

Galgame游戏引擎核心算法浅析

—— 李昕亮 2015.04.29



90后 漫画动漫游戏爱好者 loler
比较擅长的运动是游泳 密室逃脱
喜欢看科幻\魔幻类电影\小说 桌游
还要更多属性等你发掘。。。



Galgame是什么类型的游戏?



START

视觉小说

美少女游戏

文字冒险游戏



密室でない理由は？

LP

「——」

少女は宝石のような瞳で、何の感情もなく俺を見据えた後。

「——問おう。貴方が、私のマスターか」

凜とした声で、そう言った。

毛利 蘭

う

案

机站
.com

成歩堂

“ 檢

PSVITA中文网
PSV.DUOWAN.COM

GBA.duowan.com

Galgame制作难不难？

其实并不难。文字游戏的操作量低，交互需求少。
往往依赖同样的游戏引擎就能衍生不同的作品。

如何开始制作galgame游戏引擎？

HTML5 canvas



吉里吉里 (KRKR) Reitsuki

【佳乃&观铃】[r]
人物立绘和背景的切换、文字的基本显示以及bgm的播放上面已经演示过了。[1][r]
下面是音效的播放。[1][r]

```
[playse storage=bgm01.wav]
```

```
[cm]  
【观铃】[r]  
下面是选项的处理。[1][r]
```

```
[eval exp="f.test=0"]
```

```
[cm]  
【观铃】[r]  
观铃很喜欢喝粘稠浓厚的果冻果汁哦。[1][r]
```

```
[cm]  
嗯嗯.....我认为：[r]  
[link target *slct01]确实很好喝啊。[endlink][r]  
[link target=*slct02]还是不能理解这种口味。[endlink]
```

```
[s]  
*slct01  
[eval exp "f.test f.test+5"]
```

```
[cm]  
【观铃】[r]  
确实是这样呢。[1]  
[jump target *snext01]
```

```
[s]  
*slct02  
[eval exp="f.test=f.test+0"]
```

```
[cm]  
【观铃】[r]  
是吗.....[1]
```

```
*snext01
```

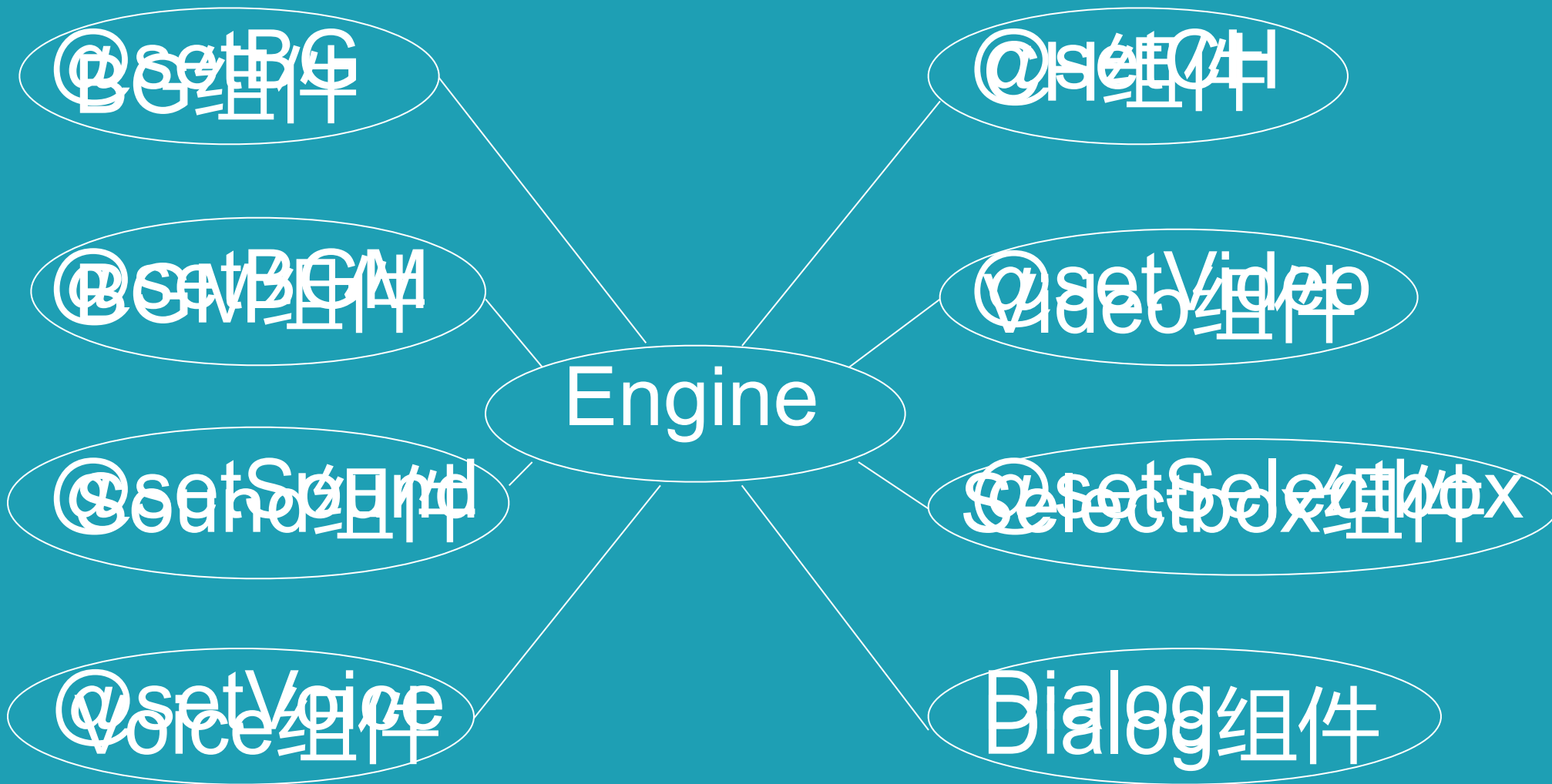
```
[cm]  
【佳乃】[r]  
下面是对刚才选择的评估。[1][r]  
[if exp="f.test>=5"]  
选择了有利于好感度上升的选项呢。[1][r]  
[endif]
```

```
[if exp="f.test<5"]  
好感度还不够，继续加油咯！[1][r]  
[endif]
```

```
[cm]  
【佳乃&观铃】[r]  
这次的KRKR基础教学ADV的演示到这里就结束了。[1][r]  
希望能够对您有所帮助。[1][r]
```

```
[cm]  
【佳乃&观铃】[r]  
另外，欢迎大家指出本次教学的不足之处，以便改讲和完善。[1][r]  
也希望人家在对KRKR有这样一个初步的了解以后，能够继续研究学习。[1][r]
```

```
[cm]  
【佳乃&观铃】[r]  
最后，祝大家都能制作出自己满意的ADV来。[r]  
谢谢大家，再见！[1][r]
```



class

如何组织组件？

我们需要一个基类来衍生组件

传入config对象返回一个构造函数

loader

如何获得剧本？

我们可以使用Ajax异步获取保存剧本的文档文件

parse

如何解析剧本？

分离每一段落代表一页，再分离每一行为一句话

exec

如何执行指令？

识别默认指令后交由对应的组件执行

说了那么多 还只是围绕着剧本

接下来开始说点别的

save

如何保存进度？

把当前的剧本进度和canvas图层状态用json格式保存
并转为字符串保存在localStorage

event

关于事件

因为文字游戏交互很少我们主要监听两种事件

1. 显示/马上显示下一条/下一页对话
2. 选择分支选择
3. 呼出游戏菜单

core

关于core要完成的事情

BYE BYE !!