

# 嗯聊 3.0 使用说明

基础用法请见文末 2.0 快速开始。

您可以同时按下键盘上 Ctrl 键和 F 键对文档进行检索，以获取您想要的信息。

## 1 编辑

在此处您可以进行对话设计，这里的每个功能都直接影响您的对话设计。

### 1.1 角色

[关键词：改变对话发送人、所有角色列表、选中角色]



这里会实时地展示您已创建的角色。角色拥有两个信息：头像和称呼。如果头像的引用路径正确，那么此处会正确显示头像图片；如果一个角色拥有称呼，那么其称呼会显示在其头像下方（过长的名字会被部分隐藏）。



通过点击角色的头像，可以选中一个角色。

选中角色时，如果一条消息已经被选中，那么会更改该消息的发送人。

## 1.2 内容

[关键词：更改对话内容、更改对话类型]

通过点击页面中的对话可将对话选中，被选中的对话会在此处展示它的信息。选中对话时，您在此做出的所有更改都会立刻应用到选中的对话上。

### 对话类型



对话类型分为 10 种，每种对话类型都可用于“场景”，但不一定可以用于“对话”。

通过点击不同的对话类型，可以将选中消息的对话类型切换到指定的类型。



内容

左文字 右文字 旁白 **左图片** 右图片

场景图片 左语音 右语音 背景音乐 选项

资源路径 **对话** 场景



\*注释

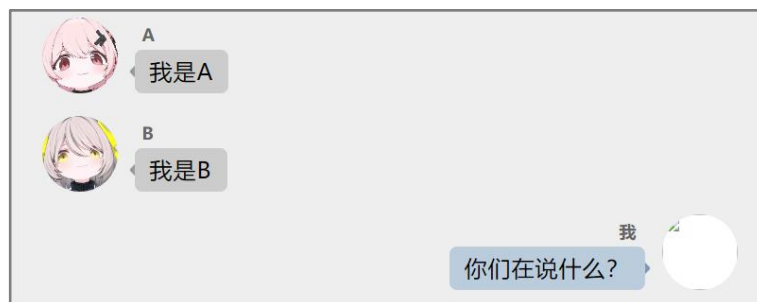
图片大小 **对话**

不同的对话类型会有不同的参数供您调整。具体类型的用法可见其参数下方对应的“注释”，只需要将鼠标悬浮在上方即可查看。

请注意：对话类型“旁白”在“场景”中仍会显示角色名称，而对话类型“背景音乐”不会。如果您需要一个没有名字的旁白，请创建一个没有名字的角色作为说话人。

## 适用类型

每种类型都有其适用范围，适用范围分为两类：“对话”和“场景”。



“对话”指网页中显示的聊天对话。如果一个对话类型支持“对话”，说明其在对话中具有实际的意义。



“场景”指将游戏包导入后，供游玩的区域。同理，如果一个对话类型支持“场景”，说明其在场景中具有实际的意义。

### 1.3 操作

[关键词：发送对话、调整顺序、删除对话]



点击“发送”按钮后，系统会将您选定的对话类型添加到对话中，所有填好的参数也会一并应用到该条新增对话。

点击“上移一项”后，会将选中的对话移动到其上方对话的上方。

点击“删除此项”后，会将选中的对话删除。此操作无法撤销。

### 1.4 视图位置

[关键词：控制面板遮挡]



如果您觉得控制面板挡住了其下方的对话区域，可以通过调整视图位置来移动对话区域。

## 1.5 模拟

[关键词：输出、截断、当前屏幕]



选定“屏幕”后，对话区域的高度会被限制到固定的数值，可通过滚动鼠标滚轮或拖动滚动条查看未显示的区域。

## 2 角色

### 2.1 操作

[关键词：新增角色、删除角色]

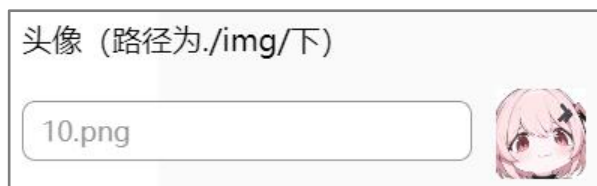


“增加”：增加一个角色。

“删除”：删除选中的角色。在“1.1 角色”处点击角色头像可选中角色。

### 2.2 头像

[关键词：修改角色头像]



请参考“其他：关于图片的添加”。如果您已经选中一个角色，那么会修改该角色的头像。

## 2.3 名称

[关键词：修改角色名字]



填入角色的名称。如果您已经选中一个角色，那么会修改该角色的名称。

## 3 章节

### 3.1 操作

[关键词：章节序号不连续、章节序号跳过、章节序号没有]



“增加”：增加一个新的章节。通常来说章节的序号是连续的，但是如果您进行过章节删除操作，新的章节会跳过被删除章节曾占用的章节序号。

“加载”：通过章节序号来选中并载入一个章节的内容。

“编辑”：编辑当前选中章节的信息。如果您需要读取这个章节原本的信息，请先将其加载一次。

“删除”：在输入框内输入“delete”后按确认即可删除章节。

### 3.2 列表

[关键词：有什么章节、所有章节]

列表

1: 第一章 2: 第二章 3: 第三章 5: 第五章

列表

1: 第一章 2: 第二章 3: 第三章 5: 第五章

此处显示所有的章节。不同类型的章节具有不同的外观。

## 4 高级参数

常规

编辑 +

角色 +

章节 +

高级参数 -

作品命名空间

\*注释

作品名称

\*注释

作品版本

0

[关键词：作品重名、作品命名、作品名称、作品更新、DLC、作者、著名、署名、章节视图、进度、章节视图图片]

使用方法见具体参数下的“注释”。

在完成参数的填写后，请点击“确认修改”以将数据保存。如果您想查看作品最新的“高级参数”详情（检查填写有无错误），请点击“载入参数”。

## 5 数据

### 5.1 导出

[关键词：数据包]



“下载数据”：将作品的源数据导出为“数据包”。

### 5.2 导入

[关键词：怎么玩、开始游戏]

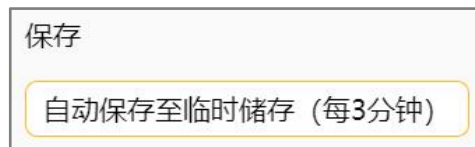


“选择文件”：导入“数据包”时，系统会载入作品的的数据；导入“游戏包”时，系统会载入作品的的数据，并且进入游戏模式。

### 5.3 保存

[关键词：自动保存]





“自动保存”：点击按钮后，系统会立刻将作品的`数据`储存在浏览器的`数据库`中。之后，该操作会每隔 3 分钟自动执行一次，直至您在此点击该按钮取消。

此外，当您进行“5.2 导入”操作后，此功能将被自动停止。

临时储存最多只能保存一份作品的`数据`，后续的数据会覆盖先前的数据。

## 5.4 临时储存

[关键词：数据恢复、不小心关闭网页、不小心刷新网页]



“载入数据”：如果您进行过“5.3 保存”操作，即可在随后的任何时间内将存储的数据读入到当前页面。

# 6 输出

## 6.1 打包内容

[关键词：导出为游戏]

常规

编辑

+

角色

+

章节

+

高级参数

+

数据

+

输出

-

打包内容

对话

场景

开始

请注意：

一旦开始，我们会将该数据文件

这一过程是**不可逆的**，并且任何数据文件

我已知晓上述内容的含义

“对话”：将页面中显示的对话以图片的方式进行输出。

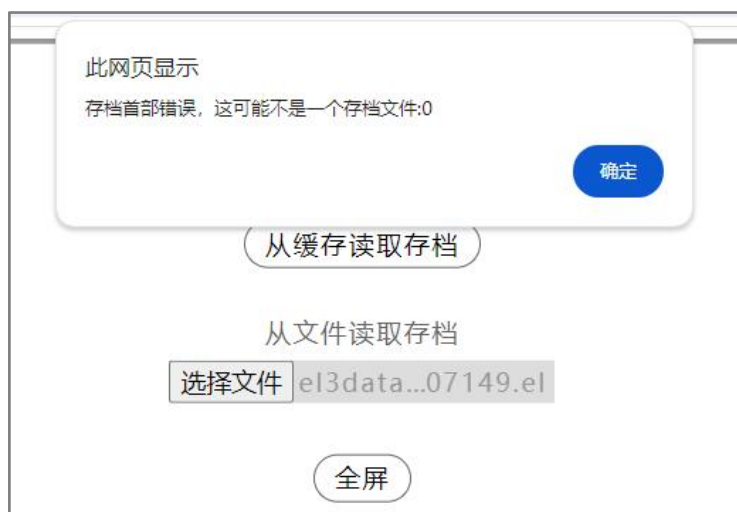
“场景”：将作品导出为“游戏包”，以供其他人游玩。

## 7 开发者

您可在此处查看软件的最新版本、反馈使用过程中发现的问题。

## Q&A

### Q1.为什么提示“存档首部错误”？



A1.打开了错误的存档文件。通常来说，您只能在游戏中的“下载存档”处获取存档文件。

带有“data”的是数据文件（数据包），带有“play”的是游戏文件（游戏包），带有“store”的才是存档文件。

### Q2.为什么一章结束之后直接返回主界面了？

A2.因为作者未在章节末尾正确地设置跳转。

其一、可能是章节末尾压根没有跳转。请让作者在章节末尾增添一个对话类型为“选项”的对话，并将其资源路径留空。具体功能请见其注释。

其二、没有满足条件的跳转。请让作者检查章节末尾的选项是否存在全部都无法满足的情况。

### Q3.控制面板中的一些预览为什么不会实时更新？





A3.有两种可能。

其一、设置的资源路径有误。

其二、没有选中一条对话。这也许是一个不好的体验，但我们暂时不想在此版本进行优化（DDL 到了）。

#### Q4.为什么点击背景后会出现光标？



A4.浏览器问题，如果影响使用请更换浏览器。建议使用谷歌或 Edge 高版本。

#### Q5.体验完一个作品后，如何体验下一个？

A5.刷新页面，重新进行“5.2 导入”的操作即可。

#### Q6.为什么切换章节之后，之前的语音/图片/角色都还在？

A6.这是因为我们无法判断您切换后的章节是一个大的章节（背景图片、背景音乐等清空）还是一个大章节内部的选择分支（素材沿用）。

因此，您需要手动清空您想清空的内容。只需要将图片路径留空，图层号置为-1 即可清空所有的图片引用。相似的还有清空背景音乐，请见“1.2 内容”下具体对话类型的注释。

此外，对话类型为旁白并不意味着系统会自动隐去说话人名称。如果您需要删去说话人的名称，请增加一个空名称的角色。

**Q7.为什么在游戏内的进度视图中，点击章节跳转后背景图片/背景音乐消失？**

A7.见“A6”。

通常来说，您放置到进度视图中的章节都是一个大的章节。那么此时您需要清空所有可能被沿用的资源（背景图片、背景音乐），并重新放入您需要的资源。

出现该问题，很可能是因为您没有在章节的开始放入您需要的资源。或者，请检查您的章节设置逻辑是否正确。

其他：关于图片的添加

关于图片的添加：

1.首先需要在本体的同级目录下新建一个叫“img”的文件夹。

名称	修改日期	类型	大小
img	2024/5/15 11:03	文件夹	
图片文件夹			
034217090.png			863 KB
el20004730850.png	2024/5/15 16:57		
ToughTalk2.html	2024/5/16 13:17	Chrome HTML D...	98 KB

本体

2.然后把图片放进去。

img

1.png

2.png

3.png

7.png

8.png

9.png

3.填写文件名称。

头像 (路径为./img/下)



4.请填写文件扩展名, 在这里查看文件扩展名。



5.支持多文件夹嵌套管理, 比如可以把头像和聊天图片做区分, 或者别的什么分类。



头像 (路径为./img/下)



注意是正斜杠不是反斜杠

## 其他: 2.0 快速开始

1.请见 github:

<https://github.com/hyacinthlet/ToughTalk.git>

2.请见百度贴吧 (5 楼):

<https://tieba.baidu.com/p/9017914820>