"
left = "assets/images/left_office.gif"
```

在[set_scene] 和 [end_of_set_scene]之間加入[[init_scene]]並照著上面格式排序
如果沒有轉場動畫就寫 enter = "n", left = "n", 轉場動畫只支援gif

```
scene = "office"
```

在劇本中更換顯示的場景

物品:

```
[set_item]

[[init_item]]
item_id = 1
name = "斧頭"
pic = "assets/images/axe.png"
health = 50
```

在[set_item] 和 [end_of_set_item]之間加入[[init_item]]並照著上面格式排序

```
get += 3
```

增加物品到背包

```
remove_item = 3
```

從背包中移除物品

```

[cp2.kingdom_road]
scene = "kingdom_road"
character = "drive_man"
text = "疑?前面有一組，穿著類似..."
player.hungry = 80
[[cp2.kingdom_road.options]]
option = "禮貌的說明"
next = "cp2.polite"
[[cp2.kingdom_road.options]]
option = "加速輾過去"
next = "cp2.dieve_through_them"
[[cp2.kingdom_road.options]]
option = "等待他們"
next = "cp2.wait_for_them"

```

[章節名]

功能(ex: 換角色、場景)

顯示文字(text = 要顯示的文字, 讀到text = 時才會更新畫面)

[[options]]

option = 要顯示的選擇

next = [章節名]

讀到next時會從檔案開頭尋找章節

遊戲結束:

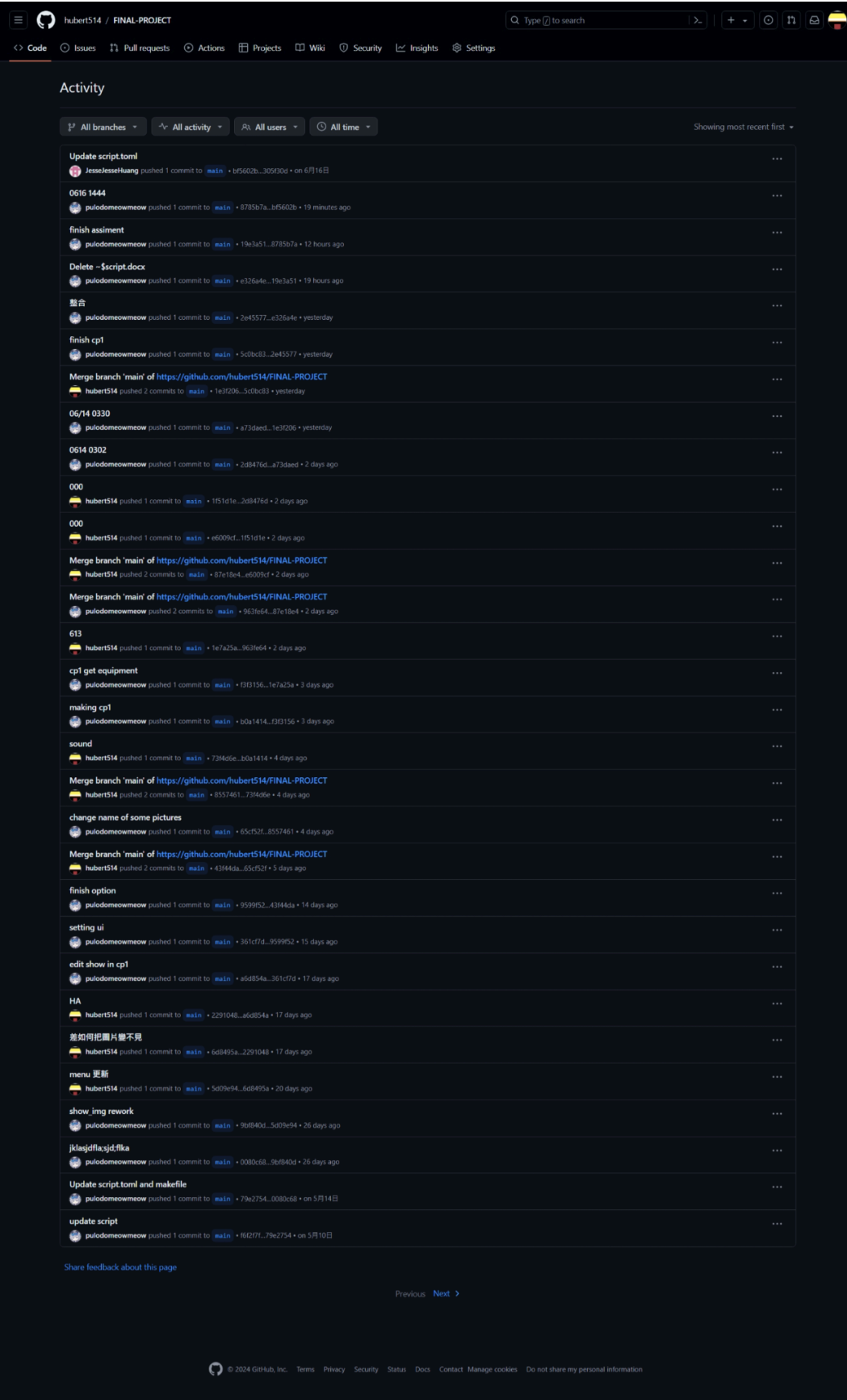
```

#end = 0 結束

[end.end]
character = "player"
text = "遊戲結束"
end = 0

```

end = 0表示遊戲結束



附圖一