

附錄一、遊戲內置變數

遊戲裡請不要使用同名變數~假如不確認具體內容，也請不要隨意修改~

變數名	類型	作用
f. 姓	字符串	主角姓氏，使用宏[主角]時，會顯示為<f. 姓+f. 名>格式
f. 名	字符串	主角名字，使用宏[主角]時，會顯示為<f. 姓+f. 名>格式
f. setting	字典	工程設定的變數內容
f. config_title	字典	默認標題畫面的配置記錄
f. config_dia	字典	對話界面的配置記錄
f. config_menu	字典	主選單界面的配置記錄
f. config_slpos	字典	存取系統版面的配置記錄
f. config_sl	字典	存取系統圖形的配置記錄
f. config_option	字典	系統設定界面的配置記錄
f. config_history	字典	歷史記錄界面的配置記錄
f. config_cgmode	字典	CG 模式界面的配置記錄
f. config_name	字典	角色姓名的配置記錄
sf. 初始化	布爾	用於確認是否初次執行遊戲
sf. 歷史	數組	用於記錄存檔時的最後一句對話
sf. 最近存儲頁	數值	用於記錄玩家最近一次翻頁時的頁數
sf. 最近檔案	數值	玩家最近一次存檔的編號

關於臨時變數“tf.”，遊戲裡的宏使用到時都是臨時進行賦值的，因此平時對他們進行操作一般不會影響遊戲正常運行。不過這裡也列出作為參考。

變數名	類型	作用
tf. clicked	數值	隱藏對話框時的時間間隔記錄
tf. CG 頁數	數值	一共有幾頁 CG
tf. 當前 CG 頁	數值	玩家查看 CG 模式時翻到的頁數
tf. 最近檔案	數值	玩家最近一次存檔的編號，臨時傳遞的值
tf. layer	數值	movepos 宏使用
tf. left	數值	movepos 宏使用
tf. top	數值	movepos 宏使用
tf. x	數值	movepos 宏使用
tf. y	數值	movepos 宏使用
tf. x2	數值	movepos 宏使用
tf. y2	數值	movepos 宏使用
tf. oop	數值	movepos 宏使用
tf. opacity	數值	movepos 宏使用
tf. path	字符串	movepos 宏使用

附錄二、腳本指令參考

以下指令為圖形編輯器已經實現的功能說明。

供對吉裡吉裡/KAG 有一定瞭解的大家閱讀、修改腳本時參考。

KAG 本身的指令是全部可以使用的，包括 THE NVL Maker 沒提供的功能。

所有演出相關指令在 `Template/macro/macro_play.ks` 文件內。可自行修改。

類似兩個立繪同時出現在畫面上之類的效果直接用 `image`(準備切換+載入圖片 `x2`+執行切換+等待切換) 即可。

1、文字/對話框類

指令	說明
[l]	等待點擊
[r]	單純換行
[lr]	點擊+換行
[w]	等待點擊（類似 KAG 的 [p]）
[dia]	顯示普通對話框
[scr]	顯示大對話框
[hidemes]	暫時隱藏對話框
[showmes]	恢復顯示對話框（會恢復隱藏對話框時的畫面效果）
[menu]	顯示透明全屏對話框

人名顯示（可連帶頭像，立繪一起顯示）	
指令名	[人物名]
簡單使用例	[人名]「對話內容」[w]
複雜使用例	[人物名 fg=立繪圖片 face=頭像圖片 layer=5]「對話內容」[w]

2、選項類

選項的使用說明	
selstart	準備顯示選項
selbutton	定義選項按鈕，可以用 locate 指定具體位置
selend	等待選擇
clsel	每個選項選擇後，在對應跳轉到的文本段前面使用這個，消除選項按鈕

選項按鈕		
指令名		[selbutton]
簡單使用例		[selbutton text="AAAA" target="*AAAA"]
複雜使用例		[selbutton text="AAAA" target="*XXXX" exp="f. 誰的好感+=2"]
參數名	必須	說明
text	YES	顯示在選項按鈕上的文字
target	YES	跳轉到的標籤名，同時也是既讀判斷用的標籤名
其它		kag 的 button 可用的參數， 例如 normal, over, on, clickse, exp 等，可以使用

等待選擇	
指令名	[selend]
簡單使用例	[selend]
複雜使用例	支持時間槽，限時選項，trans 特效顯示等功能 具體用法如果需要再詳細解釋

3、立繪&表情類

立繪顯示（可連帶頭像顯示）		
指令名	[fg]	
簡單使用例	[fg storage=圖片名 pos=left]	
複雜使用例	[fg storage=立繪圖片名 em=表情圖片名 layer=1 left=0 top=0]	
參數名	必須	說明
layer	-	不寫默認值為 0
storage	YES	
pos	*	第一次使用某個層顯示立繪時指定，之後如果不指定則會自動顯示在原位置
其它	*	和 kag 的 image 指令相同，並支持 trans 的 method 等

立繪消除		
指令名	[clfg]	
簡單使用例	[clfg layer=all]	
複雜使用例	[clfg layer=0 hidemes=true clface=true]	
參數名	必須	說明
layer	YES	寫數位清除對應編號層，寫 all 清除全部層（0-8）
hidemes	-	設為 TRUE，則消除立繪同時隱藏對話框
clface	-	設為 TRUE，則消除立繪同時消除頭像（層 8）

單獨顯示頭像（例如對話中途改變表情）		
指令名	[face]	
簡單使用例	[face storage=圖片名]	
複雜使用例	和 kag 的 image 指令相同，並支持 trans 的 method 等 [face storage=圖片名 fg=立繪名 layer=3]	
參數名	必須	說明
storage	YES	頭像圖片名
fg	NO	同時在指定層的原來位置顯示立繪 如果不指定 layer，默認為 0 層

4、背景類

顯示背景		
指令名		[bg]
簡單使用例		[bg storage=black]
複雜使用例		[bg storage=圖片名 method=universal rule=01 grayscale=true]
參數名	必須	說明
storage	-	不寫默認黑屏，等於消除背景
其它		和 kag 的 image 指令相同，並支持 trans 的 method 等

消除背景		
指令名		[clbg]
簡單使用例		[clbg]
複雜使用例		[clbg clfg=true hidemes=true]
參數名	必須	說明
clfg	－	設為 TRUE，則同時清除全部層（0-8）
hidemes	－	設為 TRUE，則同時隱藏對話框

5、音樂&音效

播放音樂		
指令名		[bgm]
簡單使用例		[bgm storage=xxx]
複雜使用例		
參數名	必須	說明
storage	YES	音樂文件名
其它		和 kag 的 xchgbgm 指令相同

播放音效		
指令名		[se]
簡單使用例		[se storage=xxx]
複雜使用例		
參數名	必須	說明
storage	YES	音效文件名
其它	-	和 kag 的 se 指令相同

6、地圖&養成面板

顯示地圖		
指令名		[map]
簡單使用例		[map storage=xxx]
複雜使用例		[map storage=xxx method=corssfade time=1000 canskip=false]
參數名	必須	說明
storage	YES	地圖文件名(.map)
其它		支持 trans 的 method 等

消除地圖		
指令名		[clmap]
簡單使用例		[clmap]
複雜使用例		[clmap method=corssfade time=1000 canskip=false]
參數名	必須	說明
其它		支持 trans 的 method 等

顯示養成面板		
指令名		[edu]
簡單使用例		[edu storage=xxx]
複雜使用例		[edu storage=xxx method=corssfade time=1000 canskip=false]
參數名	必須	說明
storage	YES	地圖文件名(.edu)
其它		支持 trans 的 method 等

消除養成面板		
指令名		[cledu]
簡單使用例		[cledu]
複雜使用例		[cledu method=corssfade time=1000 canskip=false]
參數名	必須	說明
其它		支持 trans 的 method 等

附錄三、提示&FAQ

1、假如需要實驗，請使用 Wizard.exe “新建工程”，或將 project 文件夾下的 Template（模板工程）複製一份出來，作為你的新坑基礎。避免因為直接修改模板工程造成悲劇。

2、當工具意外掛掉並無法再次打開出錯的工程，可以刪除編輯器的 savedata 文件夾，再試一次。

3、發現工具本體或者模板工程的 BUG 時，請聯繫：

VariableD <wang.siyang@gmail.com>

又：這裡的 BUG 是指正常使用編輯器的情況下出現的錯誤，例如“在顏色選擇器裡選擇了白色 0xFFFFFFFF，但是生成的代碼是黑色 0x000000”，而不是“我把這段刪了，結果遊戲就跑不起來了”。

另外標題請注明 THE NVL Maker BUG 報告，否則很可能被當成垃圾郵件你懂的。

4、疑問請到討論版進行，不要對要求或者建議新增某某功能期望太高，我很懶，真的。——源代碼都開放給你了……自己動手嘛。>v<