

BuzzDe Tools Wiki

version 3.4.3
update at 6/11/2025



ภาพรวม

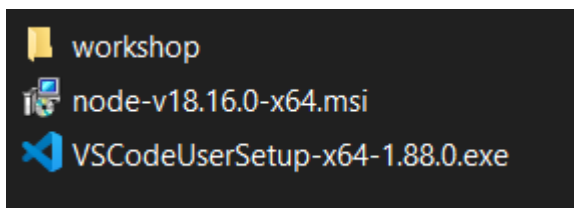
1. ในการทำบุสส์จะต้องเตรียม
 - a. เนื้อเรื่อง
 - b. ภาพ
 - c. เสียงซึ่งจะมีความต้องการตามหัวข้อด้านล่าง
2. ส่วนของเครื่องมือจะมี 2 ส่วน
 - a. เครื่องมือสำหรับทดสอบบุสส์ดี (ต้องดาวน์โหลด)
 - b. และเครื่องมือสำหรับเขียนเรื่อง (เป็นไฟล์ Sheet)
3. ส่งผลงาน หรือ สอบถามทีมงานหากมีข้อสงสัย
4. หากต้องการทำไลฟ์โนเวล (นิยาย) สามารถส่งมาในรูปแบบ word หรือ google doc ได้เลย

Download เครื่องมือ

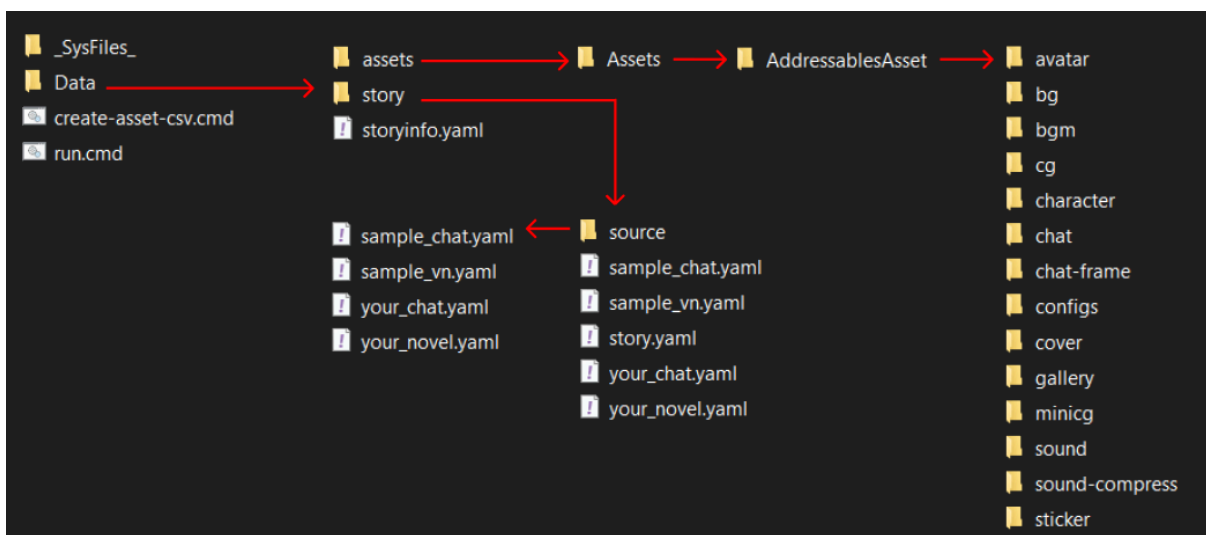
Link : https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1G6rEHr_0qHeaJTOzpzfcZcmPnam-TKdm

ในลิงก์ประกอบไปด้วย

1. Tools BuzzDe.zip
 - a. BuzzDe Tools (เราจะยุ่งแค่กับตัวลูกศรแดง)
 - b. node.js setup
 - c. visual studio code setup



หน้าตา และพาร์ทของโฟลเดอร์ที่ใช้ทำงาน



Source Guideline

ภาพสำหรับ Chat Novel

- ภาพทั้งหมดต้องอยู่ในรูปแบบ .png
- มีขนาดตามที่ระบบกำหนด
- ต้องตั้งชื่อภาพให้มีความหมายและอยู่ในเงื่อนไขของระบบ

1. Avatar

เป็นภาพ Profile Avatar ในห้อง Chat ขนาด : 164*164 px

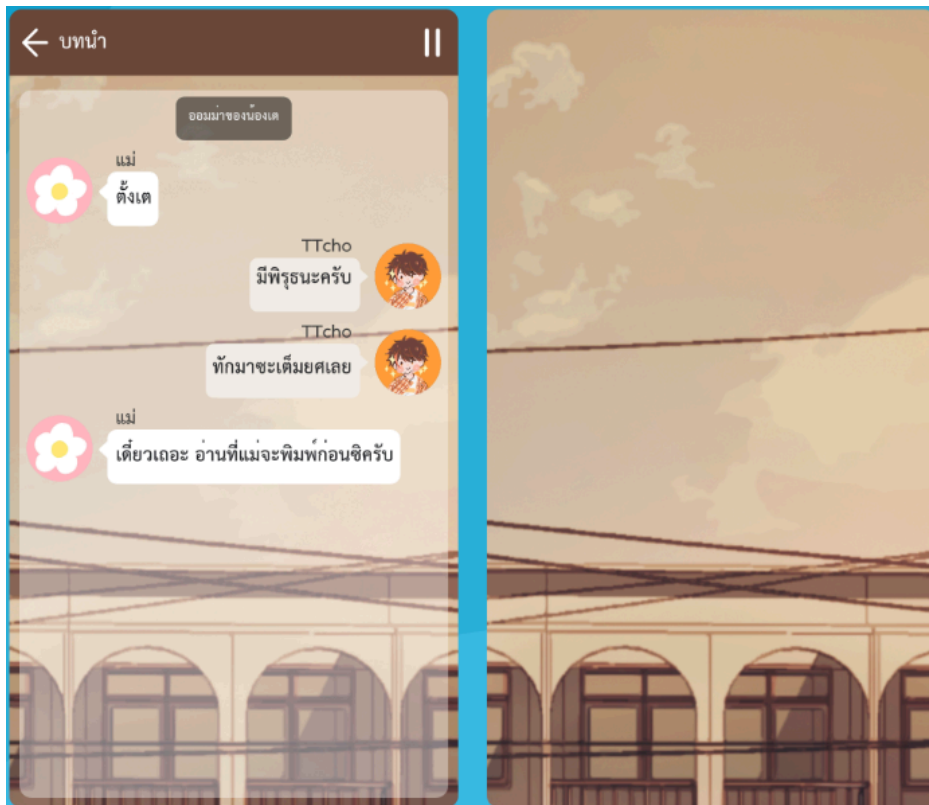
กรณีที่ทั้ง visual novel และ chat ให้ใช้ชื่อเดียวกัน โดย chat มีแค่ชื่อภาพ ไม่มี action*

*action จะอยู่ในส่วนของภาพ ในส่วนของ visual novel character



2. Chat-Background (Optional)

เป็นภาพฉากหลังในตัวละครของ Chat Novel ขนาด : 1080*1920 px



3. Sticker (Optional)

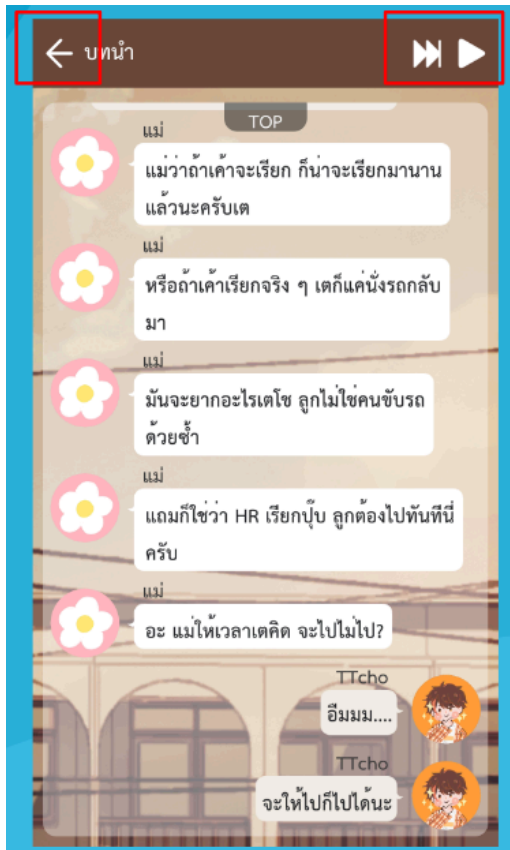
คือ ภาพ sticker เหมือนกับพวก sticker line ซึ่งเอาไวใช้กับพวกนิยายแชท กรณีที่นักเขียนต้องการมี

ขนาด : 372 * 320 px



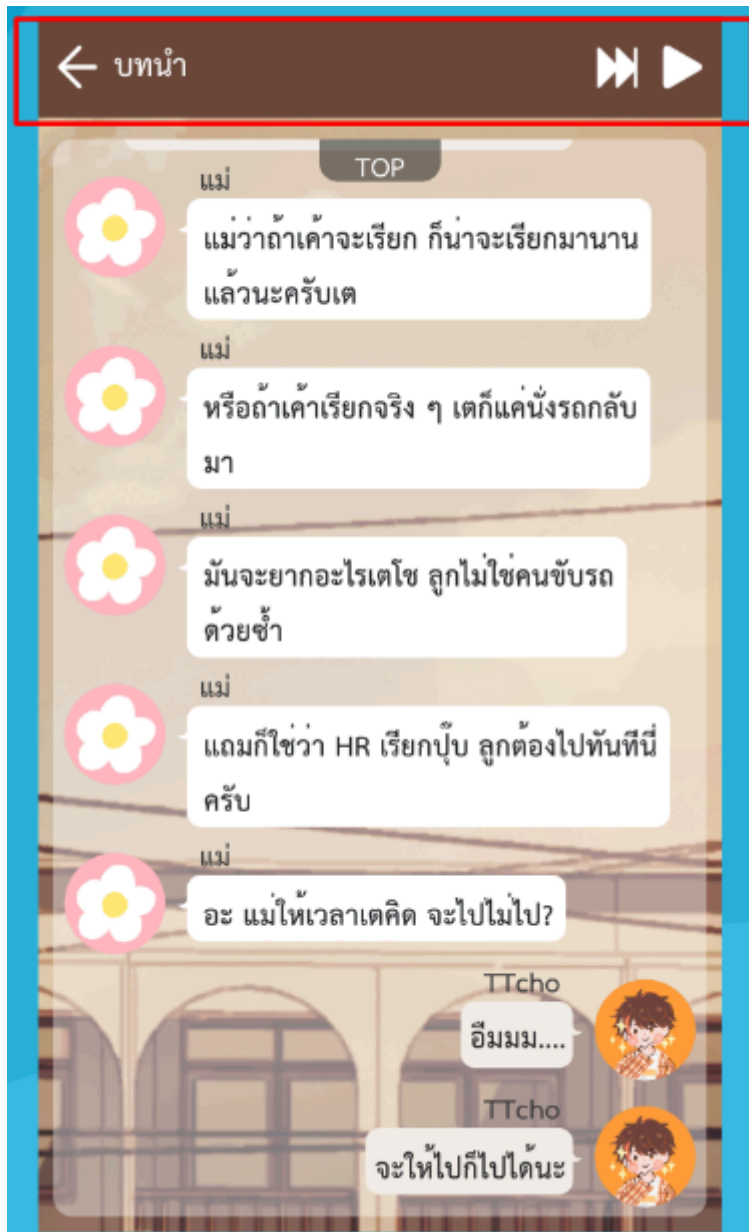
4. ปุ่มใน Chat Novel (Optional)

- ปุ่ม back ขนาด 100*100 px
- ปุ่ม pause/play ขนาด 100*100 px
- ปุ่ม skip ขนาด 100*100 px



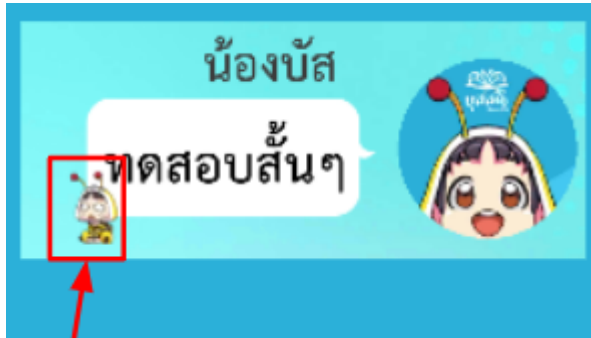
5. Header Chat Novel (Optional)

กรณีต้องการเปลี่ยนภาพ Header ของ Chat Novel (สามารถใช้ภาพหรือสีก็ได้)
ขนาด : 1080 * 160 px



6. Chat Frame Decor (Optional)

กรณีต้องการเพิ่ม decor chat frame ของ Chat Novel ขนาด : 48*48 px

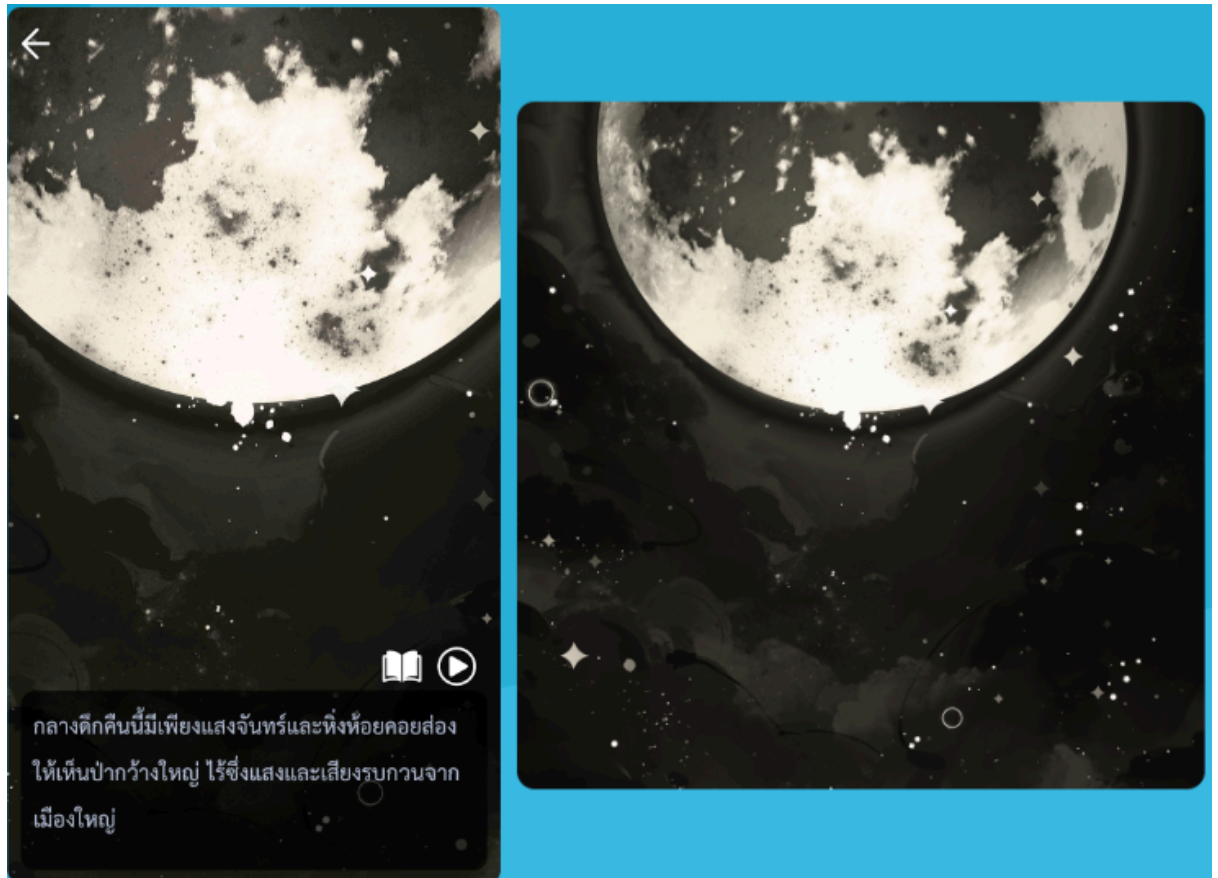


ภาพสำหรับ Visual Novel

- ภาพทั้งหมดต้องอยู่ในรูปแบบ .png
- มีขนาดตามที่ระบบกำหนด
- ต้องตั้งชื่อภาพให้มีความหมายและอยู่ในเงื่อนไขของระบบ

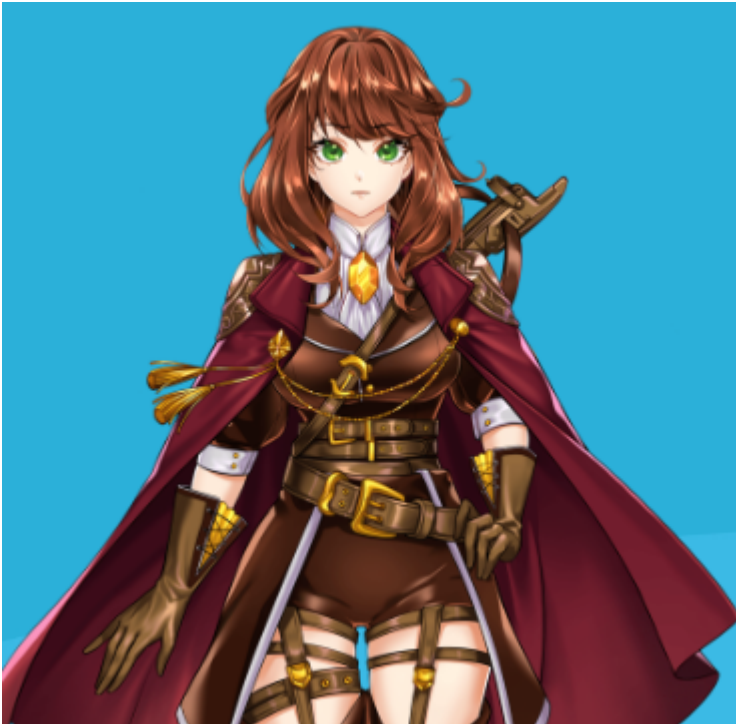
1. Background

เป็นภาพฉากหลังในตัวของ Visual Novel ขนาด : 1920*1920 px



2. Character

เป็นภาพของตัวละครที่อยู่ใน Visual Novel จำเป็นต้องตั้งชื่อภาพให้มีชื่อตัวละครและท่าทาง เช่น bell-idle เป็นต้น ขนาด : 2104*2104 px

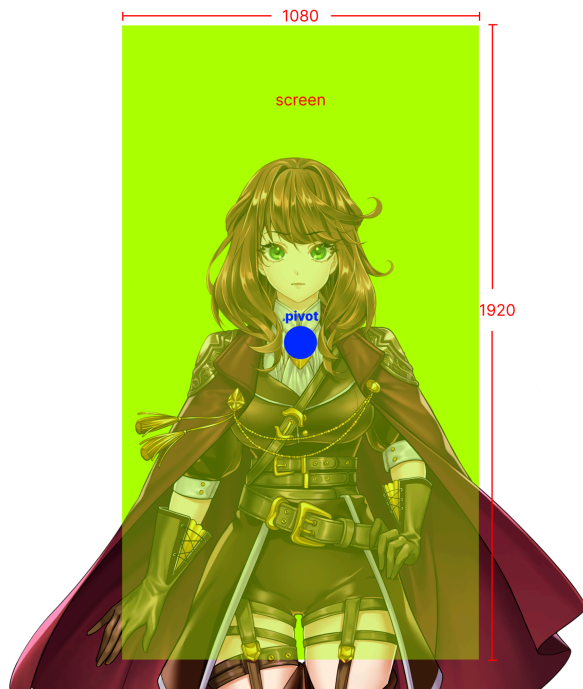


** Note ในระบบของนุสสดีจะมีจุด pivot อยู่กึ่งกลางภาพตัวละครซึ่งจะยึดอยู่กลางจอเสมอ

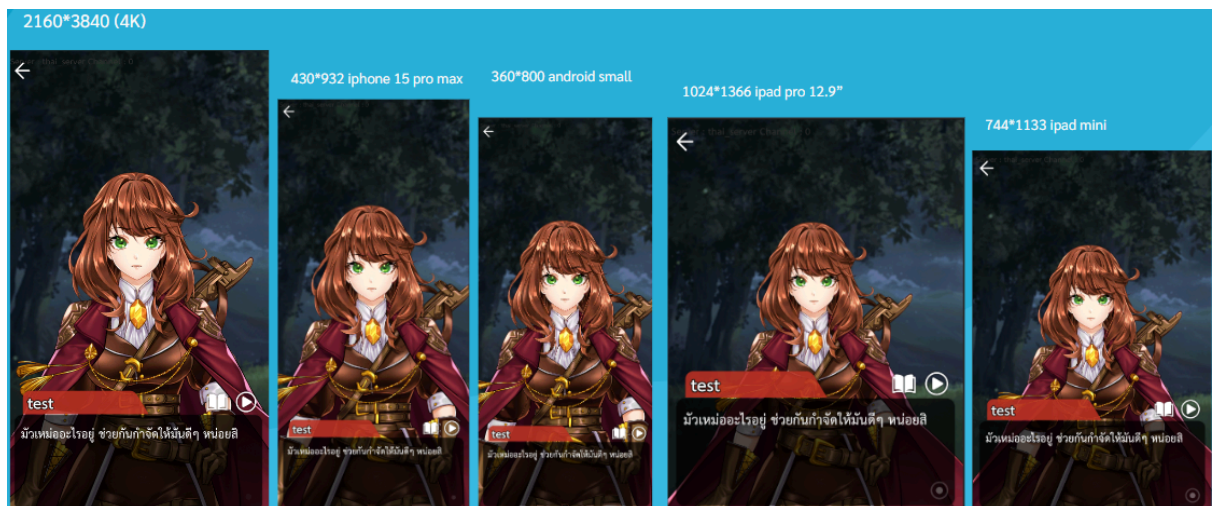
*** Note แนะนำให้ตัวละครซูมเห็นถึงระยะต้นขาตามภาพตัวอย่าง

**** Note กรณีผู้เล่นมีภาพตัวละครด้วยให้ใช้ชื่อว่า me





ตัวอย่างในขนาดจอต่างๆ



ภาพทั่วไปสำหรับเรื่องในบุสดี

1. CG

CG คือ ภาพที่นำไปแสดงในฉาก อาจจะเป็นภาพประกอบ หรือสถานการณ์ที่มีความสำคัญต่อผู้เล่น

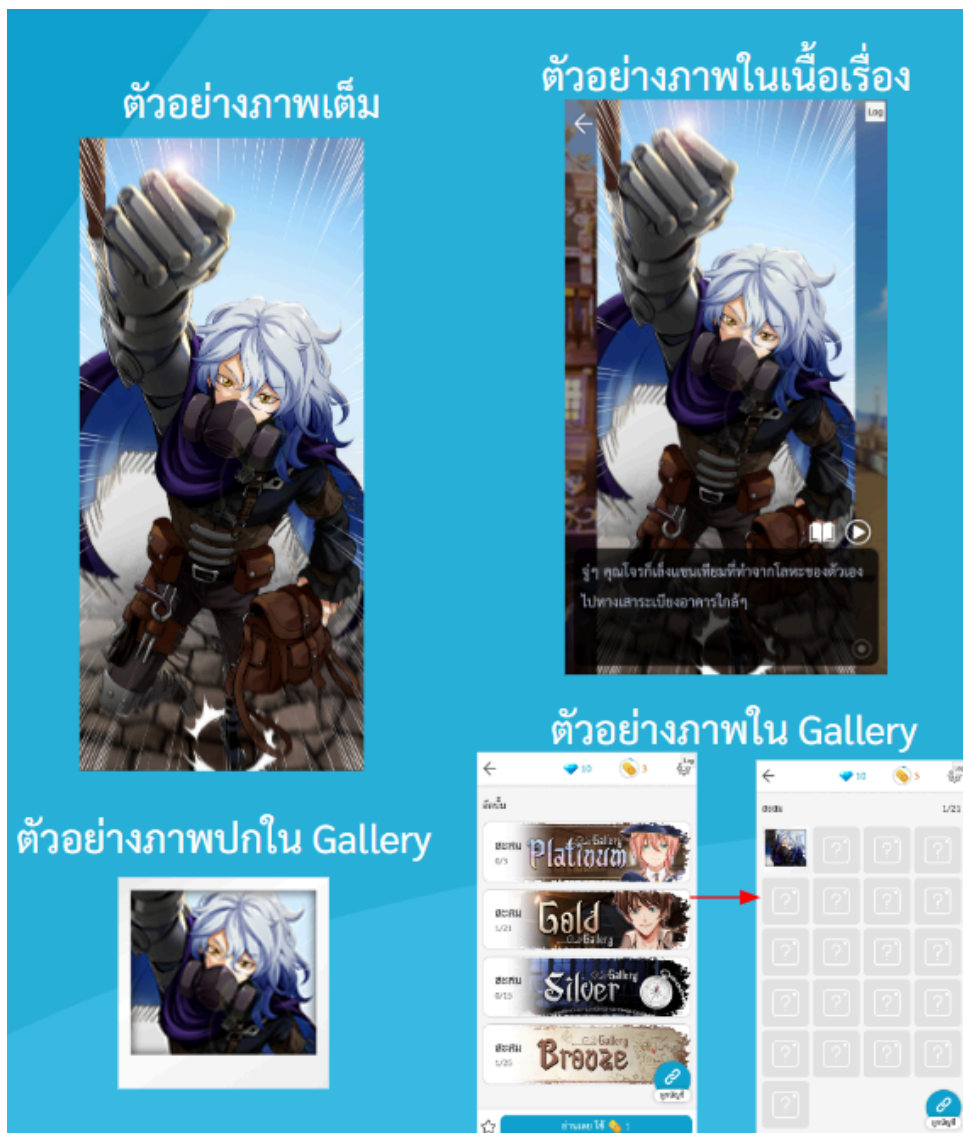
CG จะมี ภาพ 2 ขนาด เนื่องจากเป็นภาพใช้ในเรื่อง และ นำไปแสดงใน gallery ของผู้เล่นอีกด้วย

โดยภาพที่แสดงใน gallery ต้องมีคำว่า “_thumb” ต่อท้ายด้วย เช่น ชื่อภาพจริงชื่อ a1 ชื่อภาพใน gallery ต้องชื่อ a1_thumb

ขนาด : 2160 * 3840 px

ขนาด : 100 * 100 px (สำหรับ _thumb)

****Note** พยายามให้ส่วนสำคัญของภาพอยู่กลางหน้าจอ เพราะขอบภาพอาจจะหายบางส่วนตาม ratio ของหน้าจอมือถือที่แตกต่างกัน



2. Mini CG

คือ ภาพที่นำไปแสดงในฉาก เป็นภาพประกอบ Mini CG จะคล้าย ๆ CG แต่มีความสำคัญน้อยกว่า CG

เช่น CG จะเป็นภาพเซอร์วิสของตัวละคร แต่ Mini CG จะอารมณ์คล้าย ๆ กับ ภาพประกอบเฉย ๆ เรื่องส่วนใหญ่จะใช้ภาพพวกนี้เป็นเหมือนตัวบอกผู้เล่นว่าเราสะสมภาพพวกนี้เพื่อปลดล๊อคกรูทพิเศษ เป็นต้น และตัว Mini CG สามารถเก็บใน Gallery ได้เช่นกัน
ขนาด : 724*724 px



3. ภาพปก Cover

เป็นภาพหน้าปกที่ไวโซว์หน้า Story view ของแอปฯ (จำเป็น)
ตั้งชื่อว่า cover

ขนาด : 1080*1280 px



4. ภาพปกเรื่อง (ปก Lobby)

เป็นภาพหน้าปกที่ไวโซว์หน้า Lobby ของแอปฯ (จำเป็น)
โดยตั้งชื่อว่า cover_lobby

ขนาด : 320*452 px



5. ภาพปกเรื่อง (อ่านต่อ)

เป็นภาพหน้าปกที่ไวโซรหน้า Lobby ของแอปฯ (จำเป็น)
กรณีที่ผู้เล่นอ่านแล้ว 1 ตอน เพื่อเป็นทางลัดในการอ่านต่อของผู้เล่น
ตั้งชื่อว่า cover_continue
ขนาด : 320*320 px



6. Gallery (optional)

ภาพปกของอัลบั้มที่ใช้เก็บภาพ CG
ที่ปรากฏตามฉากต่างๆ ผู้เล่นได้รับมาไว้ในนี้

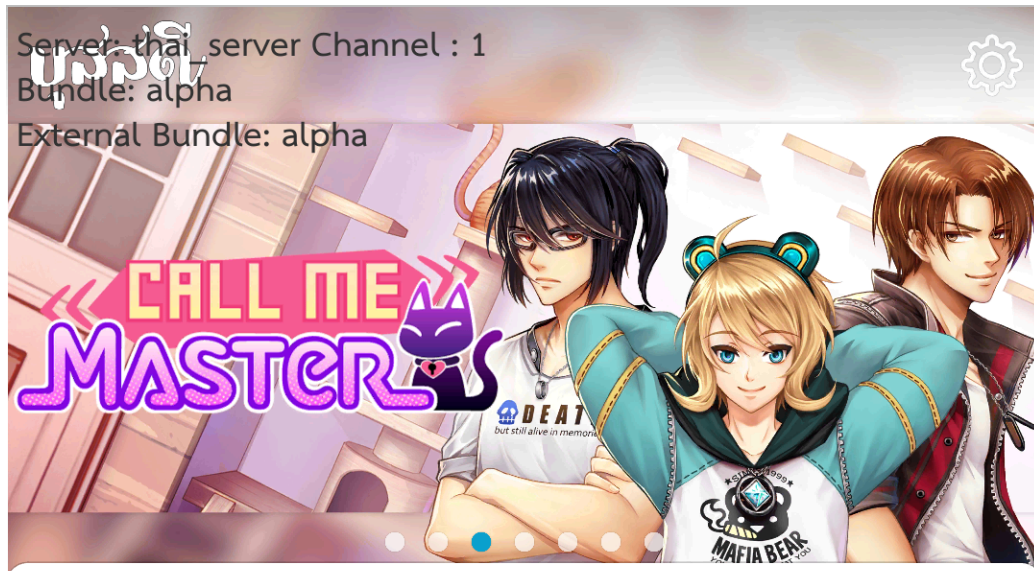
ผู้ใช้สามารถเปิดหรือปิด text ประกอบอัลบั้มด้านซ้ายได้ หากไม่ต้องการปิด
เว้นพื้นที่ด้านซ้ายไว้ 500 px สำหรับข้อความระบบตามภาพ

ขนาด : 2092x600 px



7. BuzzDe Banner

เป็นภาพที่เลื่อนไปมา สำหรับโปรโมทเรื่องในเกมบุสดี
และสามารถเข้าอ่านเรื่องจากตรงนี้ได้เช่นกัน
ขนาด : 2340*1300 px



8. ภาพ Relation Point (Optional)

เป็นภาพที่แทนสัญลักษณ์ตัวละครซึ่งขึ้นพร้อมกับตัวแจ้ง เพิ่ม-ลด ค่าความสัมพันธ์กับตัวละคร
ขนาด : 320*320 px



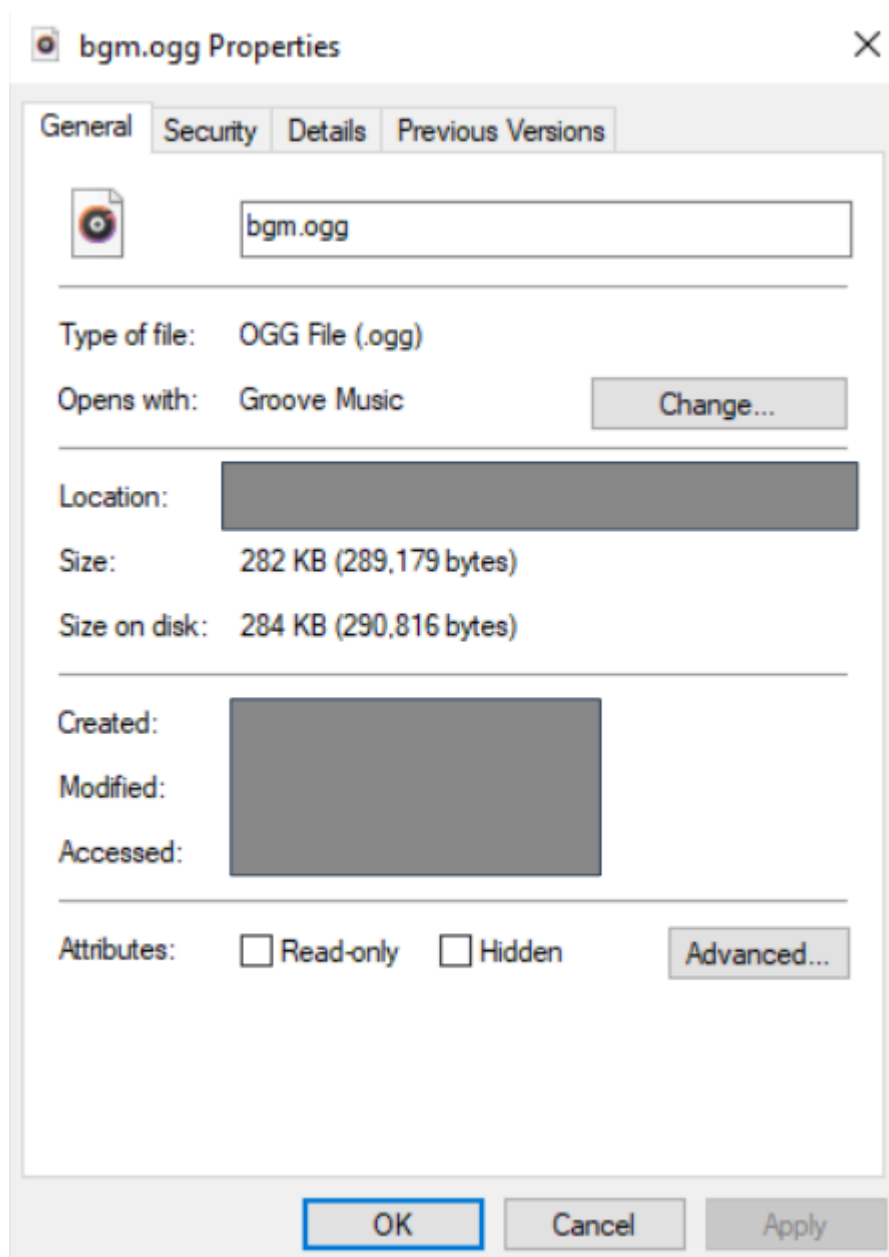
เสียง

ทางทีมงานต้องการไฟล์เสียงที่ค่อนข้างเล็ก และอยู่ในรูปแบบของไฟล์ .ogg หากไฟล์มีขนาดใหญ่เกินไป จะทำให้ประสิทธิภาพของ app ลดลงได้ จึงมีข้อแนะนำดังนี้

1. ไฟล์ต้องมีขนาดไม่เกิน 5Mb
2. กรณีเสียงยาว อยากกรอกรวนทำเสียงที่สามารถ loop ได้ เนื่องจากแอปนุสดีใช้ระบบ loop หากเสียงเล่นจบแล้ว จะทำการเล่นใหม่อัตโนมัติ

ทางนุสดีซัพพอร์ทเสียงจากเว็บไซต์ [Envato — Unlimited creative assets. all in one place.](#)

หากต้องการ สามารถส่งลิงก์เสียงที่อยากได้จากเว็บไซต์นี้ให้ทีมงาน และทีมงานจะนำเสียงที่ถูกลิขสิทธิ์สำหรับใช้ในนุสดีให้



การทำ Visual Novel

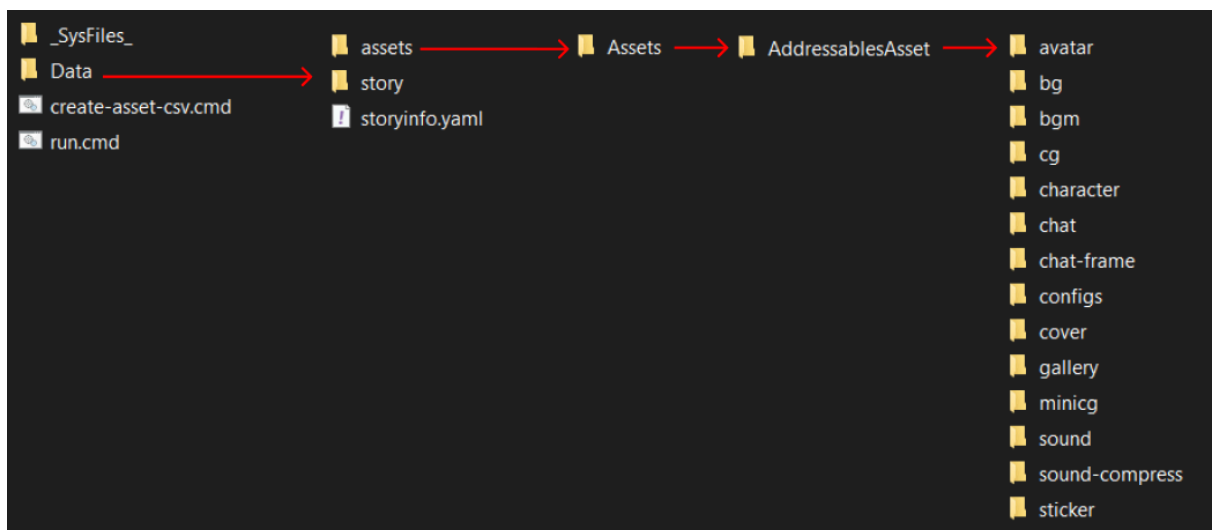
1. ทำการสร้างโปรเจคของตนเองผ่าน sheet

[ทำสำเนาที่นี่](#) โดยตัวโปรเจคจะเป็น google sheet ให้นักเขียน duplicate ไปเป็นของตัวเอง

2. วางไฟล์ เพื่อบอกให้ระบบรู้จัก assets

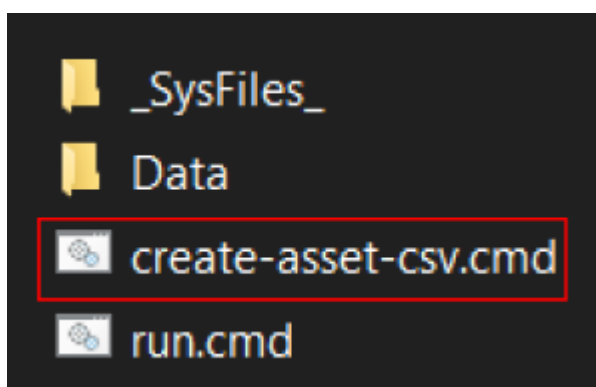
เมื่อทุกท่าน duplicate ไปเป็นของตัวเองแล้วให้กลับไป folder tools และนำ assets ของตนเองที่เตรียมไว้ มาลงไว้ที่ไฟล์ tools ของบัสสตีก่อน โดยวางให้ตรงหมวดหมู่

Data\assets\Assets\AddressablesAsset



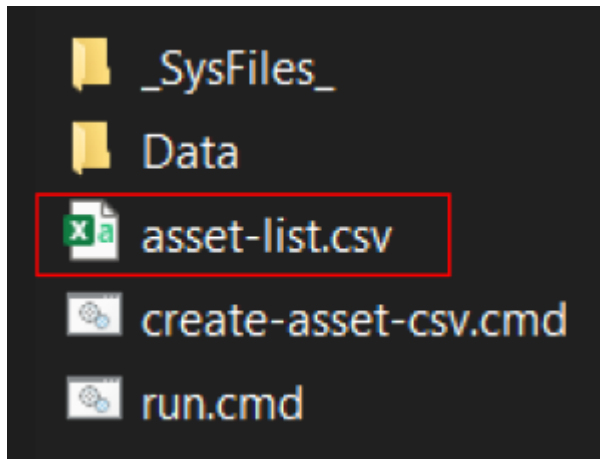
3. สร้างข้อมูล assets

เมื่อดำเนินการวาง assets ถูกต้องตามหมวดหมู่แล้ว ให้กลับมาที่ folder หลักของ tools แล้วเปิดไฟล์ create-asset-csv.cmd



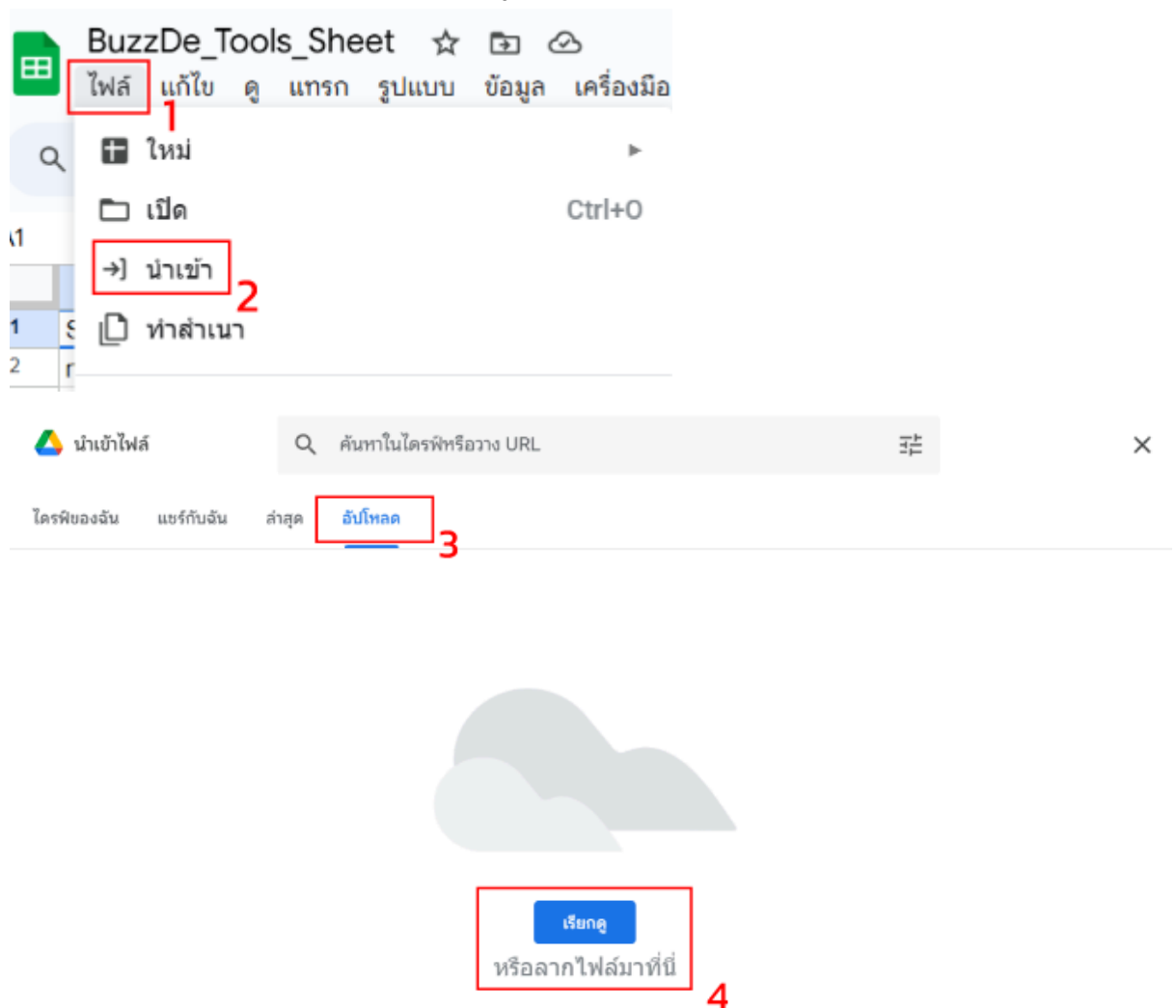
- เมื่อเรากดระบบจะทำการสร้างไฟล์ .csv ขึ้นมา ซึ่งหน้าตาจะคล้ายกับไฟล์ excel เราจะนำไฟล์นั้น import เข้าไปใน sheet project ของเรา (ในไฟล์นี้คือข้อมูลของ assets ของเรา ซึ่งเราจะนำมา

ตั้งค่าชื่อตัวละคร/สี text หลังจาก import เข้า sheet)



5. บอกให้ระบบรู้จัก assets

นำไฟล์ดังกล่าว import เข้าไปใน sheet project ของตัวเอง ตามขั้นตอนด้านล่าง



×

asset-list.csv

ประเภทตัวคัน

ตรวจหาโดยอัตโนมัติ ▼



6

ຍកເລີក

7

จะได้ข้อมูล asset-list เข้ามาใน sheet ตามที่เราจัดการ Assets

กรณีที่มี page asset-list อยู่ก่อนหน้าใน sheet project ให้ทำการลบอันเก่าออก และ เปลี่ยนชื่อ page asset-list ที่เพิ่ง import เข้าไปใหม่เป็นชื่อ “asset-list”

6. แก้ไขข้อมูล config เบื้องต้น

หลังจาก import แล้วให้มาตั้งค่าเกี่ยวกับ novel กัน โดยใน column ที่เป็นกรอบสีแดงสามารถแก้ไขได้ แต่ตั้งอยู่บรรทัดเดียวกันกับตัวละครใน character list ถึงจะเป็นตัวนั้นๆ

BuzzDe_Tools_Sheet

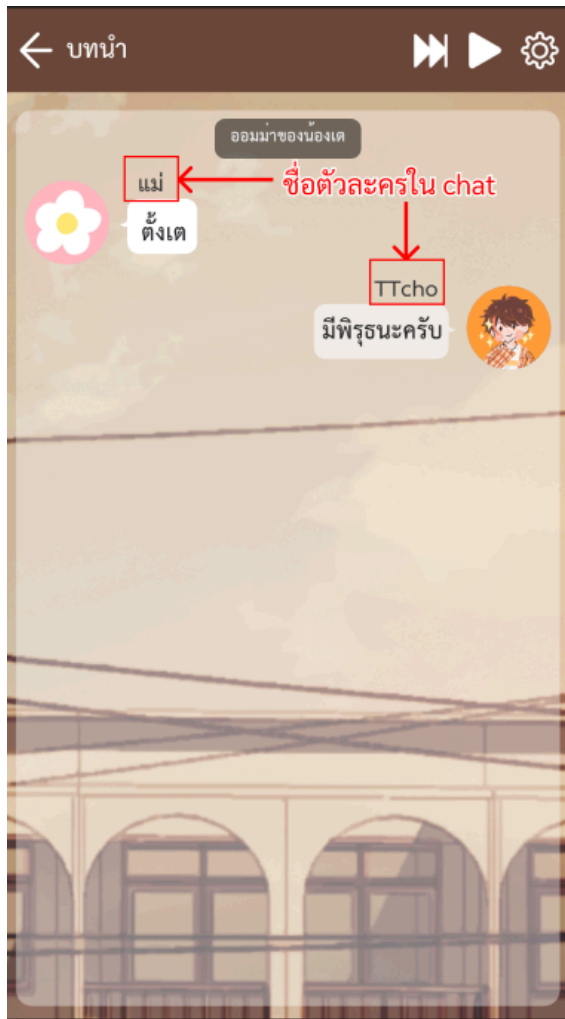
ไฟล์ แก้ไข ดู แกรก รูปแบบ ข้อมูล เครื่องมือ ส่วนขยาย ความช่วยเหลือ ISP

เปลี่ยนชื่อ สื่อกัษร สีป้ายชื่อตัวละคร เปลี่ยนชื่อในแพท

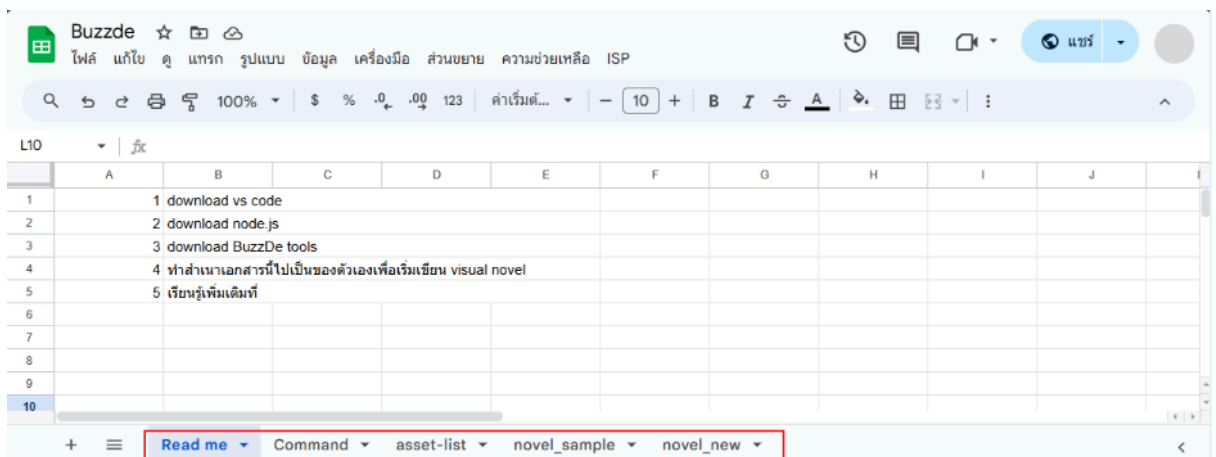
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	Sheet Type	Position	Character List	Character Name	Text Color	Name Banner C	Action Character	Avatar List	Avatar Name	Background List	CG List	mini CG List	Sticker List	BGM List	Sound List
1	novel	center	empty	empty				me	me	bg_1034	img_030901	mcg_k1001s201	me_fear		
2	chat	left	me	default	#####	#####	default	me	me	bg_1030	cg_k305b01	mcg_k071002			
3		right	tiffany_v01	ทิฟฟานี	dbb0fff	ffb1f5	laugh, idle, angry	mc	mc	bg_1025	cg_050701	mcg_euro0011			
4		me	raph_v01	ราฟ	d0234cff	ffa29ff	laugh, idle, angry	bear_v01	bear_v01	bg_1012	cg_010301	mcg_euro0003			
5			khans_v01	คานส์	2d67e2ff	a2e0fff	laugh, idle, angry			bg_1001		mcg_b081001			
6			bear_v01	เบียร์	f1edaaff	ffb9a	laugh, idle, angry					mcg_b0707b01			
7			narator				default					mcg_040801			
8												mcg_040601			
9												mcg_030502			
10												mcg_010301			
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															

Command chat sample novel sample chat new novel new asset-list





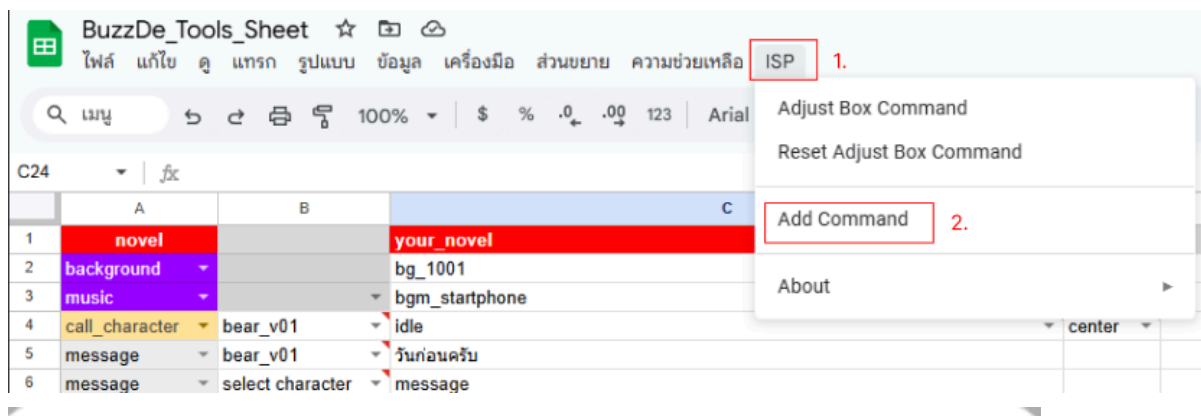
7. องค์ประกอบของ sheet



1. read me เป็นแผ่นงานที่บอกขั้นตอนต่างๆ
2. command เป็นแผ่นงานอธิบายคำสั่งต่างๆ ใน sheet
3. asset-list เป็นแผ่นงานไว้ config ค่าต่างๆ รวมถึงบอกให้ระบบรู้ว่าเรามี assets อะไรบ้าง
4. novel_sample เป็นแผ่นงานตัวอย่างของ visual novel
5. chat_sample เป็นแผ่นงานตัวอย่างของ chat novel

6. novel/chat_new ผู้ใช้สามารถเริ่มทำเรื่องของตัวเองได้ในแผ่นงานนี้ โดย 1 แผ่นงาน คือ 1 ตอน visual novel ผู้ใช้สามารถสร้างเพิ่มและแก้ไขชื่อให้เป็นชื่อตอนของผู้ใช้ได้ (สามารถ Duplicate page ไปแก้ไขได้เลย)

7. แผ่นใหม่ไม่มี command ให้ทำดังนี้ กรณีครั้งแรก

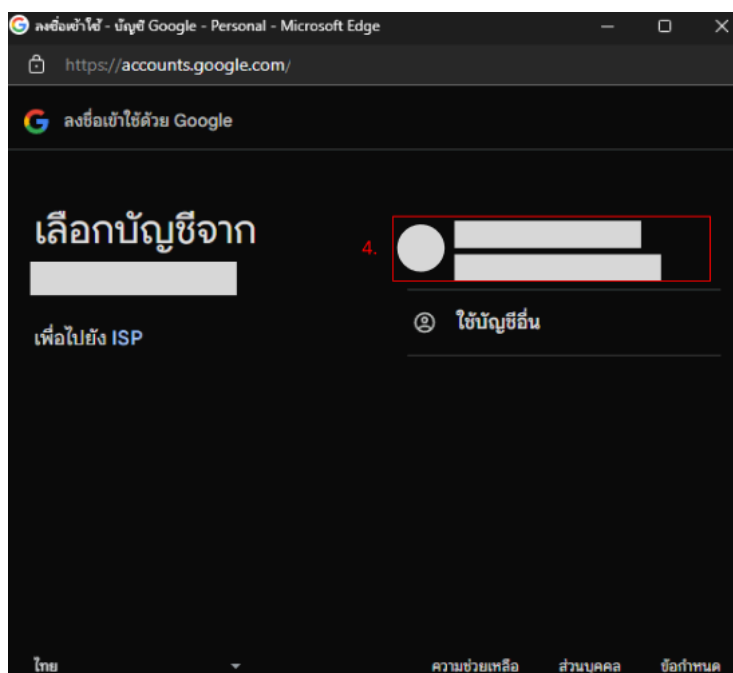


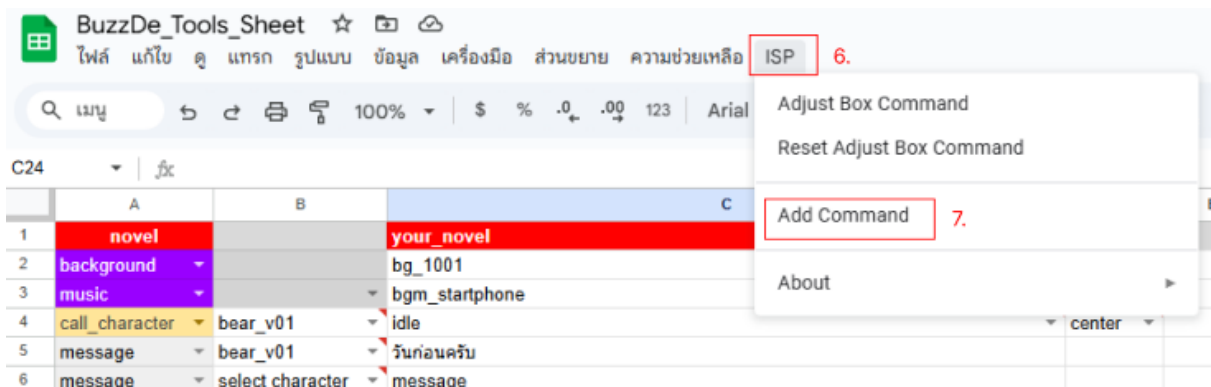
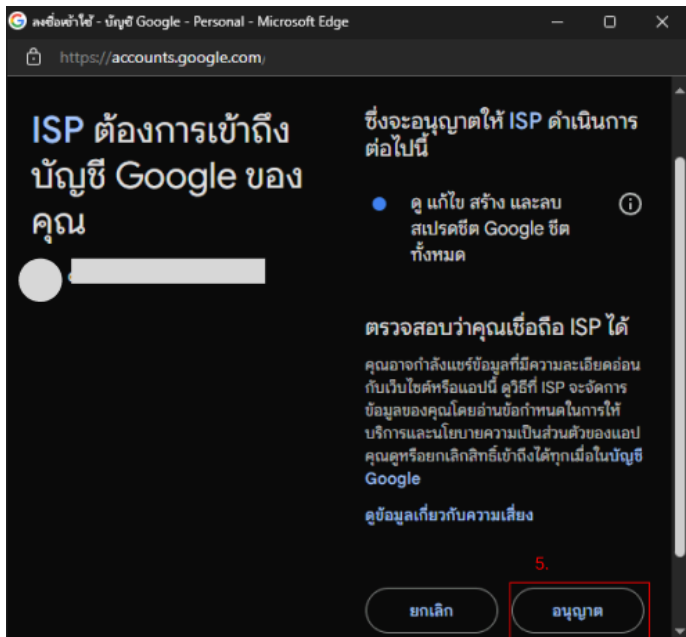
จำเป็นต้องให้สิทธิ์

สคริปต์ที่แนบมากับเอกสารนี้ต้องได้รับการอนุญาตจากคุณเพื่อทำงาน

ยกเลิก

ตกลง 3.

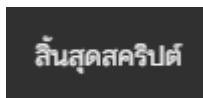




จากนั้นรอ

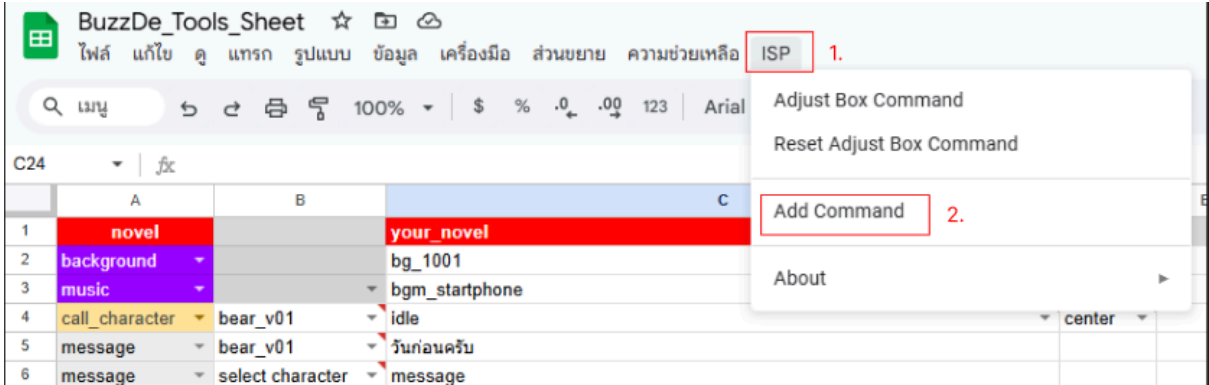


และสิ้นสุด



คุณจะได้รับช่อง command 10 แถว

และหากคุณอยากทำซ้ำแค่กด isp แล้วกด add command รอให้สิ้นสุด script เป็นอันเสร็จสิ้นในครั้งต่อไป



8. การใช้คำสั่งของ sheet

หน้าตาของ คำสั่ง ใน sheet command

Novel Command	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
message	รหัสตัวละคร	ข้อความที่ตัวละครพูด	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ต้องการแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้ ของรหัสตัวละครใน config	หากเขียนข้อความในช่องนี้ ข้อความที่จะถูกแสดงในกล่องตัวละคร ในกรณีที่ต้องการให้แสดงข้อความในคอมมิตที่ 2
choice_start		ข้อความตัวเลือก	ถ้าเป็นตัวเลือก premium ให้ใส่ค่า diamond ที่ต้องจ่ายไว้ที่นี่	
choice_end				
update_variable		ชื่อตัวแปร += ค่าที่เปลี่ยน หรือ ชื่อตัวแปร -= ค่าที่เปลี่ยน		
condition_start		เงื่อนไขของข้อนี้ จะเป็น ชื่อตัวแปร ตามด้วย operation (>,<,>=,<=) เช่น var_a >= 10 หรือพิมพ์ว่า none ในข้อสุดท้ายที่ไม่มีเงื่อนไข (else)		
condition_end				
delay		ตัวเลขหน่วยเป็นวินาทีและเป็นจำนวนเต็ม		
comment		ไว้สำหรับเขียนโน้ตอ่านเอง โปรแกรมจะไม่ Detect ตรงนี้		
call_character	รหัสตัวละคร หรือ empty	ชื่อทาง (ถ้ารหัสตัวละครเป็น empty ให้เว้นว่างเอาไว้)	ตำแหน่ง (left, right, center)	
music		ชื่อไฟล์เพลง หรือ empty		
sound		ชื่อไฟล์เสียงประกอบ		
background		ชื่อไฟล์ภาพ		
mini_cg		ชื่อไฟล์ภาพ หรือ empty		
cg		ชื่อไฟล์ภาพ หรือ empty		
shake		ตำแหน่ง (left, right, center หรือ me)		
hide_msgbox				

Chat Command	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5
message	รหัสตัวละคร	ข้อความที่ตัวละครส่งมา	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ต้องการแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้	(Optional) ใส่หรือไม่ใส่ก็ได้ bold, italic, underline, color=ชื่อสี/hex color, size=ขนาด(จำนวนเต็ม) ใช้ได้นานกว่า 1 โดยใส่ , คั่น เช่น bold, italic, underline	ชื่อไฟล์ภาพ ขอลงข้อความหากไม่มีให้เว้นว่าง
choice_start		ข้อความตัวเลือก	ถ้าเป็นตัวเลือก premium ให้ใส่ค่า gem ที่ต้องจ่ายไว้	ข้อความที่จะถูกแสดงในกล่องตัวละคร ในกรณีที่ต้องการให้แสดงข้อความในคอมมิตที่ 2	
choice_end					
update_variable		ชื่อตัวแปร += ค่าที่เปลี่ยน หรือ ชื่อตัวแปร -= ค่าที่เปลี่ยน			
condition_start		เงื่อนไขของข้อนี้ จะเป็น ชื่อตัวแปร ตามด้วย operation (>,<,>=,<=) เช่น var_a >= 10 หรือพิมพ์ว่า none ในข้อสุดท้ายที่ไม่มีเงื่อนไข (else)			
condition_end					
delay		ตัวเลขหน่วยเป็นวินาที			
comment		ไว้สำหรับเขียนโน้ตอ่านเอง โปรแกรมจะไม่ Detect ตรงนี้			
typing_show	รหัสตัวละคร	คำสั่งนี้เป็นการโยกภาพคำสั่งพิมพ์ของตัวละครเฉพาะ และนำไปใช้กับคำสั่ง delay			
typing_end	รหัสตัวละคร	คำสั่งนี้เป็นการโยกภาพคำสั่งพิมพ์ของตัวละคร กรณีที่ไม่มี msg ต่อ (อารมณ์แบบพิมพ์ไปแล้วนะ ไม่พิมพ์ดีกว่า ลบออก แล้วอีกฝั่งส่งข้อความแทน)			
override_avatar	รหัสตัวละคร	ชื่อไฟล์รูปที่ต้องการเปลี่ยน avatar หรือ empty เพื่อเปลี่ยนเป็นรูปปกติ			
system_message		ข้อความที่ส่ง	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ต้องการแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้		
sticker	รหัสตัวละคร	ชื่อไฟล์ภาพ	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ต้องการแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้		
cg		ชื่อไฟล์ภาพ			
music		ชื่อไฟล์เพลง หรือ empty			
sound		ชื่อไฟล์เสียงประกอบ			
cg_fullscreen		ชื่อไฟล์ภาพ			

1. บอกให้ระบบรู้ว่าเราทำ visual novel หรือ chat novel

ให้สังเกตที่บรรทัดแรกของชีต จะเจอกับคำว่า novel หรือ chat ที่ A1 ตรงเซลล์นั้นจะเป็นตัวระบุ
ว่าเรากำลังทำอะไร และ ช่อง C1 จะเป็นชื่อไฟล์ของเรา ให้เขียนเป็นชื่อตอน เช่น
ep1 หรือ ep1_route1 โดยชื่อต้องเป็นภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็กและห้ามมีวรรค อักขระพิเศษ เช่น -
เป็นต้น โดยชีต หรือวรรค ให้ใช้ _ (Underscore) แทน

	A	B	C
1	novel		your_novel

2. background

- **background** ใช้สำหรับเรียกภาพ background ขึ้นมา

background bg_1001

↑
คำสั่ง

↑
เว้นว่าง

↑
ชื่อภาพที่เรียกขึ้นมา



จะได้ภาพ background ขึ้นมา

3. music, sound

- **music, sound** ใช้สำหรับเรียกใช้เสียง โดย music คือเสียงพื้นหลัง ระบบจะลูปเรื่อยๆ
sound จะเป็นเสียง effect ที่ระบบจะเล่นให้แค่ 1 ครั้งและจบเลย

music bgm_startphone

↑
คำสั่ง

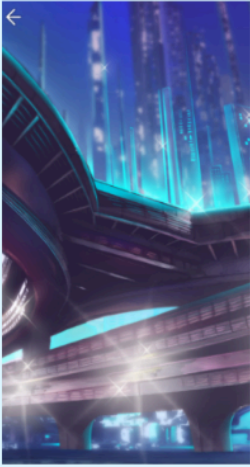
↑
ชื่อของเสียงที่จะเรียกใช้

4. call_character

- **call_character** ใช้สำหรับเรียกภาพตัวละคร, เปลี่ยนท่าทางตัวละคร

call_character teacher_v01 idle center

↑ คำสั่ง ↑ ตัวละครที่เรียก ↑ ท่าทาง ↑ ตำแหน่งที่เรียก (ซ้าย, กลาง, ขวา)



ยังไม่เรียกตัวละคร เรียกตัวละครตำแหน่งกลาง

การลบตัวละครออกจาก scene

call_character empty center

↑ คำสั่ง ↑ ลบตัวละคร ↑ ตำแหน่งที่ลบ (ซ้าย, กลาง, ขวา)

*การลบตัวละครจะใช้ตำแหน่งในการลบ ต้องระบุตำแหน่งให้ดีๆ

**หากต้องการเปลี่ยนตัวละคร ต้องลบตัวเก่าออกก่อนแล้วจึงเรียกตัวใหม่

5. message

- message** คือคำสั่งเรียกใช้บทพูดของตัวละครหรือคำบรรยาย

message narrator ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง ก่อนจบคาบเรียน

↑ ↑ ↑

คำสั่ง ตัวละครที่พูด คำพูดหรือประโยคสนทนา

****หมายเหตุ**** ควรเรียกใช้ตัวละครก่อนใช้ message มิเช่นนั้นตัวละครจะไม่ปรากฏตามบทพูด



เรียกตัวละครก่อน message



ไม่เรียกตัวละครก่อน message

กรณีอยากให้ระบบเรียกเป็นชื่อผู้เล่น เช่น

แบร์ : วันก่อนครับ นาย A (ชื่อผู้เล่น)

ให้เขียนในช่องคำพูดว่า วันก่อนครับ {me}

โดยคำว่า {me} ที่อยู่ช่องคำพูดจะบอกระบบว่านี่คือชื่อผู้เล่น

สำหรับ chat

Chat Command	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5
message	รหัสตัวละคร	ข้อความที่ตัวละครส่งมา	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ต้องการแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับชื่อที่ตั้งไว้	(Optional ใส่หรือไม่ใส่ก็ได้) bold, italic, underline, color=ชื่อสีhex color, size=ขนาด(จำนวนเต็ม) ใช้ได้มากกว่า 1 โดยใส่ , คั่น เช่น bold, italic, underline	ชื่อไฟล์ภาพ นอลูนข้อความ หากไม่มีให้เว้นว่าง



6. choice_start/end

- **choice** คือคำสั่งที่จะให้ผู้เล่นเลือกคำตอบ เพื่อให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์หรือเปลี่ยนฉาก

message	bear_v01	ขอถามครับ 1+1= อะไร
choice_start		ตอบ 1
update_variable		var_score += 1
message	bear_v01	ฉันว่ามันผิดนะ
choice_end		
choice_start		ตอบ 2
update_variable		var_score += 3
message	bear_v01	ถั่วต้ม!!
choice_end		

- ← บทพูดที่เป็นคำถามของ choice
- ← คำสั่งเริ่ม choice และ choice ข้อแรก
- ← ประกาศตัวแปรเพื่อใช้ตัวแปรในการแยกบทพูด
- ← เมื่อเราตอบแล้ว ตัวละครที่เราคุยด้วย
- ← จะใช้บทพูดนี้ตอบเราอีกที
- ← จบ choice
- ← คำสั่งเริ่ม choice และ choice ข้อสอง
- ← ถ้าเป็น choice คำถามเดียวกันควรอยู่ต่อกัน

↑ คำสั่ง

****หมายเหตุ**** choice ถ้า start แล้ว ต้องมี end ปิดท้ายเสมอ

****message** ใน choice สามารถสร้างได้เรื่อยๆตามความต้องการ จนกว่าจะกลับมารวมบทพูดที่ต้องการ



7. update_variable

- **update_variable** คือคำสั่งเพิ่มหรือลดตัวแปรต่างๆ เช่นค่าความสัมพันธ์ตัวละคร

choice_start ▾		ตอบ 1
update_varia ▾		var_score += 1

↑
คำสั่ง

เพิ่มใช้ +=, ลดใช้ -=

****ต้องใช้ต่อจาก choice_start เท่านั้น****

หากมีคำสั่ง update_variable ระบบจะทำการสร้างตัวแปรให้ใหม่หากยังไม่มี
กรณีที่มืออยู่แล้วระบบจะใช้ตัวแปรนั้นเลย

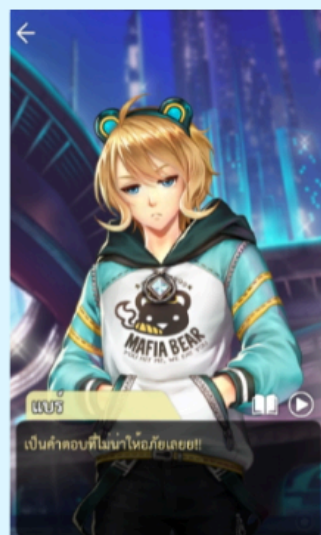
การตั้งชื่อตัวแปรมีกฎอยู่ว่า ต้องตั้งชื่อขึ้นต้นด้วย **var_**(ชื่อตัวแปร) หรือ **rp_**(ชื่อตัวแปร)
เท่านั้น โดย var ใช้สำหรับตัวแปรแยกgrup rp ใช้สำหรับตัวแปรที่เป็นค่าความสัมพันธ์

8. condition_start/end

- **condition_start/end** เป็นคำสั่งที่ระบบใช้ตรวจสอบว่าผู้เล่นมีค่าคะแนนหรือความสัมพันธ์ตามเงื่อนไขหรือไม่ หากถึงเงื่อนไขให้ระบบทำอะไร

condition_start		<code>var_score <= 1</code>	
call_character	bear_v01	angry	center
message	bear_v01	เป็นคำตอบที่ไม่น่าให้อภัยเลย!!	
condition_end			
condition_start		<code>var_score >= 2</code>	
call_character	bear_v01	laugh	center
message	bear_v01	เก่งมากๆเลย	
condition_end			

↑
คำสั่ง



9. shake

- **shake** คือคำสั่งเขย่าตัวละครตามตำแหน่งในหน้าจอ

shake

↑
คำสั่ง

select position

↑
ตำแหน่งที่เขย่า (ซ้าย, กลาง, ขวา, me(กึ่งหน้าจอ))



10. cg/mini_cg

- **cg, mini_cg** ใช้สำหรับเรียกภาพที่มีไว้สำหรับเหตุการณ์สำคัญๆ หรือแสดงสิ่งของ คำสั่ง cg, mini_cg ใช้เหมือนกันเปลี่ยนแค่ชื่อคำสั่งเท่านั้น

message	bear_v01	เอาหูละ มาลองนำภาพ cg ใส่กันเถอะ
message	bear_v01	แต่นั่น
cg		cg_010001
delay		2
cg		empty
message	bear_v01	เพียงเท่านี้ก็ได้อะ cg แล้ว

← ข้อความก่อนแสดง cg

← แสดง cg ตามด้วยชื่อ cg ที่จะแสดง

← ทำให้ค้าง 2 วินาที

← นำ cg ออก

↑
คำสั่ง

****หมายเหตุ**** cg/mini cg หากแสดงแล้วต้อง empty ทุกครั้ง เพื่อไม่ให้ cg/mini cg บังเนื้อเรื่อง



11. delay

เป็นการทำให้เกมนิ่งไป x วินาที

delay		2
↑ คำสั่ง		↑ เวลาที่จะหยุด

12. hide_msgbox

เมื่อระบบเจอคำสั่งนี้ กรอบข้อความจะถูกซ่อน และหายไป และจะกลับขึ้นมาอัตโนมัติ เมื่อเจอคำสั่ง message

hide_msgbox

↑
คำสั่ง

13. typing (กำลังพิมพ์) (chat)

typing_show	รหัสตัวละคร	คำสั่งนี้เป็นการโชว์ภาพกำลังพิมพ์ของตัวละครเฉยๆ แนะนำให้ใช้คู่กับคำสั่ง delay
typing_end	รหัสตัวละคร	คำสั่งนี้เป็นการยกเลิกการโชว์ภาพกำลังพิมพ์ของตัวละคร กรณีที่ไม่มี msg ต่อ (อารมณ์แบบพิมพ์ไปแล้ว เอ๊ะ ไม่พิมพ์ดีกว่า ลบออก แล้วอีกฝั่งส่งข้อความแทน)

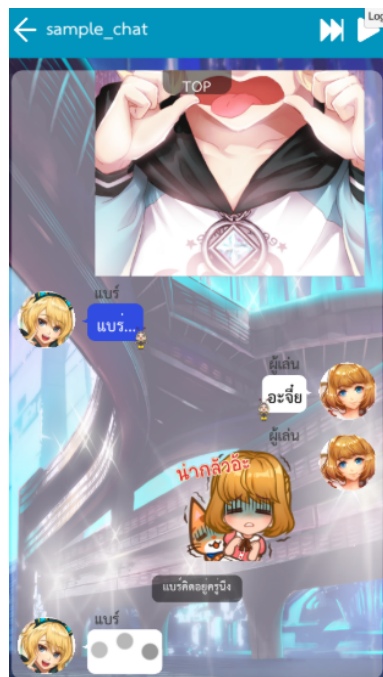
สำหรับเหมือนพิมพ์แล้วลบแนะนำให้ใช้เป็น

- typing_show
- delay x
- typing_end

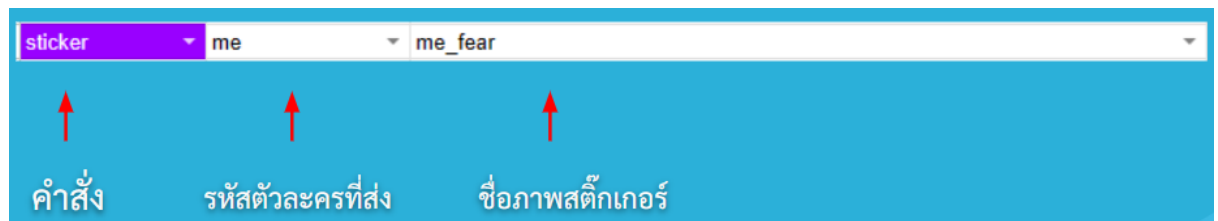
สำหรับพิมพ์แล้วส่ง

- typing_show
- message

จะแสดงเหมือนกำลังพิมพ์จริงๆ



14. sticker (chat)



15. override_avatar (chat)

The image shows two parts. The top part is a screenshot of the 'override_avatar' chat command interface. It has a blue header with a dropdown menu set to 'override_avatar', a text input field containing 'me', and a button labeled 'mc'. Below the header, three red arrows point to the text 'คำสั่ง' (Command), 'รหัสตัวละคร' (Character code), and 'ชื่อภาพ avatar ที่ตัวละครนั้นจะเปลี่ยน' (Avatar name that the character will change to). The bottom part is a screenshot of a game chat window titled 'sample_chat'. It shows a chat log with messages from a player named 'แบริ' (Bari) and a player named 'ผู้เล่น' (Player). The chat log includes a system message 'เปลี่ยนโปรไฟล์ดีกว่า' (Change profile is better) and a player response 'เรียบบร่อย' (Really boring).

override_avatar me mc

คำสั่ง รหัสตัวละคร ชื่อภาพ avatar ที่ตัวละครนั้นจะเปลี่ยน

Override_avatar

คือการเปลี่ยนภาพโปรไฟล์ของตัวละคร

**ในส่วนของ avatar me (ฝั่งขวา) นั้นจะไม่สามารถเรียก avatar อื่นมาใช้ได้ จึงจำเป็นต้องมีระบบนี้กรณียากให้ avatar ตัวอื่นมาอยู่ฝั่งขวา

sample_chat

Log

TOP

แบริ

ขอถามครับ 1+1= อะไร

Player Name

ตอบ 1

แบริ

ฉันว่ามันผิดนะ

ผู้เล่น

เปลี่ยนโปรไฟล์ดีกว่า

ผู้เล่น

เรียบบร่อย

แบริ

เปลี่ยนกลับได้มะ

ผู้เล่น

ได้

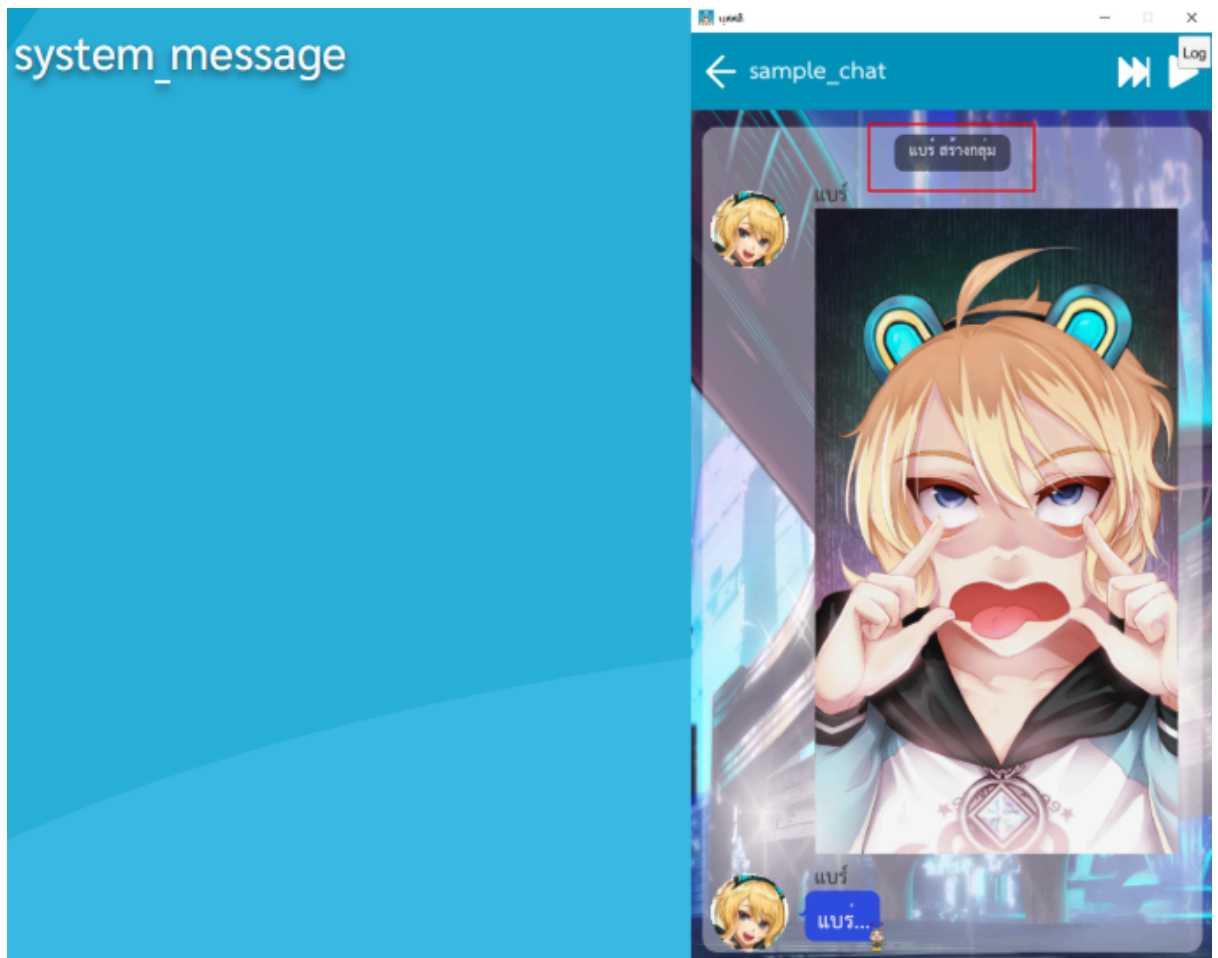
ยกตัวอย่างอาจจะเป็นมุมมองบุคคลที่ 3 ที่คุยกันโดยไม่มีเรา จึงต้องใช้ override_avatar มาช่วยเปลี่ยน profile และทำการแก้ไขใน message คอลัมน์ D ให้เป็นบุคคลที่ 3 ด้วย

16. system_message (chat)

The image shows a screenshot of the 'system_message' chat command interface. It has a blue header with a dropdown menu set to 'system_message' and a text input field containing 'แบริ สร้างกลุ่ม'. Below the header, two red arrows point to the text 'คำสั่ง' (Command) and 'ข้อความที่จะให้แสดง' (Message to be displayed).

system_message แบริ สร้างกลุ่ม

คำสั่ง ข้อความที่จะให้แสดง



17. cg_fullscreen (chat)

กรณีที่พาร์ทเนอร์ต้องการเรียก cg มาให้เต็มหน้าจอ สามารถใช้คำสั่งนี้ได้เลย โดย cg จะไม่ถูกส่งเข้าไปใน chat (ใช้เหมือนกรณีมีคนโทรมาขณะเราเล่น line อยู่ หรือตามแต่การประยุกต์ของแต่ละท่าน)

cg_fullscreen	ชื่อไฟล์ภาพ
---------------	-------------

18. การเซ็ตรายละเอียดเรื่องก่อนลงแอปฯ นุสสดี (Pre Production)

ให้ทำการเซ็ทที่ sheet page storyinfo.yaml

**** การเซ็ทค่านี้อจะเป็นการลงข้อมูลในนุสสดีแอปจริง โดยจะไม่สามารถเห็นได้ใน Tools ****

storyinfo.yaml ▾

โปรดกรอรายละเอียดที่ช่องสีเขียว		
ชื่อเรื่อง	ตัวอย่าง เกิดใหม่ทั้งที ก็ได้เป็นเจ้าของ VN ไปซะแล้ว	
ชื่อผู้เล่น (หากให้ผู้เล่นตั้งเองให้ใส่ "" เครื่องหมายคำพูด 2 อัน)	""	
ชื่อภาพของตัวละครผู้เล่น	me	
ชื่อตัวแปรความสัมพันธ์	เป็นภาษาอังกฤษ ขึ้นต้นด้วย rp_ ไม่มีช่องว่าง ตัวอย่าง rp_love_level	
ชื่อความสัมพันธ์ที่จะแสดง	ตัวอย่าง ค่าระดับความรัก	
คะแนนเต็มของความสัมพันธ์	ตัวอย่าง 500	
ชื่อภาพ icon ความสัมพันธ์ (หากมี)	-	
เพิ่มค่าความสัมพันธ์	☐	
หมวดหมู่	ชื่อหมวดหมู่ ▾	
เพิ่มหมวดหมู่	☐	
ชื่อนักเขียน (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนเขียน1, คนเขียน2	
ชื่อนักวาด (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนวาด1, คนวาด2	
เรื่องย่อ	ทดสอบ	
ข้อความแจ้งผู้เล่นรอตต่อไป	โปรดติดตามตอนต่อไป	
สถานะจบของเรื่อง	ยังไม่จบ ▾	

โปรดกรอรายละเอียดที่ช่องสีเขียว

ชื่อเรื่อง	ตัวอย่าง เกิดใหม่ทั้งที ก็ได้เป็นเจ้าของ VN ไปซะแล้ว
ชื่อผู้เล่น (หากให้ผู้เล่นตั้งเองให้ใส่ "" เครื่องหมายคำพูด 2 อัน)	""
ชื่อภาพของตัวละครผู้เล่น	me
ชื่อตัวแปรความสัมพันธ์	เป็นภาษาอังกฤษ ขึ้นต้นด้วย rp_ ไม่มีช่องว่าง ตัวอย่าง rp_love_level
ชื่อความสัมพันธ์ที่จะแสดง	ตัวอย่าง ค่าระดับความรัก
คะแนนเต็มของความสัมพันธ์	ตัวอย่าง 500
ชื่อภาพ icon ความสัมพันธ์ (หากมี)	-
เพิ่มค่าความสัมพันธ์	☐
หมวดหมู่	ชื่อหมวดหมู่ ▾
เพิ่มหมวดหมู่	☐
ชื่อนักเขียน (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนเขียน1, คนเขียน2
ชื่อนักวาด (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนวาด1, คนวาด2
เรื่องย่อ	ทดสอบ
ข้อความแจ้งผู้เล่นรอตต่อไป	โปรดติดตามตอนต่อไป
สถานะจบของเรื่อง	ยังไม่จบ ▾

ฉันเนี่ยนะ มีหนุ่มหล่อกมาสาร...

แนะนำ **รักโรแมนติก**

บทที่ 1

★

รายการโปรด โทษที แชร์

ผู้แต่ง: Czar.Carren x BuzzDe

ภาพประกอบ: Evysara

สถานะ: ยังไม่จบ

Story Pass อ่านเนื้อเรื่องฟรี! ไม่ต้องใช้ "ตัว"

สมัคร 7 วัน

ความคืบหน้าของเรื่อง

คุณอ่านเรื่องนี้เป็นแล้ว 0 ตอน

ความคืบหน้ากับโรม 0%

ความคืบหน้ากับบอสซ่า 0%

ความคืบหน้ากับบ๊อง 0%

ความคืบหน้ากับบูโร 0%

เรื่องย่อ

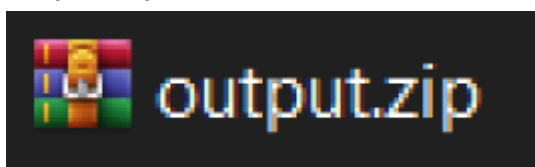
นานแค่ไหน ที่ฉันต้องอยู่คนเดียว เติบโตคนเดียว ฉันก็แค่อยากใช้ชีวิตเหมือนคนอื่นบ้าง ฉันไม่ได้อ่อนแอเป็นอัยยิกานะ! การ...

9. การแปลงไฟล์ sheet เป็นไฟล์ระบบ

1. ให้ผู้ใช้เปิดแชร์ตัว sheet ให้ทุกคนสามารถมองเห็นได้
2. ให้ผู้ใช้ copy URL ของ sheet ที่ต้องการจะแปลง
3. ให้ผู้ใช้เข้าลิงก์นี้ [Upload](#) เพื่อกรอก URL และแปลงไฟล์เป็นไฟล์ระบบ

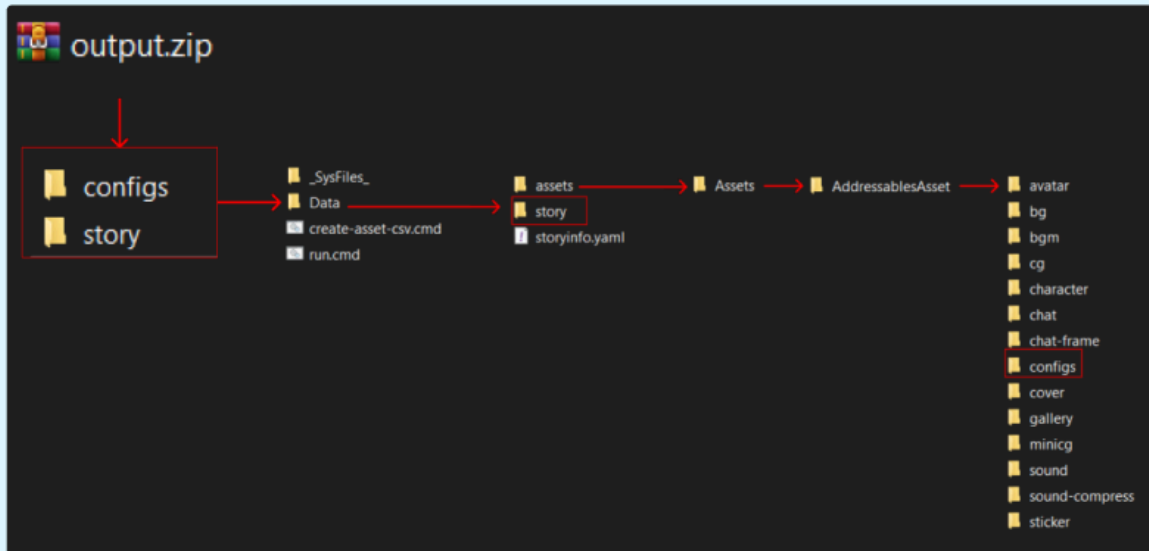


4. เมื่อกรอกแล้วกด Get & Convert เพื่อโหลดไฟล์ที่แปลงแล้ว ซึ่งจะได้เป็น output.zip



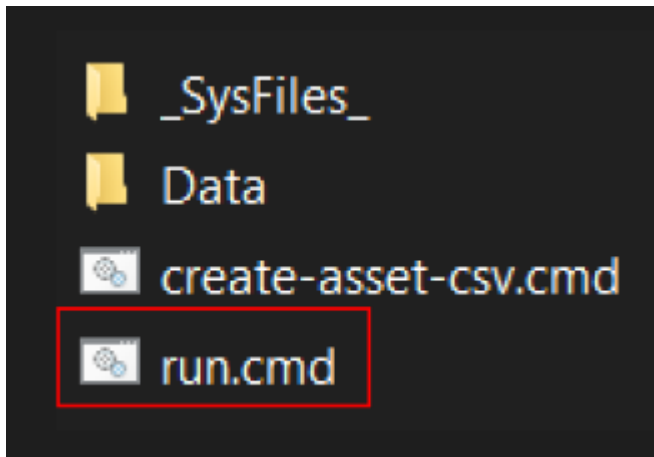
10. การนำไฟล์ระบบเข้าเกม

- เมื่อแปลงไฟล์และดาวน์โหลดไฟล์มาแล้ว จะได้ไฟล์ .zip ชื่อ output มา ให้ทำการ extract file

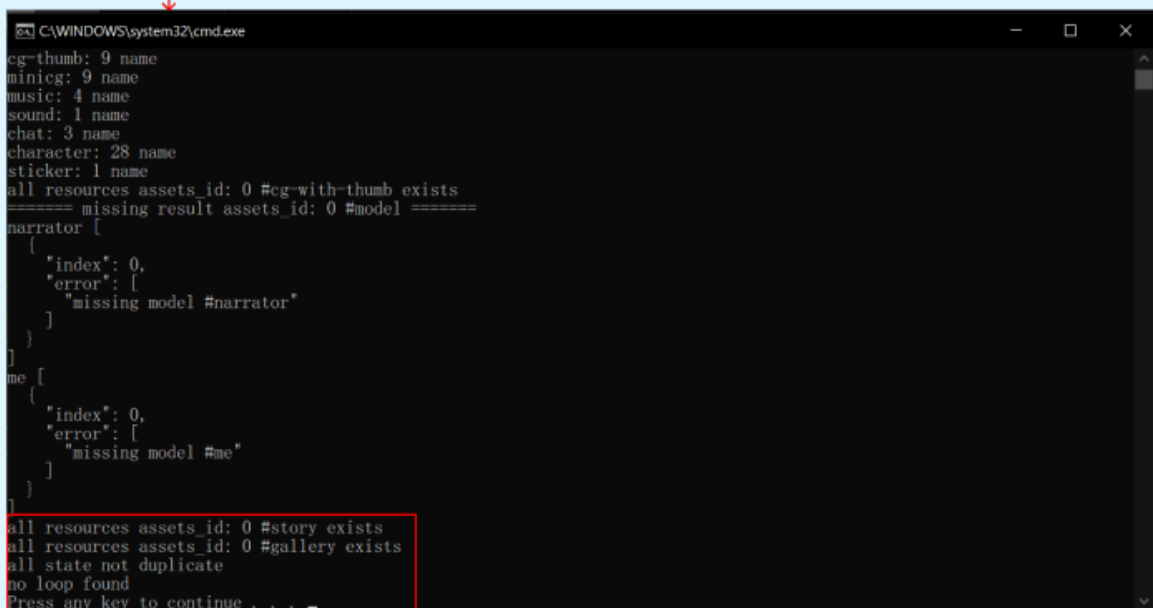
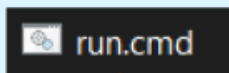


- ให้ทำการนำ folder configs ไปทับไฟล์เดิมที่ Data\assets\Assets\AddressablesAsset
- และนำ story ไปทับไฟล์เดิมที่ Data
- ส่วนของ storyinfo.yaml ที่ติดมาด้วยให้นำมาทับที่ Data เช่นกัน

11. การทดสอบเนื้อเรื่อง



- เมื่อผู้ใช้ทำตามขั้นตอนข้างบนทั้งหมดแล้ว ผู้ใช้สามารถทดสอบ หรือ ดูผลลัพธ์ โดยการเปิดไฟล์ run.cmd



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
cg-thumb: 9 name
minicg: 9 name
music: 4 name
sound: 1 name
chat: 3 name
character: 28 name
sticker: 1 name
all resources assets_id: 0 #cg-with-thumb exists
===== missing result assets_id: 0 #model =====
narrator [
  {
    "index": 0,
    "error": [
      "missing model #narrator"
    ]
  }
]
me [
  {
    "index": 0,
    "error": [
      "missing model #me"
    ]
  }
]
all resources assets_id: 0 #story exists
all resources assets_id: 0 #gallery exists
all state not duplicate
no loop found
Press any key to continue . . .
```

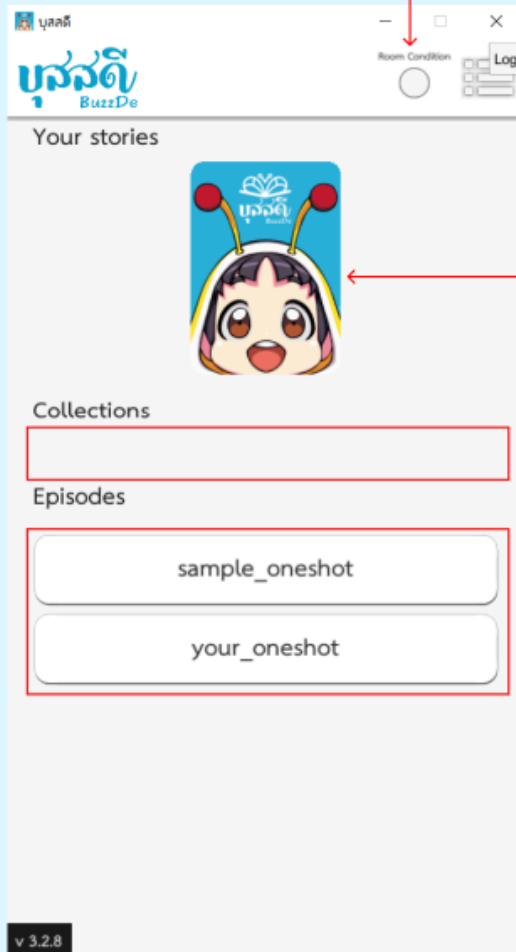
- เมื่อผู้ใช้เปิดไฟล์ run.cmd แล้วจะพบกับหน้าต่าง cmd ซึ่งกำลังโหลดโปรแกรมทดสอบให้กับผู้ใช้ หากตัวหน้าต่างกล่าวไม่แสดง Error ใดๆ ให้กดปุ่มใดก็ได้เพื่อเปิดโปรแกรมทดสอบ ซึ่งมีหน้าต่างดังภาพด้านล่าง

** กรณีที่มี error จะมี text สีแดง หรือ มีคำว่า error ขึ้นมา (ไม่มีแพทเทิร์นแบบในภาพ)

**** การ error จะเกิดขึ้นเป็นรายเคสไป แต่ละคนจะเจอไม่เหมือนกัน หากพบ โปรดแจ้งทีมงาน

ติ๊กสำหรับดูตอนแบบจริงบนแอป

console log สำหรับดู error



ที่ปรับคะแนนความสัมพันธ์ (ถ้ามี)

ปกของเรื่อง

อัลบั้มเก็บภาพ CG (ถ้ามี)

ตอนของเรื่อง

เลข version



ปรับความเร็ว

เล่นอัตโนมัติ

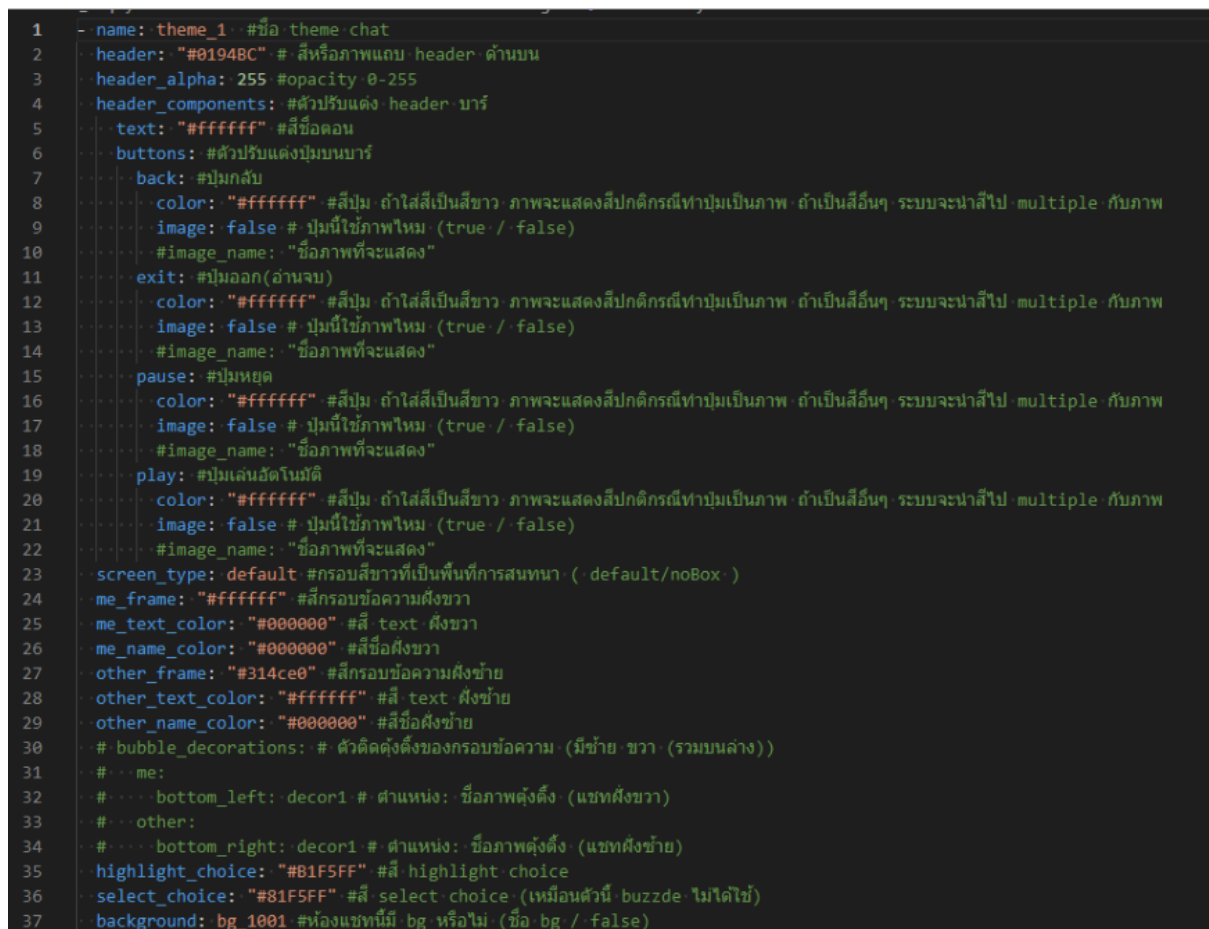
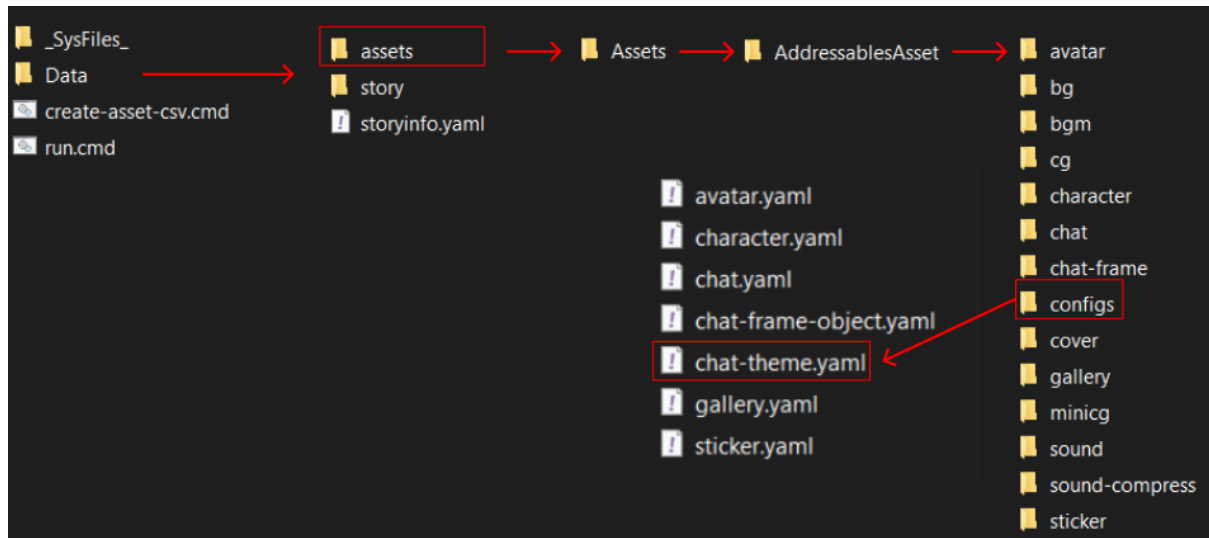
อ่าน Dialog

ที่ปรับคะแนนความสัมพันธ์ (ถ้ามี)

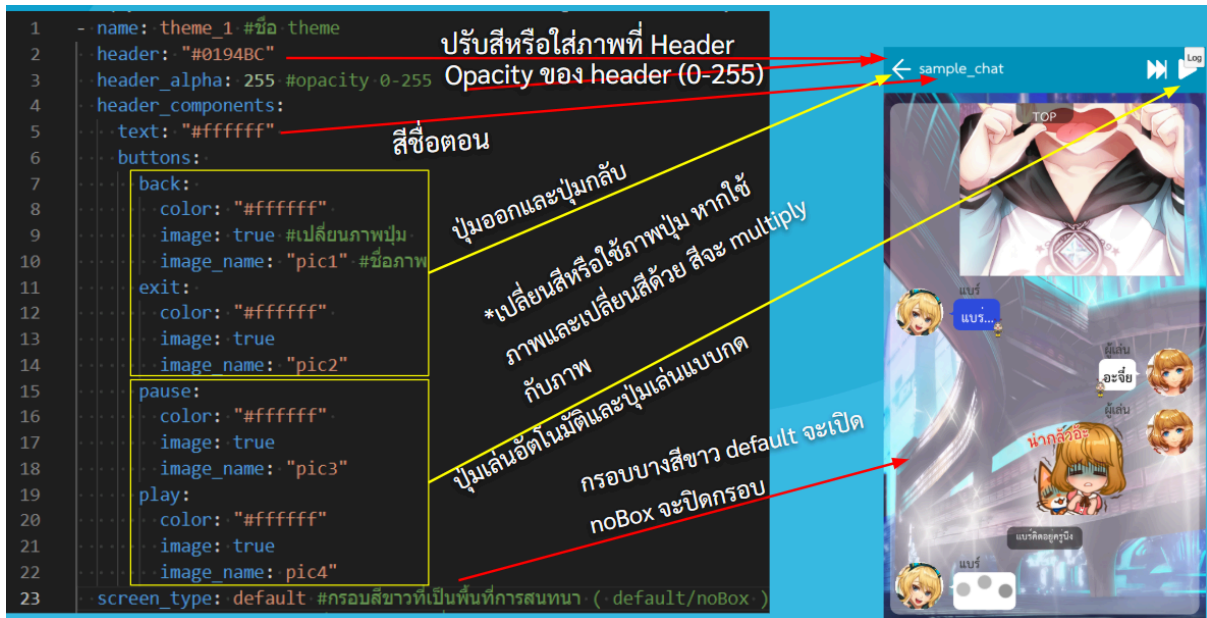
การทำเรื่องลงบุงสตี้ขั้นสูง

1. การเปลี่ยนสีและลูกเล่นใน chat

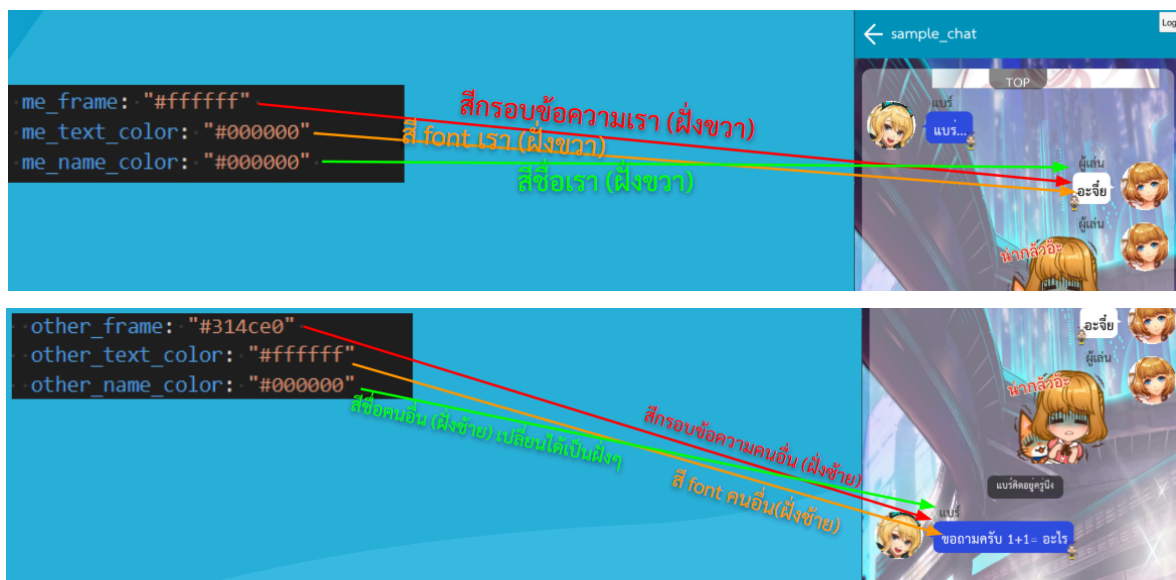
การเปลี่ยนสีห้องแชทจัดการได้ที่ chat-theme



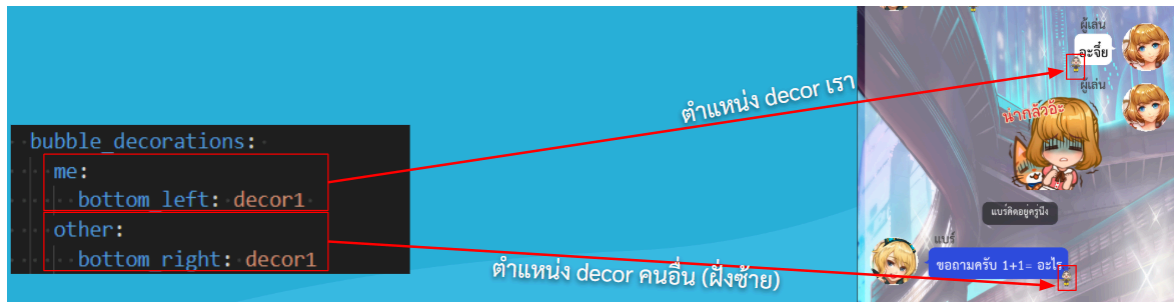
- การจัดการสี Header (บาร์ด้านบนห้อง chat)
- การจัดการสีชื่อดอน
- การจัดการสีปุ่มหรือเปลี่ยนภาพปุ่ม
- การเปิดปิดกรอบไฮไลท์พื้นที่สนทนา



- การจัดการสีข้อความและกรอบข้อความ



f. การจัดการ decor



g. การจัดการสี choice

h. การเปลี่ยนพื้นหลังของ chat



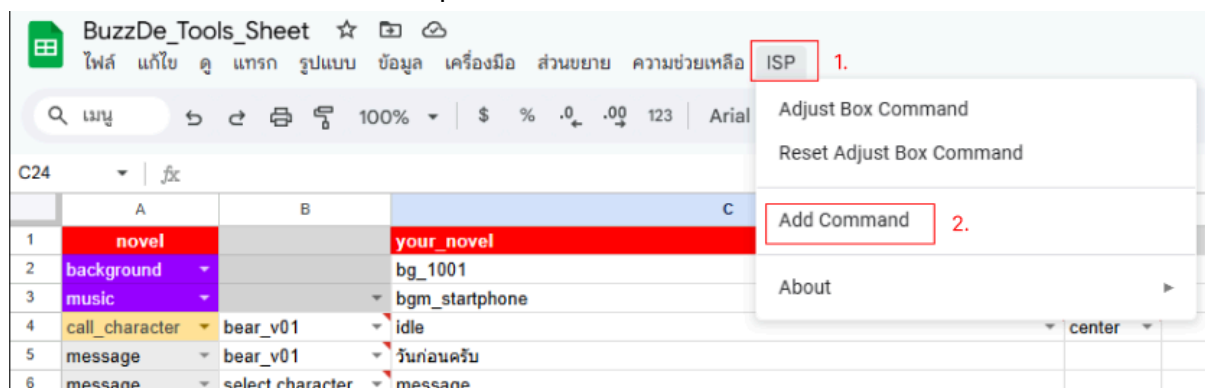
2. การจัดการเส้นเรื่องและเส้นเรื่องขั้นสูง

story ▾

แนะนำคำสั่ง

visual novel	ใส่ชื่อ sheet	ใส่ชื่อดอน	ใส่ราคา	- ▾
chat	ใส่ชื่อ sheet	ใส่ชื่อดอน	ใส่ราคา	- ▾
condition_start	ใส่ชื่อไฟล์	ใส่เงื่อนไข		
goto	ใส่ชื่อไฟล์			
ending	ใส่หัวข้อจบเรื่อง	ใส่รายละเอียดการจบเรื่อง		
เพิ่มคำสั่ง	☐			

1. visual novel คือเพิ่มตอนในรูปแบบ visual novel //ราคาคือจำนวนตัวที่จะต้องให้เข้าอ่านตอนนั้นๆ, ช่องสุดท้ายใช้สำหรับตอนที่จบแล้วและรอตอนต่อไป
2. chat คือเพิ่มตอนในรูปแบบ chat //ราคาคือจำนวนตัวที่จะต้องให้เข้าอ่านตอนนั้นๆ, ช่องสุดท้ายใช้สำหรับตอนที่จบแล้วและรอตอนต่อไป
3. condition_start ใช้สำหรับแบ่งเส้นเรื่อง (ระบบของนุสสดีจะใช้เงื่อนไขแบบ if/else ซึ่งหมายถึงต้องมีเส้นเรื่องที่หากไม่เข้าเงื่อนไขใด จะต้องเข้าเงื่อนไขนี้แน่นอน, เงื่อนไขจะใช้ค่าที่เรากำหนดในเกมมาคำนวณได้ เช่น $rp_score > rp_character$ หรือ $rp_score \geq 50$)
 - a. เพิ่มเส้นเรื่องอื่น (ใส่ชื่อ sheet page ตามด้วยเงื่อนไขให้ถูกช่อง)
 - b. เมื่อเลือก condition คำสั่งถัดไปจะต้องเลือกเข้าเส้นเรื่องที่หากไม่เข้าเงื่อนไขใด จะต้องเข้าเงื่อนไขนี้แน่นอน (ใส่ชื่อ sheet page ไม่ต้องใส่เงื่อนไข)
 - c. จบ condition ด้วยคำสั่ง condition_end
4. goto ใช้สำหรับกระโดดข้ามมายังตอนที่กำหนดทันทีหลังจากจบตอน เช่นใช้ goto หลังตอนที่ 4 เพื่อกระโดดไปที่ตอนที่ 10 เป็นต้น
5. ending ใช้เมื่อเราเดินทางมาถึงตอนสุดท้ายของเรื่อง จะต้องเขียนชื่อจากจบ และรายละเอียดการจบสั้นๆ
6. เพิ่มคำสั่ง เมื่อดีก บรรทัดคำสั่งจะเพิ่มให้อัตโนมัติ (ระบบจะทำงานซ้ำสักหน่อย โปรดรอ)
7. กรณีที่ไม่มีบรรทัดคำสั่งเลยให้ไปที่ isp → Add command



a. เนื้อเรื่องแบบเส้นตรง

การวางเนื้อเรื่องแบบเส้นตรง

การวางเนื้อเรื่องแบบเส้นตรงคือ เรื่องที่ดำเนินเป็นเส้นตรงไม่มีการแยกจุด



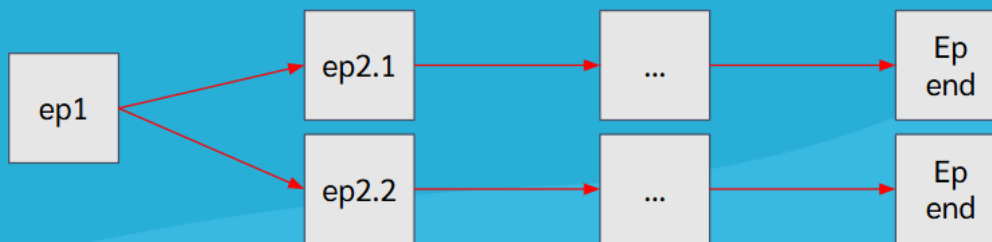
จะอย่างไรหากอยู่ในแอปบุสดี?

1	visual novel	▼	novel_sample1	ตอนที่ 1	1	
2	visual novel	▼	novel_sample2	ตอนที่ 2	1	
3	visual novel	▼	novel_sample3	ตอนที่ 3	1	to be continue ▼

b. เนื้อเรื่องแบบแบ่งรูป

การวางเนื้อเรื่องแบบแบ่งรูป

การวางเนื้อเรื่องแบบแบ่งรูปคือ เรื่องที่ดำเนินเป็น 2 ทางหรือมากกว่า ซึ่งขึ้นอยู่กับคำตอบของผู้เล่นหรือเงื่อนไขอื่นๆ ที่นักเขียนกำหนด



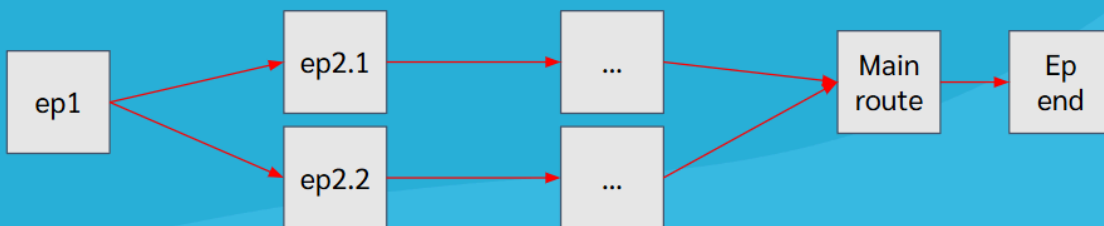
จะอย่างไรหากอยู่ในแอปบุสสตี้?

visual novel	novel_sample1	ตอนที่ 1	1	
visual novel	novel_sample2	ตอนที่ 2	1	
chat	chat_sample3	ตอนที่ 3	1	-
condition_start	novel_new4_1	rp_test >= 0		
condition	novel_new4_2			
condition_end				
visual novel	novel_new4_1	ตอนที่ 4A	1	-
visual novel	novel_new5_1	ตอนที่ 5A	1	-
goto	novel_new6			
visual novel	novel_new4_2	ตอนที่ 4B	1	-
visual novel	novel_new5_2	ตอนที่ 5B	1	-
visual novel	novel_new6	ตอนที่ 6	1	-

c. การรวมรุตแยกมาเส้นเรื่องหลัก

การรวมรุตแยกมาเส้นเรื่องหลัก

การรวมรุตแยกมาเส้นเรื่องหลัก คือ หลังจากแบ่งรุตตามคำตอบของผู้เล่นแล้ว นักเขียนต้องการรวมเนื้อเรื่องกลับมาเส้นหลัก



จะอย่างไรหากอยู่ในแอปุสดี?

visual novel	novel_sample1	ตอนที่ 1	1	
visual novel	novel_sample2	ตอนที่ 2	1	
chat	chat_sample3	ตอนที่ 3	1	-
condition_start	novel_new4_1	rp_test >= 0		
condition	novel_new4_2			
condition_end				
visual novel	novel_new4_1	ตอนที่ 4A	1	-
visual novel	novel_new5_1	ตอนที่ 5A	1	-
goto	novel_new6			
visual novel	novel_new4_2	ตอนที่ 4B	1	-
visual novel	novel_new5_2	ตอนที่ 5B	1	-
visual novel	novel_new6	ตอนที่ 6	1	-

d. รอดต่อไปได้อย่างไร

visual novel	novel_new6	ตอนที่ 6	1	-
เพิ่มคำสั่ง	☐			-
				to be continue

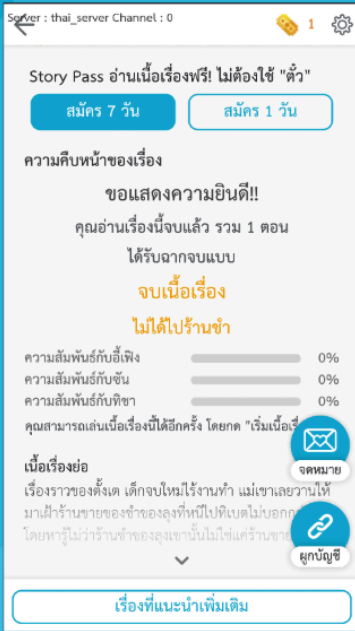
visual novel	novel_new6	ตอนที่ 6	1	to be continue
--------------	------------	----------	---	----------------

e. เรื่องจบแล้วทำอย่างไร

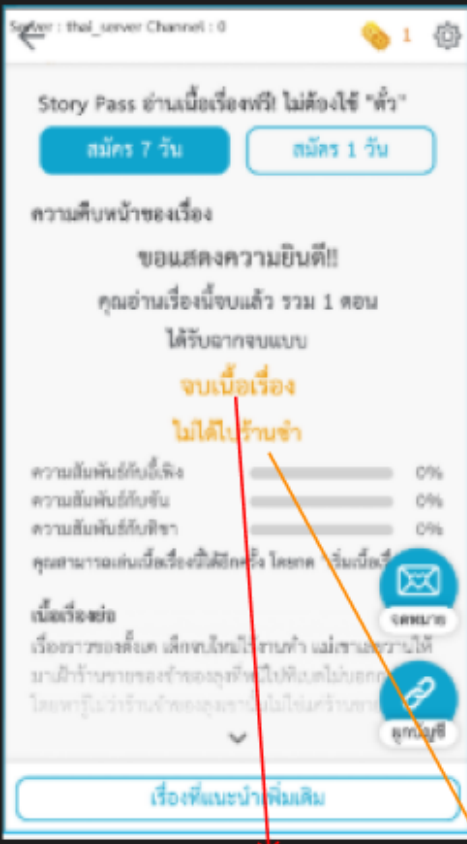
เมื่อเรื่องจบทำอย่างไร

เมื่อเนื้อเรื่องได้ดำเนินมาถึงจุดสิ้นสุด ระบบบุงสตี้จะมีการแจ้งผู้เล่นว่าเรื่องที่อ่านจบแล้วนะ และผู้เล่นได้รับฉลากจบด้วย (อาจจะมียากกว่า 1 ฉาก) ตามภาพด้านล่าง

ไปดูวิธีการตั้งค่ากัน



The screenshot shows a 'Story Pass' interface. At the top, it says 'Server : thai_server Channel : 0'. Below that, 'Story Pass อ่านเนื้อเรื่องฟรี! ไม่ต้องใช้ "ตัว"' is displayed. There are two buttons: 'สมัคร 7 วัน' and 'สมัคร 1 วัน'. The main section is titled 'ความคืบหน้าของเรื่อง' (Story Progress) and 'ขอแสดงความยินดี!!' (Congratulations!!). It states 'คุณอ่านเรื่องนี้จบแล้ว รวม 1 ตอน' (You have finished reading this story, total 1 episode) and 'ได้รับฉลากจบแบบ' (Received completion tag type). The tag type is 'จบเนื้อเรื่อง' (Story Completion) in orange, with 'ไม่ได้ไปร้านชำ' (Did not go to the grocery store) in grey. Below this are three progress bars for 'ความสัมพันธ์กับอึ้ง' (Relationship with Oung), 'ความสัมพันธ์กับชิน' (Relationship with Shin), and 'ความสัมพันธ์กับพิชา' (Relationship with Picha), all at 0%. A note says 'คุณสามารถเล่นเนื้อเรื่องนี้ได้อีกครั้ง โดยกด "เริ่มเนื้อเรื่อง"' (You can play this story again by clicking "Start story"). There are icons for 'จดหมาย' (Mail) and 'ผูกบัญชี' (Link account). At the bottom, a button says 'เรื่องที่แนะนำเพิ่มเติม' (More recommended stories).



This screenshot is identical to the one above, but with two arrows pointing to the bottom navigation bar. A red arrow points to the 'ending' tab, and an orange arrow points to the 'ใส่รายละเอียดการจบเรื่อง' (Add story completion details) button.

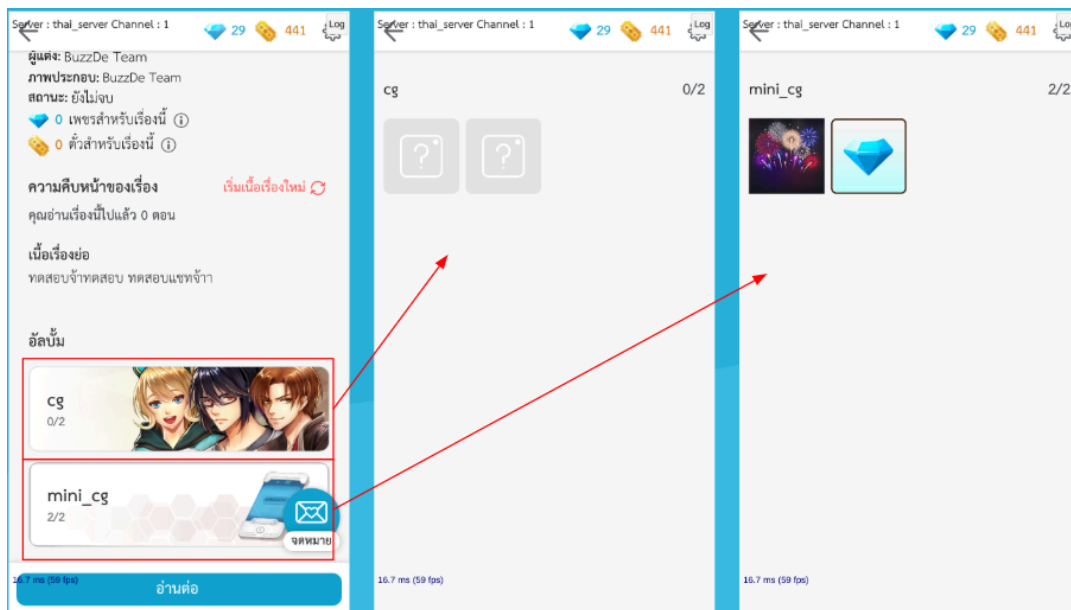
ending ใส่หัวข้อจบเรื่อง ใส่รายละเอียดการจบเรื่อง

3. วิธีจัดเก็บภาพใน gallery

รายละเอียดของ gallery

การปลดล็อกภาพใน Gallery นั้นจะต้องมีการเรียกใช้ภาพดังกล่าวด้วยคำสั่ง cg หรือ minicg ก่อน ระบบถึงสามารถนำภาพที่ถูกเรียกใช้มาเก็บใน gallery ได้

โดยชื่อของภาพที่เรียกใช้ และชื่อภาพใน config gallery ที่จะจัดเก็บ จะต้องตรงกัน



gallery_name	ชื่อแกลเลอรี่	
gallery_label	ชื่อแกลเลอรี่อังกฤษ (ห้ามใช้อักษรพิเศษหรือ space)	
gallery_pic	ชื่อไฟล์ภาพปกแกลเลอรี่	
collect	cg	ชื่อไฟล์รูป
collect	minicg	ชื่อไฟล์รูป
collect	image	ชื่อไฟล์รูป
collect	type	
เพิ่มรูปภาพ	☐	

คำสั่ง

1. gallery_name เป็นชื่ออัลบั้มที่จะแสดงที่ด้านซ้ายของปกและอยู่เหนือเลขภาพทั้งหมดในอัลบั้ม (แนะนำไม่ให้เกิน 8 ตัวอักษร)
2. gallery_label เป็นการตั้งชื่อตัวแปรให้ระบบเข้าใจ
3. gallery_pic คือชื่อไฟล์ภาพของปกอัลบั้ม
4. collect คือเพิ่มภาพเข้าในอัลบั้ม ซึ่งจะมี 3 ประเภท
 - a. cg ภาพเหตุการณ์สำคัญขนาดใหญ่
 - b. minicg ภาพเหตุการณ์ขนาดเล็ก
 - c. image ภาพจาก chat
5. เพิ่มรูปภาพ เมื่อกดติ๊ก จะมี collect เพิ่มภาพมาเพิ่ม 1 บรรทัด

6. กรณีต้องการเพิ่มอัลบั้มให้กด ISP → Gallery → Add Gallery

