

Meboxen Story Creator Beta

使用说明

Ver. 0.0.1 （占位）

目录

一、写在前面

二、简介 MSCB

三、使用者说明

(1) 前言

(2) 数据库及其编辑

(3) 主要编辑区

(4) 运行中的行为

(5) 基本示例——单一对话

(6) 复杂示例——多个对话及简单的变量

(7) 使用代码的示例——控制实体行为

四、开发者说明

一、写在前面

2022 年的时候，我开始为了自己的游戏创作开发工具软件。为了解决对话编辑和翻译的难题，我开发了 MSC 的第一个版本，它拥有着非常简陋的界面和难以使用的交互。在经

过几位使用者的反馈后，我决定要重新制作一个 MSC，也就是本文说明的 MSCB。

新版的 MSCB 拥有着流畅而美观的界面、彻底重新设计的交互和更加高效的数据调用方式，同时支持了更多的特性。虽然冠以 Beta 的名头，但在多数情况下可以胜任所有内容。反正我已经准备拿这个用很久了。

废话不多说，祝使用愉快！如果不愉快，欢迎致函 e17bits@foxmail.com 进行意见交流。

美博森工作室主任 E17bits

二、简介 MSCB

(1) 关于本文

欢迎使用本软件！本文是对 Meboxen Story Creator Beta（以下简称 MSCB）的介绍和使用说明。由于时间仓促，无人校对，本文难免会出现错误之处，请见谅！

如果你对本软件有疑问，请参阅本说明。当本说明的内容无法解决你的问题时，请致函 3089172027@qq.com 或咨询其他开发者。

(2) 啥是 MSCB

MSCB 是美博森工作室主任 E17bits 开发的一款游戏对话文本编辑器，特点是支持多语言、跨平台、高度可定制、可视化。我建议将其中文全称定为“美博森故事创作家”。

MSCB 可以用于各式各样的游戏开发中，如在游戏中添加对话文本、创建剧情事件甚至用它打造商店系统（当然不推荐），并且为多语言文本管理提供了一个统一的平台。

(3) MSCB 的使用许可范围

MSCB 是开源软件，它是完全免费的。你可以随意使用它，进行任何修改、利用甚至是换皮然后拿去卖钱。当然，使用本软件造成的任何法律问题由使用者负责。

理论上，只要按照正确的方式使用，MSCB 不会对使用者的电脑造成任何危害。

如果你同意上述内容，方可继续使用本软件。

如果你想要给作者打钱，就去关注美博森工作室的游戏作品，全部买一遍即可。

(4) 运行 MSC 所需的电脑配置

最低配置（反正上面跑起来了）

系统：Windows11 22H2 或更高（理论上可以更低）

处理器：Intel Core i3 10100Y（不建议低于此）

显卡：Intel UHD Graphics 615（只要不是老古董电脑基本上都爆杀这个）

内存：8GB LPDDR3（理论上 4GB 完全够用了）

硬盘：128GB eMMC 固态硬盘（实际只需要 512MB 的可用空间）

推荐配置（写 MSCB 的电脑）

系统：Windows10 或更高

处理器：AMD Ryzen 7 5800H

显卡：NVIDIA GeForce RTX 3060 Laptop GPU

内存：16GB DDR4

硬盘：512GB PCIe NVMe SSD

(5) MSCB 的安装和使用

MSCB 不需要安装，只要你能够搞到软件包（既然你都读到这里了，想必也早就搞到手了），随便找个地方解压即可，解压到的文件目录就可以视作本软件的安装目录。稍后你可以将软件文件夹到处复制粘贴到任何地方。

重要！ 本软件使用将使用安装在系统中的“微软雅黑”字体进行文字显示，**请确保你已经安装了“微软雅黑”字体！**

重要！ 安装路径上不能出现中文或者其他非 ASCII 字符，简单来说就是**只能出现英语字母、英语符号以及数字和下划线**。例如，D:/software_aaa123/mscb 为合法路径，D:/软件啊（流汗黄豆）/mscb 为非法路径。**否则，本软件在运行的过程中会出现不可预知的错误。**

确保程序运行所需的全部文件都已经放置在文件夹里，点击 mscb.exe 即可启动本软件。至于之后的操作，请参见下文。

三、使用者说明

(1) 前言

重要！ 不要觉得只靠 MSCB 就可以做出各种花里胡哨的东西出来，它自带的解释程序只能执行非常有限且固定的功能，**其主要目的在于预览和调试而不是真的拿去充当 Galgame 本体程序（然而总会有人这么干）**。一些重点功能依旧需要程序员在 MSCB 的基础上，在游戏引擎里进行二次开发，这方面的内容请参考“开发者说明”。

重要！ MSCB 是一个高度定制化的编辑器，当你使用它的时候，它可能已经被某人进

行了二次开发。因此，本说明是针对原始版本的 MSCB 提出的“建议操作方法”。如果你从某人那里得到了修改后的版本，请以某人给出的使用说明为准。

需要强调的是，MSCB 不是能够直接导出一个游戏安装包的游戏引擎，而是一个导出数据库的编辑器。因此，MSCB 导出的数据库需要手动放置到游戏程序可以使用的地方，然后才能被游戏程序利用。

(2) 数据库及其编辑

重要！ 本软件一大重要特征就是支持多语言，因此在使用之前，务必确认语言的选项。而在使用过程中，随意删除语言可能会导致严重的后果！

(3) 主要编辑区

菜单栏下面分为三块：最左边是对话树管理器，中间一块大的是主编辑区，右下角的是看板娘（什么？没有看到看板娘？你可能是在程序设置里把这个关了，也可能你拿到的版本没有看板娘功能.....）。

对话树管理器

对话树管理器很简单粗暴，最上面一个框框里写着当前所在文件夹的名称，点击右边的返回按钮可以回到上一级文件夹。值得注意的是，根目录是没法回到上一文件夹的。

单击即可选中一个文件/文件夹，再点击上面的图标即可打开此文件/文件夹，如果你点的是文件/文件夹名称，则会进入重命名界面，输入相应名称点确定即可完成重命名。

重要！ 打开文件/文件夹不是双击，而且只有点到图标上才算数，要不然就只是重命名。

点击圆圈加号即可进行添加文件/文件夹的操作。在弹出的窗口中，最下面一行是新建文件的名称，而只要单击上面的选项就会立即创建文件。如果手快了导致文件名称是个“新

建文件”该怎么办？按照上面的方法重命名即可。

点击搜索，即可快速跳转至你想要的文件/文件夹的位置。和资源的搜索相同，如果留空就会默认列出全部。善用此功能，你会发现比点图标瞎找要快很多。

重要！重命名、增减文件的操作是可以撤回的。而打开文件/文件夹是不可撤回的。如果当前目录处于一个只要撤回就会消失的文件夹中，你又进行了撤回操作，当前目录就会自动跳转到根目录。如果需要快速移动到想要去的文件夹，请使用搜索功能。

主编辑区

看板娘

对于大部分看热闹不嫌事大的人来说，最“重要”的是看板娘功能。这位看板娘名为“鬼太哈姆子”，用于致敬《女神异闻录 3 携带版》的主角。点击看板娘，看板娘会动一下，同时随机给出一句提示或者调侃的话。有时候看板娘也会自己说话，无视即可。

(4) 运行中的行为

占位符

(5) 基本示例——单一对话

接下来我们开始最简单的实战开发，熟悉一下 MSCB 的操作。为了规避版权问题，我才不给你对应的素材咧！请自行处理。

先说说我们要做什么：一个疑似《亚托莉》的视觉小说的一幕场景，在固定不变的背景下，出现三个人物轮流说话，并且给出两个选项，选择不同选项会出现不同对话。无论选了啥选项，最后几句话都是一样的。

(6) 复杂示例——多个对话及简单的变量

熟悉了最基本的操作后，现在我们要充分利用起 MSCB 的功能。

同样地要描述一下我们要做什么：老女人凯尔希在这片大地上游荡，你需要通过选择一系列对话，改变老女人的好感度和谜语度。好感度高，即可选择好感度高结局；谜语度高，可以选择谜语度高结局。如果两者都不达标，则自动进入坏结局。首次进入坏结局会给你一个复活机会，重新进入整个对话。

(7) 使用代码的示例——控制实体行为

上面两个示例都是做 Galgame 的，接下来我们要探索 MSCB 的真正用途：在《Project201X》（以下简称《PX》）中同时控制对话和演出。

《PX》有很多对话，但不是常见的纯图片演出，如图：在一个场景里，有几个人物在说话，一边说话一边改变动作，此外周边环境也会发生变化，镜头还会随之移动。仅仅是写文本是不可能做到这种效果的，MSCB 提供了非常不清晰也不明朗同时难度极高还没人用但是是最重点的代码功能，可以由程序进行解释执行。

什么叫解释执行呢？简单来说，就是你只负责写说明书，程序阅读了你的说明书才会去做相应的事情。如果程序没有毛绒尾巴，你在说明书上用再大的字写着“像狐狸一样用尾巴当枕头睡觉”，程序也只能说，人家做不到啊！至于怎样让程序读得懂说明书内容并且执行上面写的行为，就得去咨询游戏编程人员啦。

四、开发者说明

前言

MSCB 是用 Qt Creator 5.0.2 (Community) 和 Qt 5.12.12 (MinGW 7.3.0 32-bit) 制作的。

不过怠惰了，这一部分就懒得写了。自己看代码吧。