

附录一、游戏内置变数

游戏里请不要使用同名变数~假如不确认具体内容，也请不要随意修改~

变数名	类型	作用
f. 姓	字符串	主角姓氏，使用宏[主角]时，会显示为<f. 姓+f. 名>格式
f. 名	字符串	主角名字，使用宏[主角]时，会显示为<f. 姓+f. 名>格式
f.setting	字典	工程设定的变数内容
f.config_title	字典	默认标题画面的配置记录
f.config_dia	字典	对话界面的配置记录
f.config_menu	字典	主选单界面的配置记录
f.config_slpos	字典	存取系统版面的配置记录
f.config_sl	字典	存取系统图形的配置记录
f.config_option	字典	系统设定界面的配置记录
f.config_history	字典	历史记录界面的配置记录
f.config_cgmode	字典	CG 模式界面的配置记录
f.config_name	字典	角色姓名的配置记录
sf. 初始化	布尔	用于确认是否初次执行游戏
sf. 历史	数组	用于记录存档时的最后一句对话
sf. 最近存储页	数值	用于记录玩家最近一次翻页时的页数
sf. 最近档案	数值	玩家最近一次存档的编号

关于临时变数“tf.”，游戏里的宏使用到时都是临时进行赋值的，因此平时对他们进行操作一般不会影响游戏正常运行。不过这里也列出作为参考。

变数名	类型	作用
tf.clicked	数值	隐藏对话框时的时间间隔记录
tf.CG 页数	数值	一共有几页 CG
tf. 当前 CG 页	数值	玩家查看 CG 模式时翻到的页数
tf. 最近档案	数值	玩家最近一次存档的编号，临时传递的值
tf.layer	数值	movepos 宏使用
tf.left	数值	movepos 宏使用
tf.top	数值	movepos 宏使用
tf.x	数值	movepos 宏使用
tf.y	数值	movepos 宏使用
tf.x2	数值	movepos 宏使用
tf.y2	数值	movepos 宏使用
tf.oop	数值	movepos 宏使用
tf.opacity	数值	movepos 宏使用
tf.path	字符串	movepos 宏使用

附录二、脚本指令参考

以下指令为图形编辑器已经实现的功能说明。
供对吉里吉里/KAG 有一定了解的大家阅读、修改脚本时参考。
KAG 本身的指令是全部可以使用的，包括 THE NVL Maker 没提供的功能。

所有演出相关指令在 Template/macro/macro_play.ks 文件内。可自行修改。

类似两个立绘同时出现在画面上之类的效果直接用 image(准备切换+载入图片 x2+执行切换+等待切换) 即可。

1、文字/对话框类

指令	说明
[l]	等待点击
[r]	单纯换行
[lr]	点击+换行
[w]	等待点击（类似 KAG 的 [p]）
[dia]	显示普通对话框
[scr]	显示大对话框
[hidemes]	暂时隐藏对话框
[showmes]	恢复显示对话框（会恢复隐藏对话框时的画面效果）
[menu]	显示透明全屏对话框

人名显示（可连带头像，立绘一起显示）	
指令名	[人物名]
简单使用例	[人名]「对话内容」[w]
复杂使用例	[人物名 fg=立绘图片 face=头像图片 layer=5]「对话内容」[w]

2、选项类

选项的使用说明	
selstart	准备显示选项
selbutton	定义选项按钮，可以用 locate 指定具体位置
selend	等待选择
clsel	每个选项选择后，在对应跳转到的文本段前面使用这个，消除选项按钮

选项按钮		
指令名		[selbutton]
简单使用例		[selbutton text="AAAA" target="*AAAA"]
复杂使用例		[selbutton text="AAAA" target="*XXXX" exp="f. 谁的好感+=2"]
参数名	必须	说明
text	YES	显示在选项按钮上的文字
target	YES	跳转到的标签名，同时也是既读判断用的标签名
其它		kag 的 button 可用的参数， 例如 normal, over, on, clickse, exp 等，可以使用

等待选择	
指令名	[selend]
简单使用例	[selend]
复杂使用例	支持时间槽，限时选项，trans 特效显示等功能 具体用法如果需要再详细解释

3、立绘&表情类

立绘显示（可连带头像显示）		
指令名		[fg]
简单使用例		[fg storage=图片名 pos=left]
复杂使用例		[fg storage=立绘图片名 em=表情图片名 layer=1 left=0 top=0]
参数名	必须	说明
layer	-	不写默认值为 0
storage	YES	
pos	*	第一次使用某个层显示立绘时指定，之后如果不指定则会自动显示在原位置
其它	*	和 kag 的 image 指令相同，并支持 trans 的 method 等

立绘消除		
指令名		[clfg]
简单使用例		[clfg layer=all]
复杂使用例		[clfg layer=0 hidemes=true clface=true]
参数名	必须	说明
layer	YES	写数位清除对应编号层，写 all 清除全部层（0-8）
hidemes	-	设为 TRUE，则消除立绘同时隐藏对话框
clface	-	设为 TRUE，则消除立绘同时消除头像（层 8）

单独显示头像（例如对话中途改变表情）		
指令名		[face]
简单使用例		[face storage=图片名]
复杂使用例		和 kag 的 image 指令相同，并支持 trans 的 method 等 [face storage=图片名 fg=立绘名 layer=3]
参数名	必须	说明
storage	YES	头像图片名
fg	NO	同时在指定层的原来位置显示立绘 如果不指定 layer，默认为 0 层

4、背景类

显示背景		
指令名		[bg]
简单使用例		[bg storage=black]
复杂使用例		[bg storage=图片名 method=universal rule=01 grayscale=true]
参数名	必须	说明
storage	-	不写默认黑屏，等于消除背景
其它		和 kag 的 image 指令相同，并支持 trans 的 method 等

消除背景		
指令名		[clbg]
简单使用例		[clbg]
复杂使用例		[clbg clfg=true hidemes=true]
参数名	必须	说明
clfg	－	设为 TRUE，则同时清除全部层（0-8）
hidemes	－	设为 TRUE，则同时隐藏对话框

5、音乐&音效

播放音乐		
指令名		[bgm]
简单使用例		[bgm storage=xxx]
复杂使用例		
参数名	必须	说明
storage	YES	音乐文件名
其它		和 kag 的 xchgbgm 指令相同

播放音效		
指令名		[se]
简单使用例		[se storage=xxx]
复杂使用例		
参数名	必须	说明
storage	YES	音效文件名
其它	-	和 kag 的 se 指令相同

6、地图&养成面板

显示地图		
指令名		[map]
简单使用例		[map storage=xxx]
复杂使用例		[map storage=xxx method=corssfade time=1000 canskip=false]
参数名	必须	说明
storage	YES	地图文件名(.map)
其它		支持 trans 的 method 等

消除地图		
指令名		[clmap]
简单使用例		[clmap]
复杂使用例		[clmap method=corssfade time=1000 canskip=false]
参数名	必须	说明
其它		支持 trans 的 method 等

显示养成面板		
指令名		[edu]
简单使用例		[edu storage=xxx]
复杂使用例		[edu storage=xxx method=corssfade time=1000 canskip=false]
参数名	必须	说明
storage	YES	地图文件名(.edu)
其它		支持 trans 的 method 等

消除养成面板		
指令名		[cledu]
简单使用例		[cledu]
复杂使用例		[cledu method=corssfade time=1000 canskip=false]
参数名	必须	说明
其它		支持 trans 的 method 等

附录三、提示&FAQ

1、假如需要实验，请使用 Wizard.exe “新建工程”，或将 project 文件夹下的 Template（模板工程）复制一份出来，作为你的新坑基础。避免因为直接修改模板工程造成悲剧。

2、当工具意外挂掉并无法再次打开出错的工程，可以删除编辑器的 savedata 文件夹，再试一次。

3、发现工具本体或者模板工程的 BUG 时，请联系：

VariableD <wang.siyang@gmail.com>

又：这里的 BUG 是指正常使用编辑器的情况下出现的错误，例如“在颜色选择器里选择了白色 0xFFFFFFFF，但是生成的代码是黑色 0x000000”，而不是“我把这段删了，结果游戏就跑不起来了”。

另外标题请注明 THE NVL Maker BUG 报告，否则很可能被当成垃圾邮件你懂的。

4、疑问请到讨论版进行，不要对要求或者建议新增某某功能期望太高，我很懒，真的。——源代码都开放给你了……自己动手嘛。>v<