==> ...s26.e2..

d0.$ this is video test.

==> s0.e2.

d0.$ this is gif test.

==> s1.e1.a1.

h0.$ Привет, друг!

h0.$ Добро пожаловать в проект "Story emulator"!

h0.$ Этот небольшой проект был придуман и создан с целью дать пользователям возможость создавать свои интерактивные рассказы без необходимости наличия каких-либо знаний в области программирования.

h0.$ Создание этого проекта было вдоховлено такими проектами как "Twine", "Ren'py" и "Unity", которые уже довольно долгое время существуют на рынке.

h0.$ Однако, главный недоастаток перечисленных систем заключается в том, что для работы с ними, автору все равно необходимо знать хотя бы самый базовый курс программирования на тех языках, на которых созданы эти проекты.

h0.$ Что же касается этого проекта, то его главную идею можно выразить следующей фразой: "Никакого программирвания и максимальная универсальность"!

h0.$ Все что понадобиться автору для создания своей истории - это текстовый файл и картинки, которые помогут виазулизировать его историю.

h0.$ И ваша история сможет быть запущена на любой платформе, где есть хоть какой-нибудь браузер.

h0.$ Конечно, без некоторых условностей и ограничений все равно не обойтись, но это не должно создать авторам серьезных проблем. Достаточно будет прочитать эту инструкцию и вы все поймете.

h0.$ Так же, при желании, можно выполнить некоторые предварительные настройки. Например, добавить свой язык интерефейса, сменить дизайн эмулятора или настроить цветовые схемы для ваших персонажей.

m0.$ Правда на данный момент ни одна из перечисленных функций, кроме смены языка, не работает, но в процессе мы все исправим. Честное слово!

==> s0.e1.a1.

d0.$ Незаметно скрещивает пальцы за спиной.

==> s1.e1.a1.

h0.btn4$ Итак, думаю, пора начать обьяснять, что и как здесь работает, не так ли?

s1/e2.h0:p2/+2;n1:p2/-2$ Полная инструкция!

s2/e1.n1:p2/-2$ Изображения.

s10/e1.$ Текстовый файл.

s13/e1.$ Для игроков.

==> s1.e2..

h0.$ Хотите узнать больше? Отлично!

h0.$ Начнем с самого начала. Чтобы создать свою игру, вам понадобится текстовый файл и изображения для сцен и персонажей.

==> s2.e1..

h0.$ С изображениями все просто: в папке "image", что находится в папке с эмулятором, создайте папку с таким же названием, как у вашего текстового файла. (важно! Названия должны быть полностью одинаковыми)

==> s3.e1..

h0.$ В этой папке создайте папку "locations" и "characters". В них нужно будет складывать изображение сцен и аваторок персонажей.

==> s4.e1.a0.

h0.$ Файлы изображений необходимо обзывать определенным образом: файлы сцен - это "scene-sX", а файлы аватарок - это "char-sX", где X - это номер сцены или изображения.

==> s5.e1.a2.

h0.$ Если хотите изменить финальную сцену, то замените файл "scene-end.gif" на свой, но сохраните его название и расширение.

h0.btn2$ Так, с изображениями, вроде закончили. Идем дальше...

s10/e1.$ Текстовые файлы.

s5/e2.$ Изображения.

==> s5.e2.a2.

n1.$ Минуточку! А где брать эти самые изображения?

h0.$ О, n1.name, ты тоже здесь!

h0.$ Что ж, все весьма просто... Насколько я могу судить, здесь есть 4 возможных варианта:

==> s6.e1.a2.

h0.$ 1. Рисуйте сами... Самый верный способ получить то, что вы желаете, но и самый тяжелый.

==> s7.e1.a2.

h0.$ 2. Нанимайте художника... Неплохой вариант, но хороший художник и стоит соответсвенно. (Поискать претендентов можно, например, здесь: https://illustrators.ru/)

==> s8.e1.a2.

h0.$ 3. Используйте чужые наработки. Неплохой вариант, если вы сами рисовать не умеете, а денег на художника нет. Правда найти нечто идеально подходящее вашей задумке таким образом реально может быть сложно и долго! (Самый простой вариант поиска картинок таким образом, использовать Google или любой другой поисковик.)

==> s9.e1.a2.

h0.$ 4. Используйте нейросети... Активно развивающиеся направление. В правильных руках нейросети способны творить чудеса, однако, в большинстве случаев так же требует финансов, если рисовать нужно много и всерьез, а так же весьма плохо понимают словесные описания, из-за чего результат часто бывает совсем не тот, который вы ожидаете.

n1.$ О, ясно! Спасибо за разьяснения!

==> s1.e3.a2.

h0.$ Всегда, пожалуйста! И мы продолжаем...

==> s10.e1.a3.

h0.$ Даллее разберем сам текстовый файл.

h0.$ Сам файл должен быть текстовым, то есть иметь расширение ".txt".

==> s11.e1.a3.

h0.$ Находиться он может где угодно на вашем ПК, так как его запуск производится через кнопку "open file" в меню эмулятора. (По умолчанию, для таких файлов подготовлена папка "text" внутри папки с эмулятором)

==> s12.e1.a3.

h0.btn2$ При нажатии на кнопку "open file", откроется меню выбора файла, где нужно найти наш текстовый файл и выбрать его.

s15/e1.$ Детальная инструкция по работае с текстовым файлом.

s13/e1.$ Продолжить.

==> s13.e1.a4.

h0.$ Положив каталог с изображениями в папку "image" и выбрав нужный текстовый файл и нажав кнопку "открыть", эмулятор подгрузит все данные и запустит историю.

h0.$ В принципе, для игрока это все, что ему нужно сделать для запуска истории.

==> s14.e1.a4.

h0.$ При необходимости, каждый игрок так же может настроить под себя цветовые схемы

персонажей, выбрать язык интерфейса и произвести другие настройки в меню настроек.

==> s15.e1.a4.

h0.$ Внутри текстовый файл выглядит как-то так.

h0.$ Может показаться страшным и непонятным, но на деле все очень просто.

h0.$ Давайте пробежимся по тексту внутри файла и разберемся с условными обозначениями, которые необходимы для корректной работы эмулятора.

h0.$ Важное замечение! Все специальные командные символы в текстовом файле не допустимы для использования в "рабочем тексте", то есть символы доллара, двух знаков равно и стрелки НЕЛЬЗЯ использовать в основном тексте или это сломает работу эмулятора.

==> s16.e1.a4.

h0.$ Первое, на что вы скорее всего обратили внимание - это странные стрелки указывающие на латинские буквы с цифрами, вроде вот этих "=>s12.e1.".

h0.$ Давайте условно обзовем эту строку "заголовком". Ее цель указать на начало новой главы/сцены в вашей истории.

h0.$ Что же касается непонятных букв и чисел "s12.e1.", то здесь все просто: s - это сокращение от слова "scene", а число указывает на порядковый номер сцены/главы.

h0.$ Так как в одной главе может содержаться несколько эпизодов, то был введен дополнительный параметр "e" - сокращение от "episode", число рядом с ним так же указывает на порядковый номер эпизода в главе.

h0.$ Если говорить более простым языком, то строка "=>s12.e1." означает "начало сцены 12 эпизода 1".

==> s17.e1.a4.

h0.$ Отметим, что крайне важным является так же наличие точек "." между символами.

==> s18.e1.a4.

h0.$ Далее... Очень важным элементом является знак доллара, так как он указывает на конец команды для эмулятора и начало собственно самого текста. Этот символ обязан присутствовать во всех строках, где есть "рабочий" текст.

==> s19.e1.a4.

h0.$ Еще одним важным обзначением являются пометки в стиле "h0.", "n1.", "d0." и так далее, с которых начинается каждая новая строка с "рабочим" текстом, эти обозначения являются маркерами, которые указывают эмулятору, кому из персонажей принадлежит текст, который идет далее.

h0.$ Так, символ "h0." - обозначает главного героя (hero), символ "nX." - не игрового персонажа (npc) №X, где X - это номер персонажа. А символ "d0." - означает диктора, который читает закадровый текст (narrator). Есть еще символ "m0." - означающий мысли главного героя.

h0.$ Что касаеся чисел рядом с буквами, то кроме не игровых персонажей, они более нигде не несут смысловой нагрузки на данный момент.

h0.$ В будущих обновлениях вполне возможно, что числа получат некоторый смысловой посыл, а так же количество специальных обозначений может быть увеличено для дополнительного функцционала. (например, добавление характеристик персонажей).

==> s20.e1.a4.

h0.$ Важный момент! Завершение основного блока с текстом обязательно должно оканчиваться строкой "=>End!". Отсутствие этой строки может привести к некорректной работе эмулятора.

==> s21.e1.a4.

h0.$ Если вы внимательно смотрели на содержимое текстового файла, то могли заметить небольшую запись в конце файла, озаглавленную как "Characters name".

h0.$ Данная запись необходима для того, чтобы присваивать имена вашим персонажам в истории со старта (при желании, пользователи смогут переименовать персонажей в меню настроек).

h0.$ Если данного раздела не будет, то система сама, автоматически присвоит имена персонажей по умолчанию, согласно расставленных кодировок. И персонажи будут называться, как "hero", "npc#1" и так далее.

h0.$ Данный раздел обязательно должен начинаться с двух звездочек, а имена должны быть присвоены персонажу через двоеточие. Нарушение этого синтаксиса может привести к некорректной работе эмулятора.

h0.$ Так же стоит отметить, что давать имена абослютно всем персонажам вовсе не обязательно. Все персонажи, которые не получили имени, получать "условное имя" от системы.

==> s22.e1.a4.

h0.$ На самом деле, любая строка, которая начинается с двух звездочек, считается системой "комментарием" и не учитывается в работе эмулятора, однако данные строки всегда обязаны быть в конце текстового файла... Наличие символа двух звездочек где-то в основном "рабочем" тексте может привести к некорректной работе эмулятора.

==> s23.e1.a4.

h0.$ Еще одним полезным моментом может быть наличие возможности автоматической вставки имен в текст.

h0.$ Напрмер, фраза: "Привет, Maks!" равносильна фразе: "Привет, h0.name!". Сокращенное обозначение персонажей с приставкой ".name" указывает эмулятору, что речь идет об имени персонажа, поэтому эмулятор подтягивает его из общих данных.

==> s24.e1.a4.

h0.$ Слелующий интересный элемент в тексте это "btnX", где X - это число.

h0.$ Данное обозначение необходимо для создания кнопок.

h0.$ Если вам на какой-то сцене необходимо создать несколько переходов на разные сцены, то вы просто на нужной сцене добавляете этот символ с нужным числом.

h0.$ Например, запись "btn2" - означает, что нужно создать 2 кнопки.

==> s25.e1.a4.

** Например, вот здесь можно встатить свой комментарий или какое-то замечание. **

h0.$ Далее, за строкой, где вы добавили эту запись необходимо добавить две строки с названием кнопок и указанием сцен и эпизодов, на которые необходимо перейти, при нажатии на эти кнопки.

h0.$ Главная разница между кнопкой и строкой заключается в том, что в начале строки кнопки указывает код сцены / код эпизода (s15/e1) вместо стандартного обозначения персонажа (например, h0.) и такие строки всегда должны идти следом за строкой, где использовалось обозначение "btnX".

h0.$ Если что-то осталось здесь непонятным, для наглядности, советую внимательно изучить текстовый файл "instruction".

h0.$ Ну, вот вроде бы и вся хитрая наука.

==> s26.e1.a0.

h0.$ Дальше все зависит лишь от вашей фантазии и изобретательности! Удачи в ваших начинаниях!

==> End!

** Characters name **

h0: Maks

d0: Narrator

n0: Merlin

n1: Kitty

n12: Berta

** Characters param **

h0: p1.strength=2, p2.intelligence=-4, p3.stamina=4

n1: p1.strength=3, p2.intelligence=12

** Например, вот здесь можно встатить свой комментарий или какое-то замечание. **

** И это никак не скажется на работе эмулятора. **

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/108741/4062308