

控制变换剧本

```
{ "action": "change_scene", "target": "json脚本名" }
```

控制显示、隐藏对话框

```
{ "action": "hide_talk_ui" } { "action": "show_talk_ui" }
```

控制生成人物

```
{ "action": "spawn_character", "target": "人物场景名", "pos": [216, 4]}
```

控制移除人物

```
{ "action": "remove_character", "target": "人物场景名" }
```

控制抖动人物

```
{ "target": "人物场景名", "action": "shake" }
```

控制生成分支选项

```
{ "action": "show_option_ui", "options": ["选项1", "选项2", "选项3"] }
```

导入新人物：

- 1 在characters文件夹中新建一个2D节点 并创建子sprite2D节点将人物导入后放置在0, 0
- 2 进入Resource脚本，在characters中添加名字与路径 Event会通过名字自动寻找路径
- 3 新建Json文件，开始创作

导入新场景：

- 1 Background文件夹中新建一个2D节点 并创建子sprite2D节点将场景导入后放置在0, 0
- 2 进入Resource脚本，backgrounds中添加名字与路径 Event会通过名字自动寻找路径
- 3 新建Json文件，开始创作

导入新剧本：

按照上述命令+text进行创作。格式如下：

```
5  { "text": "壮汉A：老家伙！喝酒没钱付账？敢耍我们？",  
6    "event": [  
7      { "target": "Aldric", "action": "shake" },  
8      { "target": "Man", "action": "shake" }  
9  ] },
```