

Parallel Script使用指南

一.前言

1.为什么要使用剧本语言:因为游戏的很多行为和事件都是跟随剧本执行的,如果不使用剧本语言,会让写程序的人为许多琐碎的功能而操劳,用这个可以一定程度上分担一部分程序的工作

什么是剧本语言:剧本语言就是编剧可以直接在剧本里就可以直接控制游戏的行为,比如移动镜头,控制角色的表情,控制音效的播放等等

2.原理是什么: Parallel Script是我专为编写剧本而开发的一种指令式的程序语言, 它的语法比较特殊。Parallel Script不可以单独作为一段程序执行, 它是一种顶层语言, 必须由其他语言作为载体, 目前是使用C#和Lua作为载体

为了比较直观的展示出效果,所以我为此做了一个简单的GalGame用于演示效果

 [ParallelScript.7z](#)

二.如何编写自己的脚本

所有文件统一放在在根目录ParallelScript_Data->StreamingAssets里面

Start.r为入口脚本

ParallelScript.exe为主程序

异常:如果游戏过程中出现一个MessageBox,就说明编写的脚本有问题

```
{character("hoshi_school_smile","Mid")}{speaker("??")}{你好啊  
{switchBGM("Menu")}{speaker("末末")}{我叫末末,是这个游戏的主角  
{speaker("我")}{shake(1)}啊?是什么?  
{speaker("末末")}{这个游戏的主{w(0.5)}角{w(0.5)}哟!  
我会带你体验这个游戏的全部流程  
等等,我先去洗个澡待会再和你说  
{character("", "Mid")}  
{speaker("内心")}{这个是游戏吗?也就是可以做那种事情?  
{branch("偷偷的看一下下","不行我可是正人君子")}  
{if(choise=="偷偷的看一下下") then load("Accept.r") else load("Refuse.r") end }
```

三.基本语法

1. 文件类型

Parallel Script脚本文件的标准扩展名为.r。您编写的Parallel Script的命名应遵循这个格式：

文件名.r

(用这个拓展名只是因为是在Vscode里面打开好看一点)。

2. 语句

Parallel Script采用的是文本+{指令}的混合形式

比如:

不好!{shake(1)}

{speaker("小明")}{我们被袭击了

注意:{}块不支持嵌套

注意:不支持换行,所有语言必须在同一行,这就是为什么叫Parallel Script

3. 函数

所有的函数需要放到{}块中

调用方式 函数名(参数)

4. 变量

Parallel语言中一切都可以是“变量”，但是Parallel不提供保存某种数据或数据结构的数据类型。如果你需要存储一些变量或调用一些原生方法，您可以在Parallel的{}块内无缝地调用Lua接口。

5.选择结构if

在{}块中使用

{if(表达式) then 执行的语句 elseif(表达式) then 执行的语句 else 执行的语句}

注意:除了else 不需要then,其他的都需要

5.多文件

使用load(path)函数加载一个脚本并且运行

四.目前提供的API函数

```
1 void w(float t)
```

t:前一个字符延迟t秒

```
1 void speaker(string name)
```

name:改变游戏内对话框里面的名字

```
1 void branch(parms string[] choise)
```

在屏幕上显示多个选项供玩家选择

choise可选选项,多参数

```
1 void print(string s)
```

s:要log的内容

```
1 void load(string path)
```

加载并执行一个脚本

path:打开的脚本的相对路径

```
1 void messagebox(string n)
```

在屏幕中央显示一个消息框

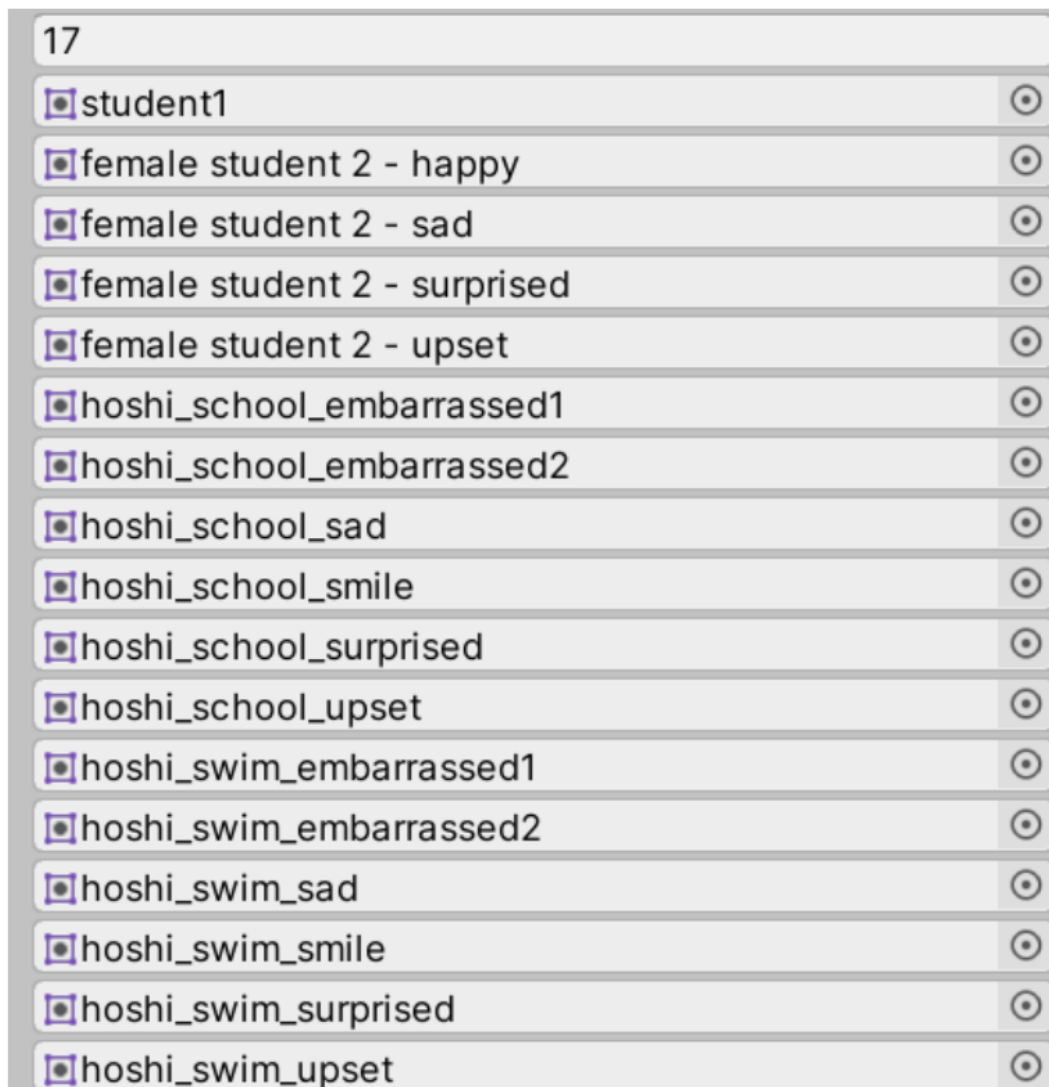
```
1 void character(string path,string side)
```

设置角色在画面中的进场/退场,以及位置

Path:角色的文件名字 如果为” ” 空字符串则表示退场

Side:在那个位置 为枚举类型 可以为” Right” “Left” “Mid”

目前可以选择的character有2个人



```
1 void background(string path)
```

切换背景

path:背景的名称

目前可选背景如下



```
1 void switchBGM(string name)
```

平滑切换BGM

Name:要切换的BGM的名字 如何为” ” 空字符则代表停止当前BGM

目前可选BGM



void shake(float intensity)

摇晃屏幕

Intensity:摇晃强度