

遊戲編輯器使用手冊

第一章 遊戲編輯器介紹

在 RPG 這個遊戲中，一般來說玩家所操作的主角，將遊戲的世界中所準備的各式各樣的「機關」解決然後故事才得以繼續下去。而遊戲編輯器的功用便是要製作出一個接一個的機關來讓玩家循著走下去。

第二章 事件介面介紹



事件介面中分為兩區，一為變數編輯，另一為事件編輯，以及檔案儲存。

2.1 檔案儲存

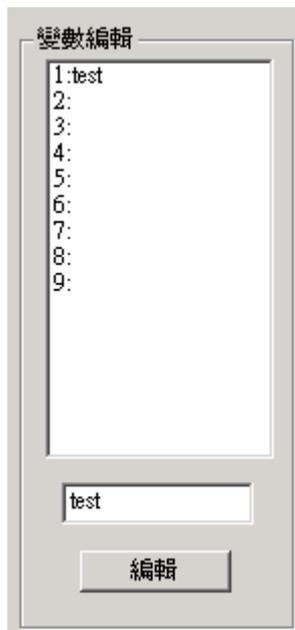
儲存檔案

儲存檔案的副檔名要為 .esc 的檔（必須要自己打），儲存後程式會自動存為兩個檔，一個為 .esc 檔，此檔是要給事件執行器使用，另一個為 .es 檔，此檔是要給事件編輯器讀取使用。

開啟檔案

開啟檔案的副檔名為 .es 的檔，開啟後程式會自動將檔案內容呈現在事件介面上。

2.2 變數編輯區



在數字選項中點選一個並在下面的框中填寫你所要宣告的名稱，填寫完成後點選編輯即可完成變數的編輯。如果要作更改或刪除的動作只要點選你要變更的變數並在框上作更改後按編輯即可。

2.3 事件內容區

這個部分有分為新增事件、刪除事件、事件視窗

新增事件：當你點選後就可以編輯一個事件，而完成後便會顯示在事件視窗中顯示出他的名字出來。

刪除事件：當你點選事件視窗中的某一事件並點選刪除便會將此一事件刪除。

事件視窗：放著每一個事件的名稱。當你新增一個事件後便會在此視窗上顯示出來。當你想要對某一個事件作編輯，直接對此事件事件做點選動作即可開始編輯。

2.4 事件編輯介面



此為事件編輯的介面

事件名稱：可作事件名稱的更改

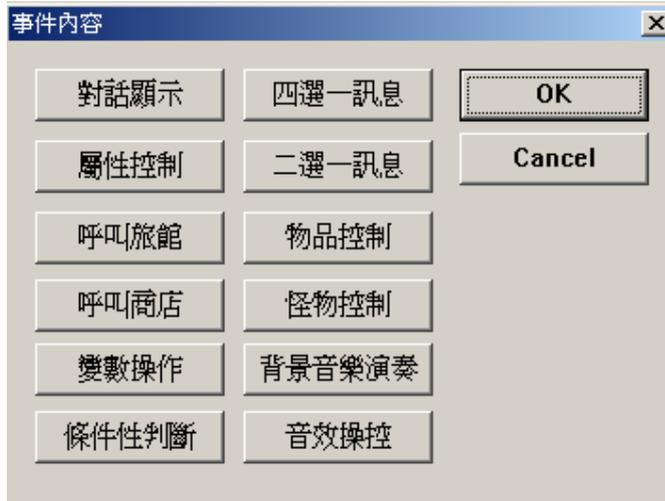
條件內容區：此為事件發生的條件，當你要作新增條件的動作，直接在條件內容區中對著”新增條件”選項點選兩次即可。如果要作刪除就點選某一條件再點選刪除即可。

事件內容區：此為事件發生的內容，當你要作新增內容的動作，直接在事件內容區中對著”新增狀況”選項點選兩次即可。如果要作刪除就點選某一內容再點選刪除即可。

影響範圍：可以設定此事件所影響的範圍。

觸發範圍：可以設定此事件所觸發的範圍。

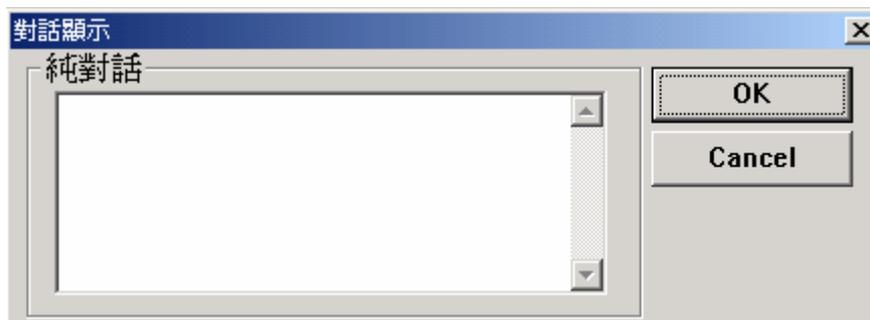
2.5 事件內容設定



此為事件內容設定的介面，共有 12 種功能可以操縱。

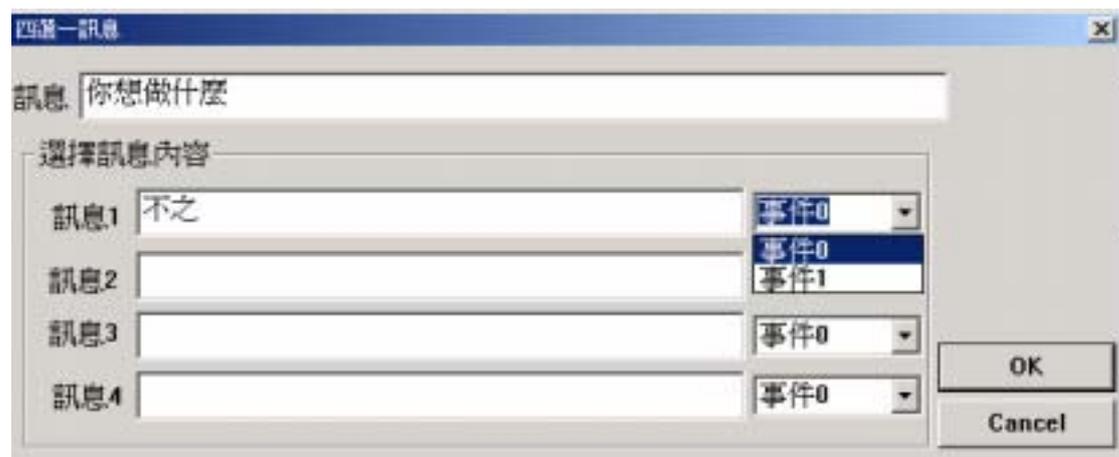
對話顯示：

填入你所需要的文字內容，按 OK 即可完成。



訊息選擇：

填入你所要出現的訊息以及訊息內容後，在後面選擇每一個訊息他所呈現的事件內容。按 OK 即可完成。

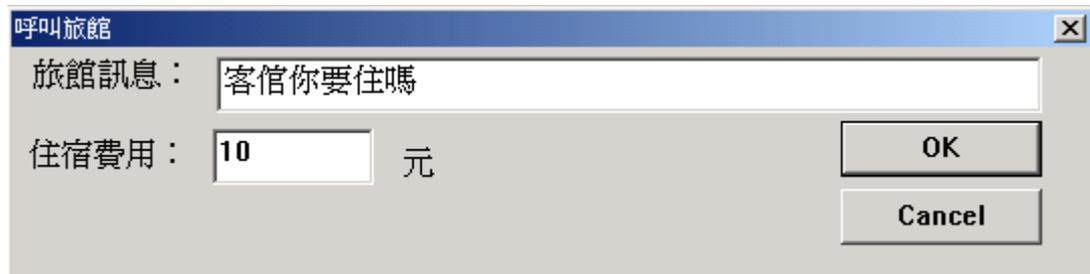


填入訊息後，選擇 ”是” 及 ”否” 所呈現的事件。按 OK 即可完成。



呼叫旅館：

填入訊息的內容以及住宿的費用。按 OK 即可完成。



呼叫旅館

旅館訊息： 客倌你要住嗎

住宿費用： 10 元

OK

Cancel

呼叫商店：

可以選擇店面的形式。 ” 通常 ” 是包括買入及賣出。填入訊息內容後，下列的商品框架為你所要賣的商品。右邊代表遊戲中的商品，左邊代表此商店所會賣的商品，你可以按 ” 追加 ” 及 ” 刪除 ” 來選擇你所要賣的商品。商品原本有固定的價錢，如果想要做更改可以在 ” 更改價錢 ” 的框架上做更改，完成後選 ” 更改 ” 即可完成價錢更改。按 OK 即可完成。

呼叫商店

店面形式

通常 只有買入 只有賣出

OK Cancel

店面訊息形式

歡迎光臨

商品

商品	價錢
藥水	10

<-追加

刪除->

藥水
弓箭
劍
盾牌

更改價錢

10

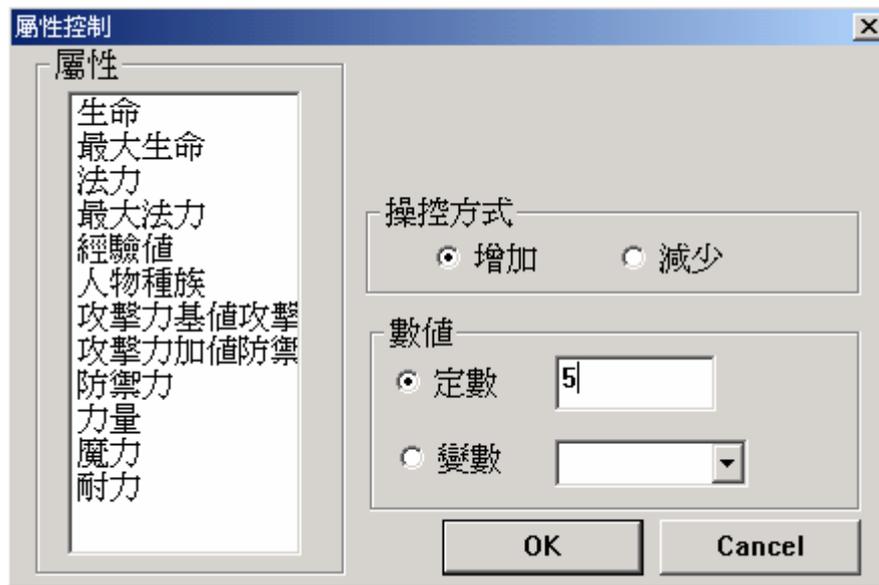
更改

生命力、經驗值、法力等等的屬性值增減：

選擇你所要更改的屬性，選擇是要增加或減少後，再調整數值，

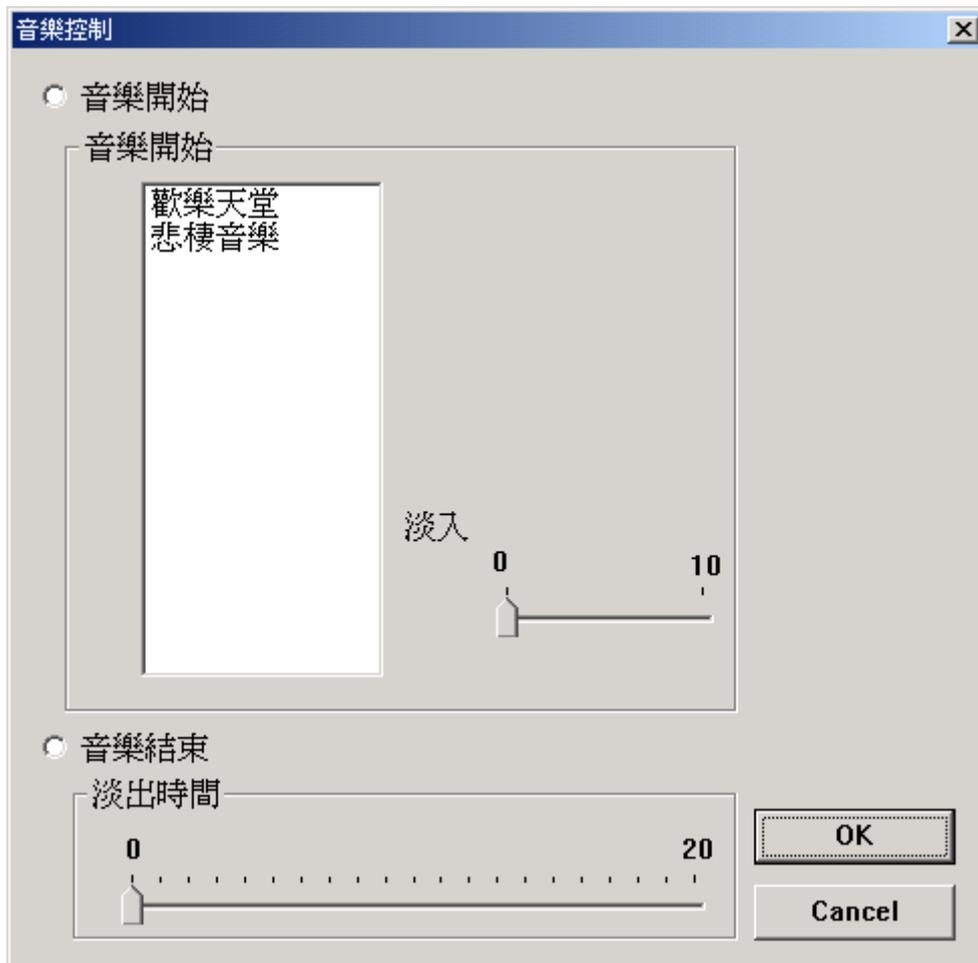
選擇定數的話就直接填入數字，如果選擇變數就要選擇哪一個變

數。按 OK 即可完成。



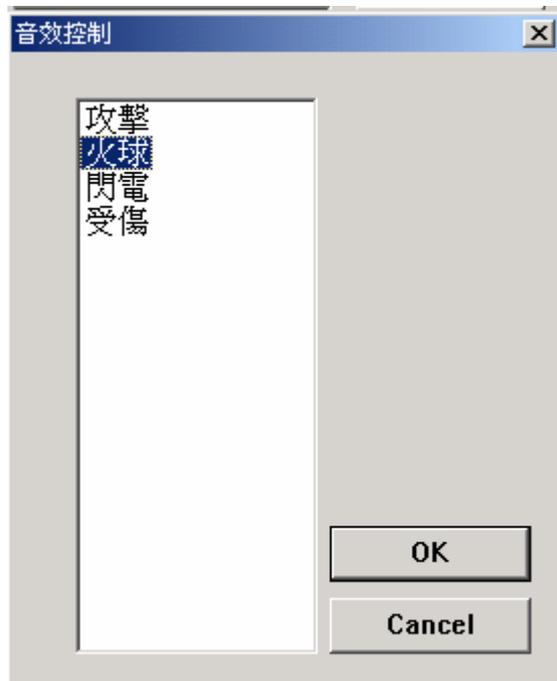
背景音樂的演奏：

有分音樂開始及音樂結束，選擇音樂開始則要選擇你所要的音樂以及淡入的時間，選擇音樂結束則要選擇淡出時間。按 OK 即可完成。



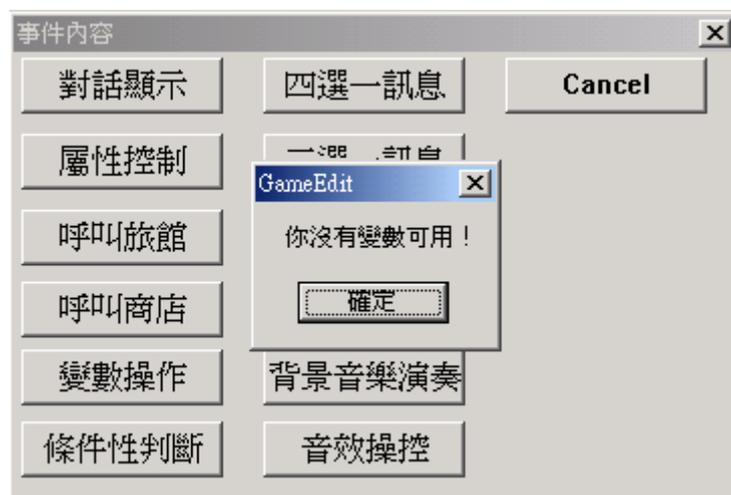
音效演奏：

選擇要撥放的音效。按 OK 即可完成。

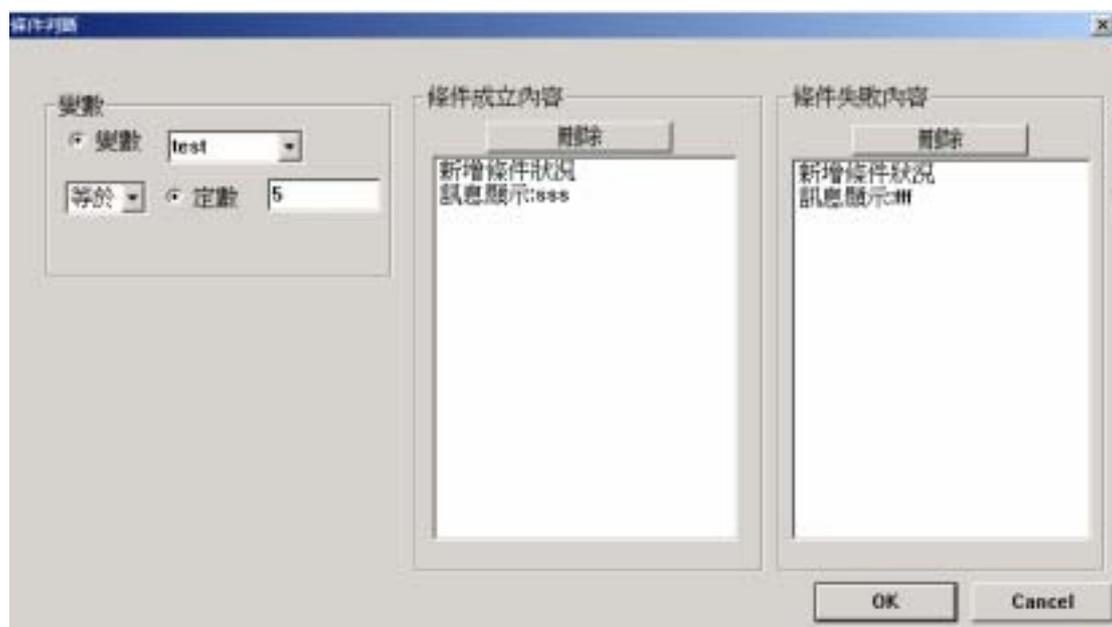


條件性判斷：

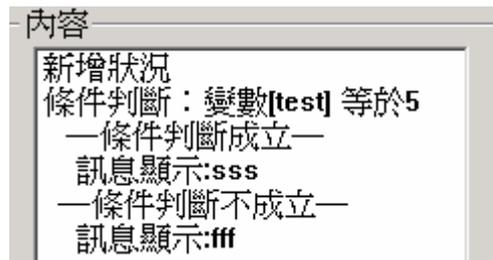
條件性判斷需要變數來使用，如果沒有就會做出警告。



選擇變數以及判斷以後，就開始增加條件成立以及失敗的內容，點選”新增條件狀況”即可增加你所要的事件。按 OK 即可完成。



事件內容便會顯示下列的狀況，如果點選條件判斷那個選項兩次，即可再次做更改。



變數控制

選擇變數以及所要操作的內容後，再調整數值，選擇定數的話就直接填入數字，如果選擇變數就要選擇哪一個變數。按 OK 即可完成。



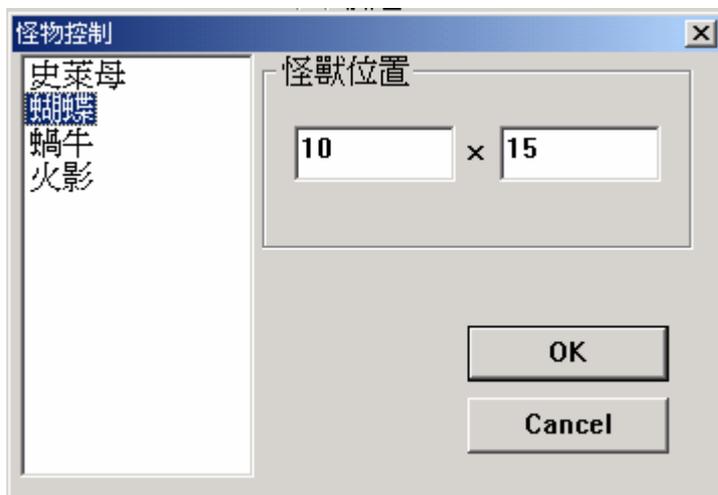
物品控制：

選擇你所要的物品。按 OK 即可完成。



怪物控制：

選擇你所要的怪物以及怪獸所會呈現的位置。按 OK 即可完成。



2.6 條件內容設定

可以調整變數以及屬性的判斷，如果是變數，選擇所要判斷的變數以及範圍即可完成。如果是屬性，選擇要判斷的屬性以及範圍即可完成。按 OK 即可完成。

The screenshot shows a dialog box titled "條件內容" (Condition Content). It has two tabs: "變數" (Variable) and "屬性" (Attribute). The "變數" tab is selected, and it contains a list box with "set" selected. To the right of the list box is a dropdown menu showing "大於" (Greater Than) and a text input field containing "5". The "屬性" tab is also visible, showing a list of attributes: "生命", "最大生命", "法力", "最大法力", "經驗值", "人物種族", "攻擊力基值", "攻擊力加值", "防禦力", "力量", "魔力", "耐力". To the right of this list is another dropdown menu showing "大於" (Greater Than) and an empty text input field. On the right side of the dialog box, there are two buttons: "OK" and "Cancel".