

BuzzDe Tools Wiki

version 3.3.0
update at 18/02/2025



**GAME
INDY**

 **Debuz**

ภาพรวม

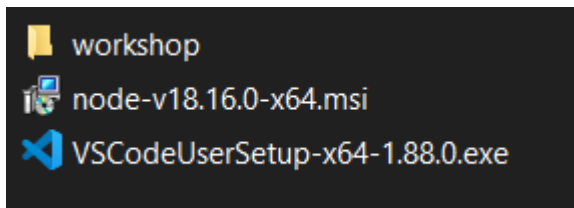
1. ในการทำสสดีจะต้องเตรียม
 - a. เนื้อเรื่อง
 - b. ภาพ
 - c. เสียงซึ่งจะมีความต้องการตามหัวข้อด้านล่าง
2. ส่วนของเครื่องมือจะมี 2 ส่วน
 - a. เครื่องมือสำหรับทดสอบสสดี (ต้องดาวน์โหลด)
 - b. และเครื่องมือสำหรับเขียนเรื่อง (เป็นไฟล์ Sheet)
3. ส่งผลงาน หรือ สอบถามทีมงานหากมีข้อสงสัย
4. หากต้องการทำไลฟ์ในเวล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

Download เครื่องมือ

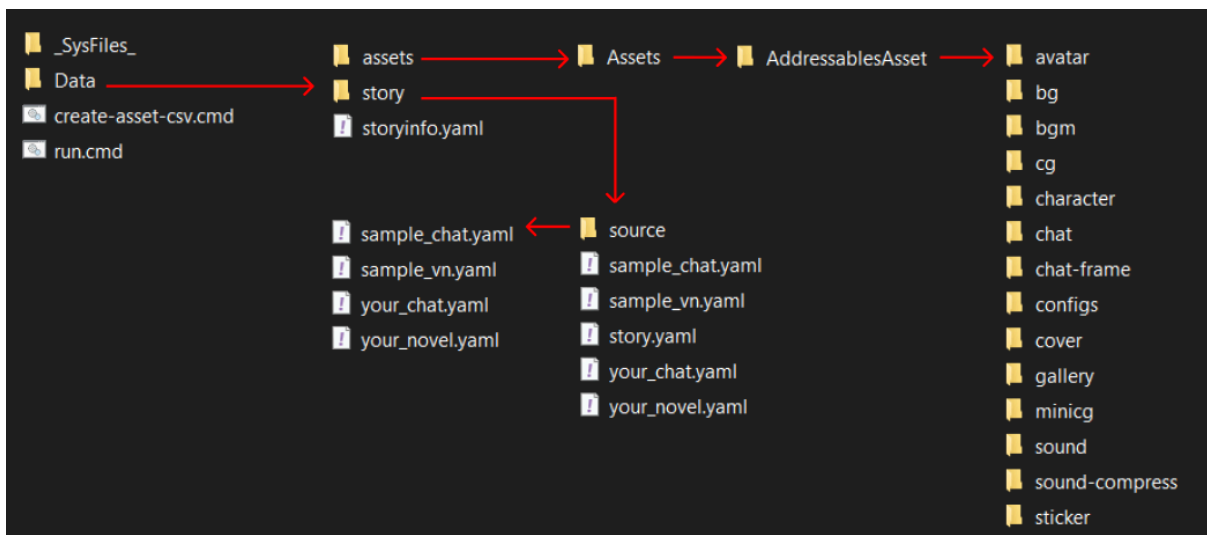
Link : https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1G6rEHR_0qHeaJTOzpzfcZcmPnam-TKdm

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

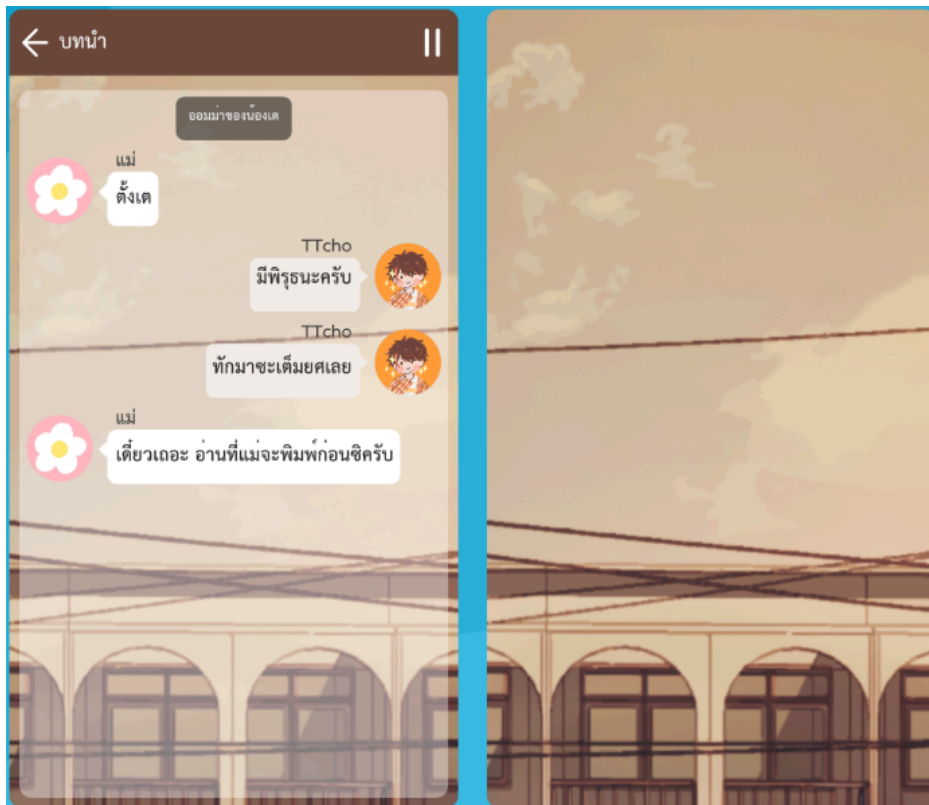
กรณีที่มีทั้ง visual novel และ chat ให้ใช้ชื่อเดียวกัน โดย chat มีแค่ชื่อภาพ ไม่มี action*

*action จะอยู่ในส่วนของภาพ ในส่วนของ visual novel character



2. Chat-Background (Optional)

เป็นภาพฉากหลังในตัวละครของ Chat Novel ขนาด : 1080*1920 px



3. Sticker (Optional)

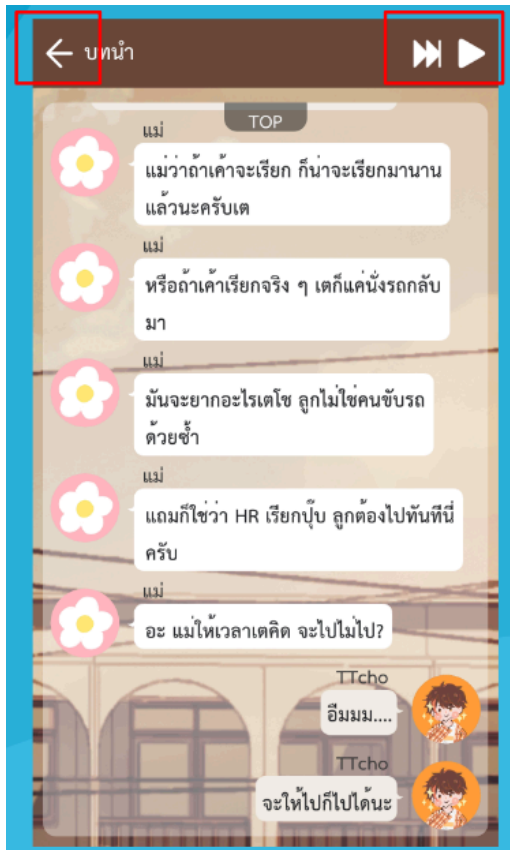
คือ ภาพ sticker เหมือนกับพวก sticker line ซึ่งเอาไวใช้กับพวกนิยายแชท กรณีที่นักเขียนต้องการมี

ขนาด : 372 * 320 px



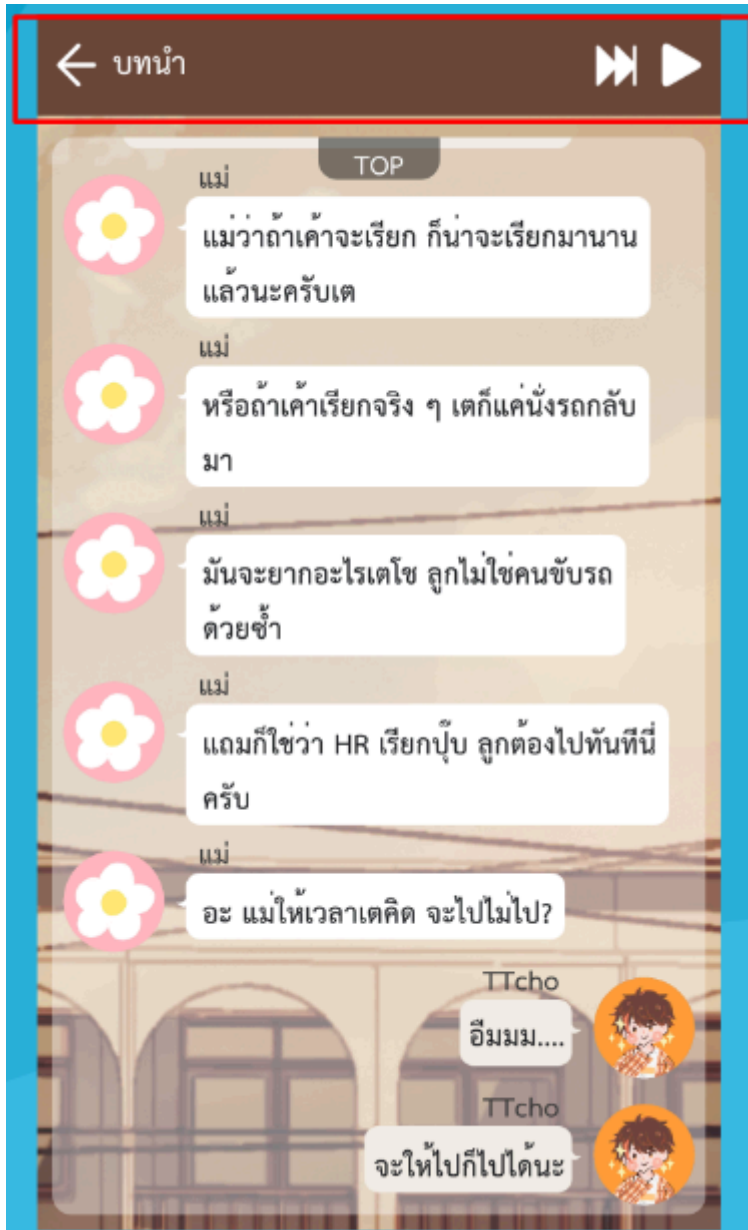
4. ปุ่มใน Chat Novel (Optional)

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



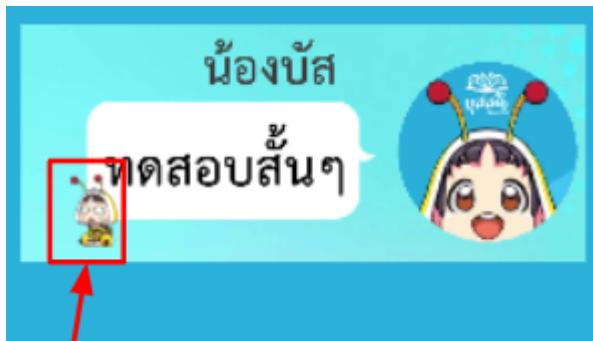
5. Header Chat Novel (Optional)

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

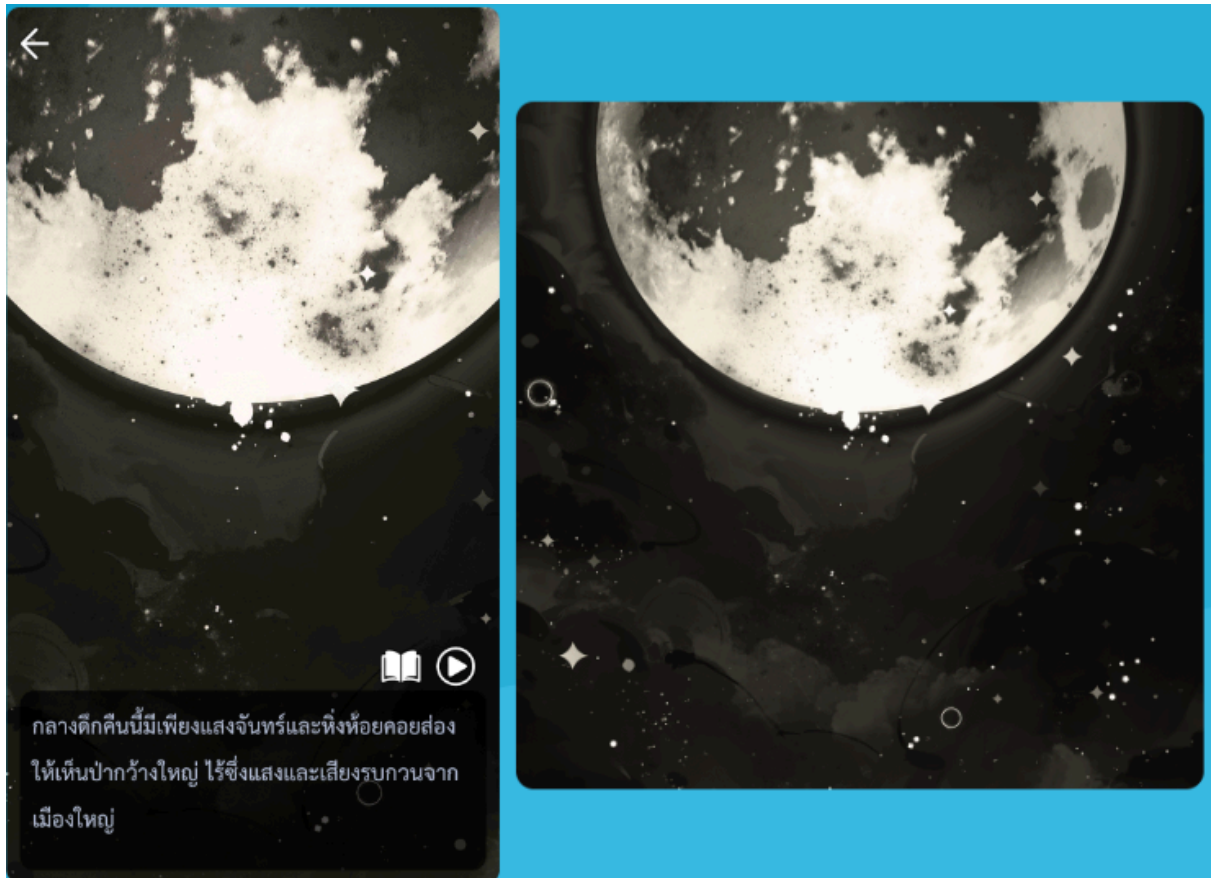


ภาพสำหรับ Visual Novel

- ภาพทั้งหมดต้องอยู่ในรูปแบบ .png
- มีขนาดตามที่ระบบกำหนด
- ต้องตั้งชื่อภาพให้มีความหมายและอยู่ในเงื่อนไขของระบบ

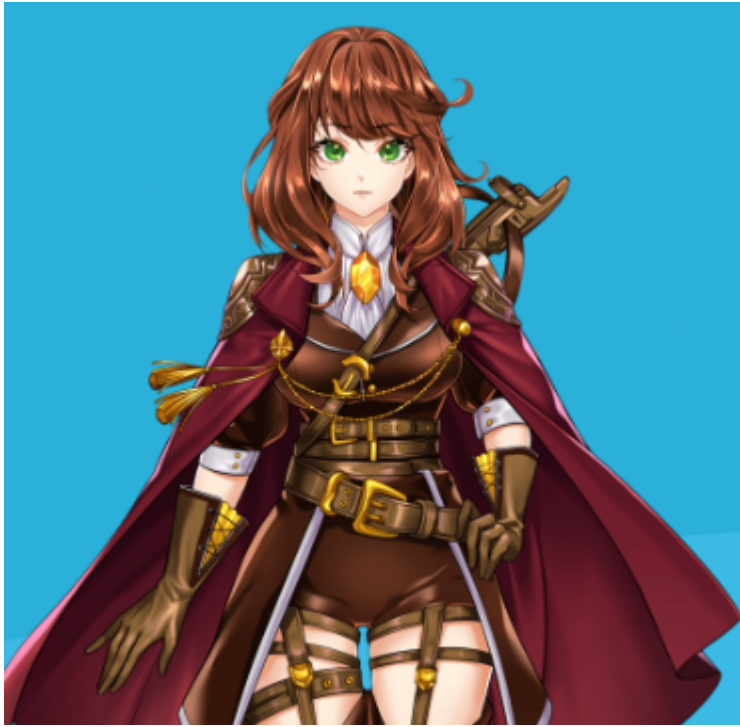
1. Background

เป็นภาพฉากหลังในตัวละครของ Visual Novel ขนาด : 1920*1920 px



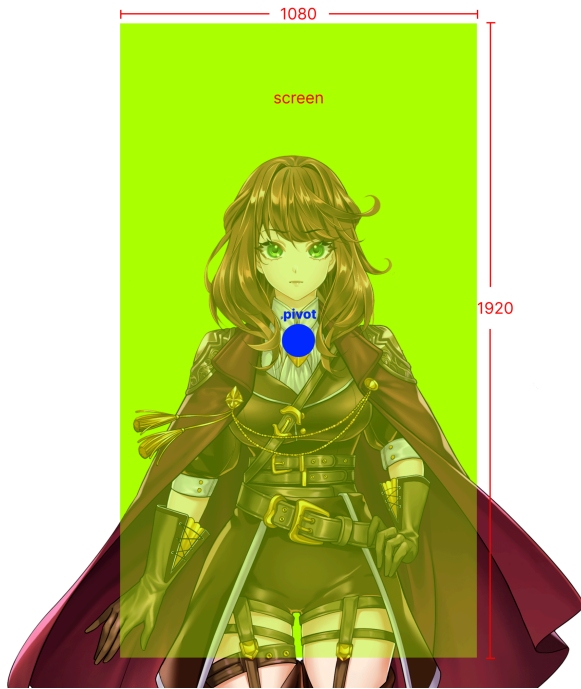
2. Character

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

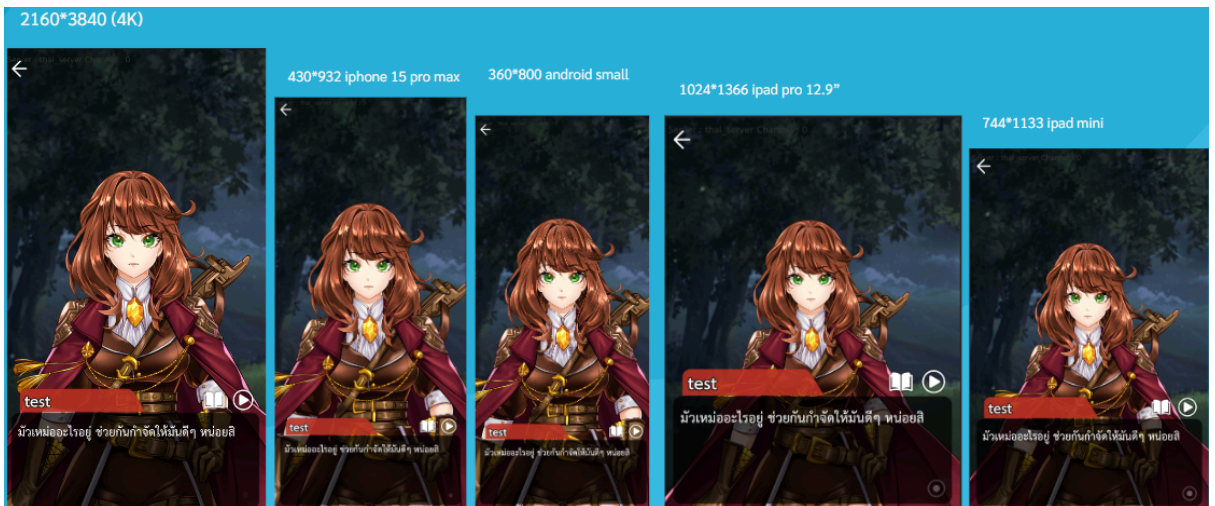


- ** Note ในระบบของบัสสตี้จะมีจุด pivot อยู่กึ่งกลางภาพตัวละครซึ่งจะยึดอยู่กลางจอเสมอ
- *** Note แนะนำให้ตัวละครซูมเห็นถึงระยะต้นขาตามภาพตัวอย่าง
- **** Note กรณีผู้เล่นมีภาพตัวละครด้วยให้ใช้ชื่อว่า me





ตัวอย่างในขนาดจอต่างๆ



ภาพทั่วไปสำหรับเรื่องในบุสสตี้

1. CG

CG คือ ภาพที่นำไปแสดงในฉาก อาจจะเป็นภาพประกอบ หรือสถานการณ์ที่มีความสำคัญต่อผู้เล่น

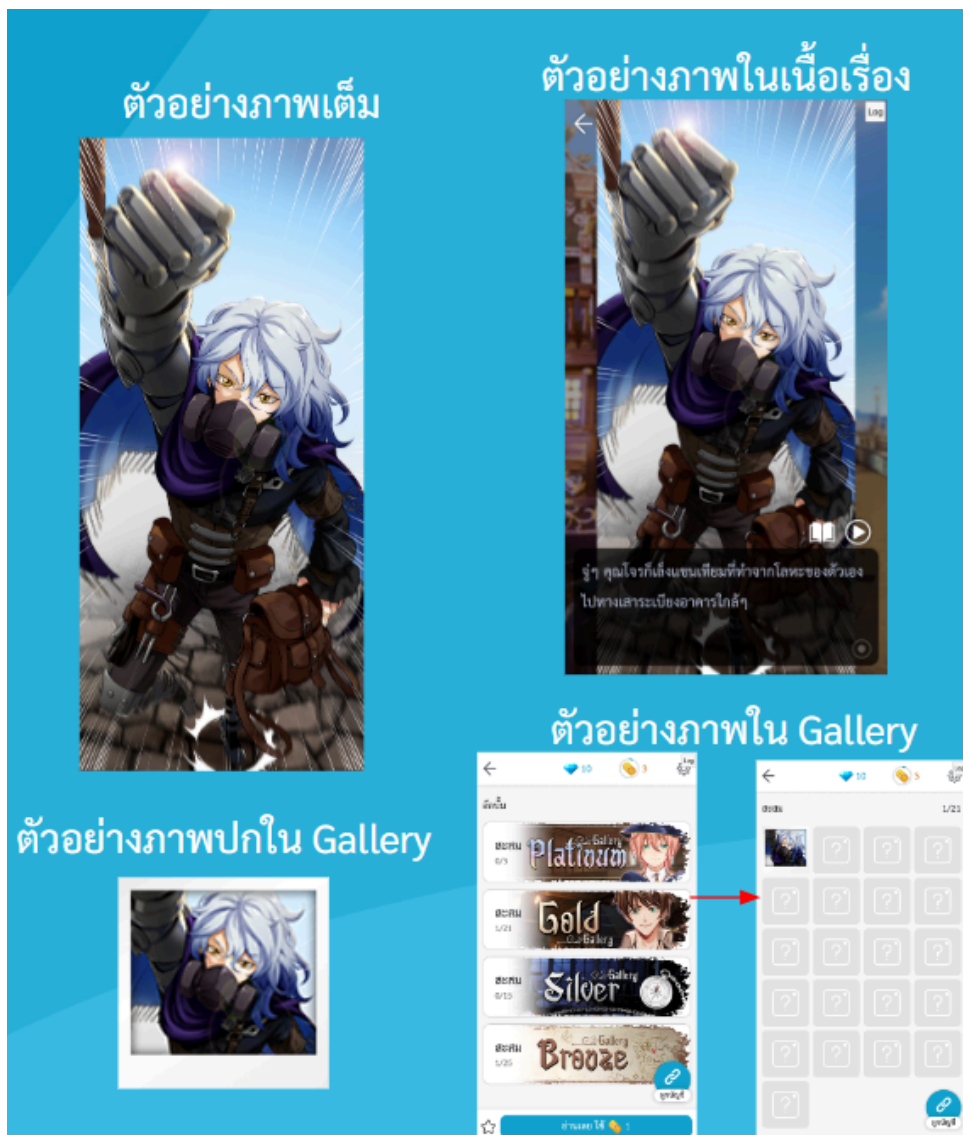
CG จะมี ภาพ 2 ขนาด เนื่องจากเป็นภาพใช้ในเรื่อง และ นำไปแสดงใน gallery ของผู้เล่นอีกด้วย

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)
กรณีที่คุณเล่นอ่านแล้ว 1 ตอน เพื่อเป็นทางลัดในการอ่านต่อของคุณเล่น
ตั้งชื่อว่า cover_continue
ขนาด : 320*320 px

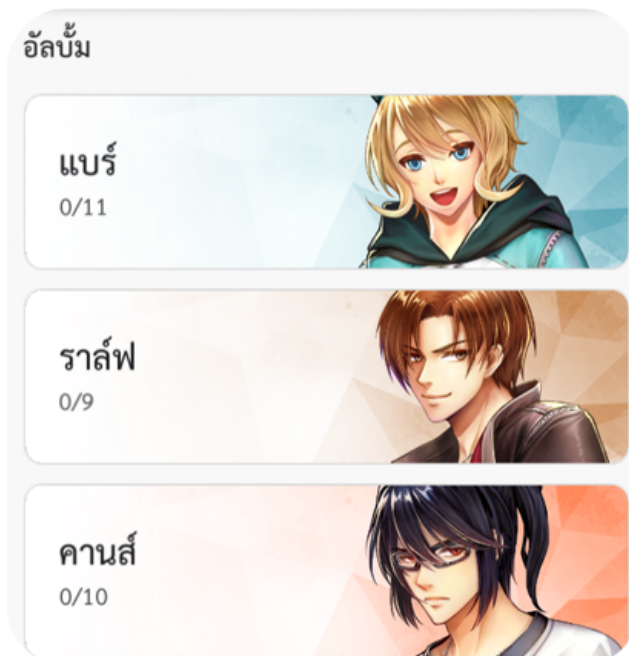


6. Gallery (optional)

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)

เป็นภาพที่แทนสัญลักษณ์ตัวละครซึ่งขึ้นพร้อมกับตัวแฉง เพิ่ม-ลด ค่าความสัมพันธ์กับตัวละคร
ขนาด : 320*320 px



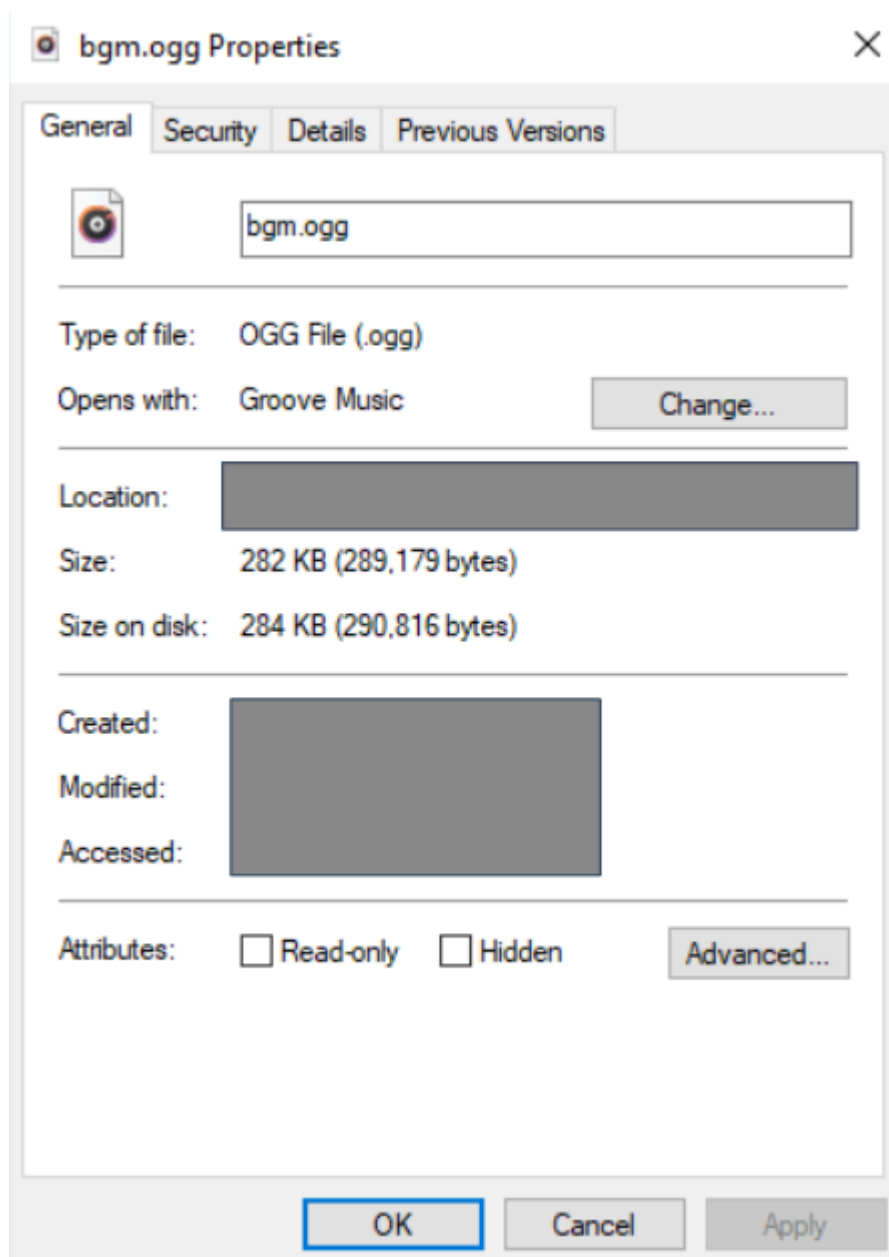
เสียง

ทางทีมงานต้องการไฟล์เสียงที่ค่อนข้างเล็ก และอยู่ในรูปแบบของไฟล์ .ogg หากไฟล์มีขนาดใหญ่เกินไป จะทำให้ประสิทธิภาพของ app ลดลงได้ จึงมีข้อแนะนำดังนี้

1. ไฟล์ต้องมีขนาดไม่เกิน 5Mb
2. กรณีเสียงยาว อยากรบกวนทำเสียงที่สามารถ loop ได้ เนื่องจากแอปนุสสติใช้ระบบ loop หากเสียงเล่นจบแล้ว จะทำการเล่นใหม่อัตโนมัติ

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

หากต้องการ สามารถส่งลิงก์เสียงที่อยากได้จากเว็บไซต์นี้ให้ทีมงาน และทีมงานจะนำเสียงที่ถูกลิขสิทธิ์สำหรับใช้ในนุสสติให้



การทำ Visual Novel

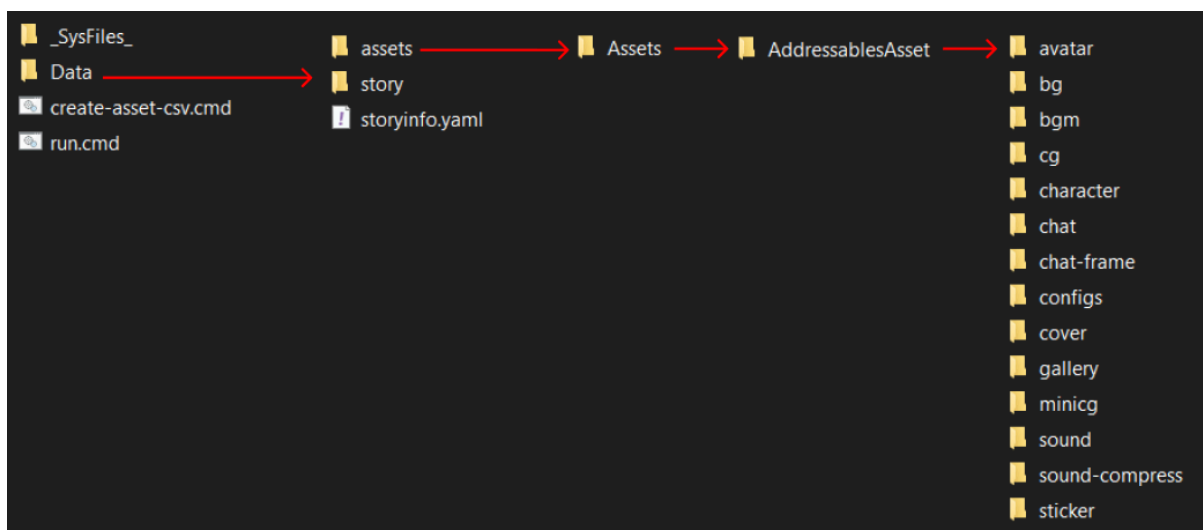
1. ทำการสร้างโปรเจคของตนเองผ่าน sheet

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nzu0FxeHbXplRemH9G6-MwYw9VLqisxUb4yHT3PI5BI/copy>

โดยตัวโปรเจคจะเป็น google sheet ให้นักเขียน duplicate ไปเป็นของตัวเอง

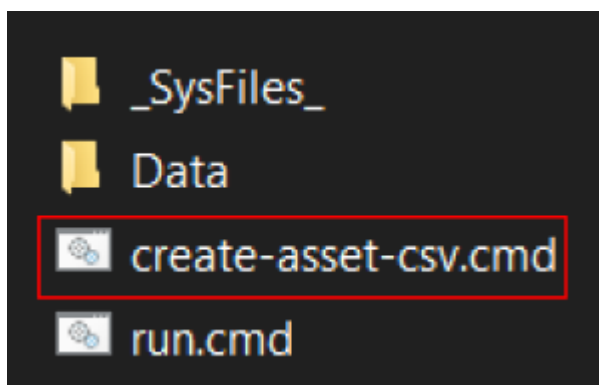
2. วางไฟล์ เพื่อบอกให้ระบบรู้จัก assets

เมื่อทุกท่าน duplicate ไปเป็นของตัวเองแล้วให้กลับไป folder tools และนำ assets ของตนเองที่เตรียมไว้ มาลงไว้ที่ไฟล์ tools ของนุสสตีก่อน โดยวางให้ตรงหมวดหมู่ Data\assets\Assets\AddressablesAsset

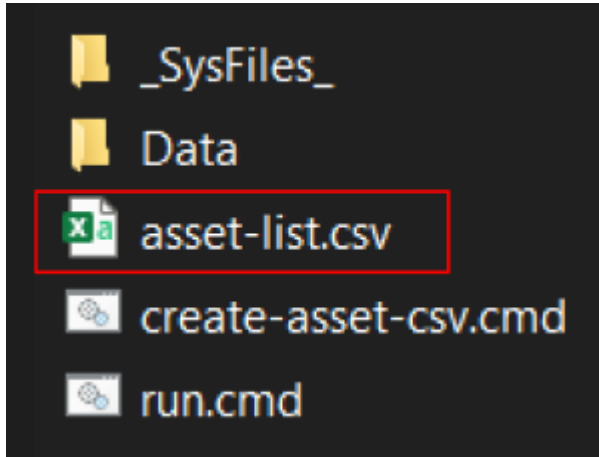


3. สร้างข้อมูล assets

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

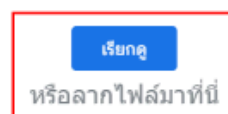
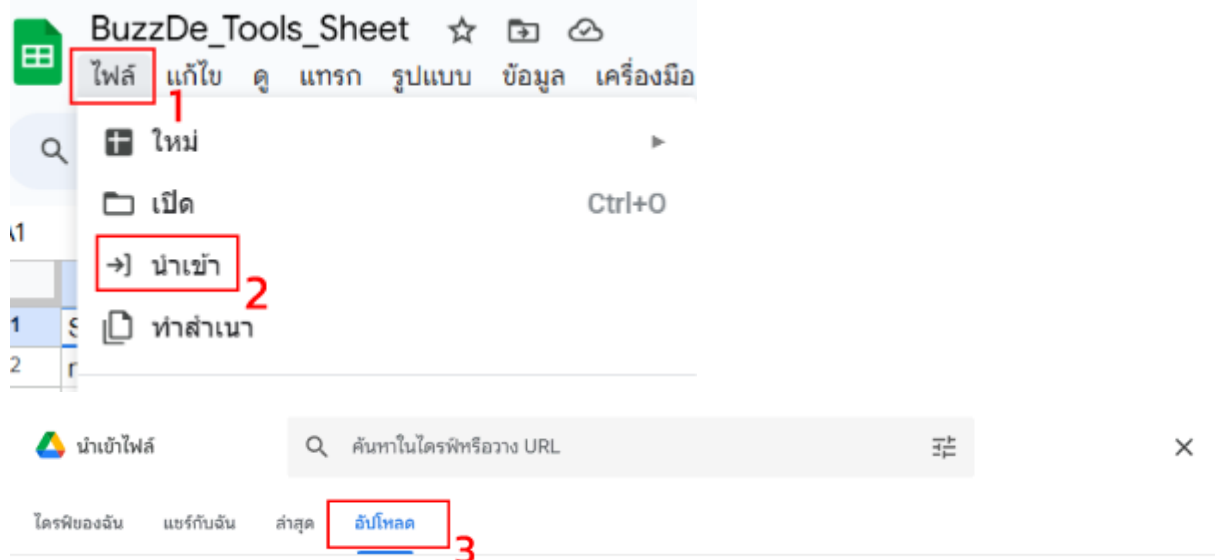


4. เมื่อเรากระบบจะทำการสร้างไฟล์ .csv ขึ้นมา ซึ่งหน้าตาจะคล้ายกับไฟล์ excel เราจะนำไฟล์นั้น import เข้าไปใน sheet project ของเรา (ในไฟล์นี้คือข้อมูลของ assets ของเรา ซึ่งเราจะนำมาตั้งค่าชื่อตัวละคร/สี text หลังจาก import เข้า sheet)



5. บอกให้ระบบรู้จัก assets

นำไฟล์ดังกล่าว import เข้าไปใน sheet project ของตัวเอง ตามขั้นตอนด้านล่าง



4

นำเข้าไฟล์



ไฟล์

asset-list.csv

ตำแหน่งนำเข้า

ประเภทตัวค้น

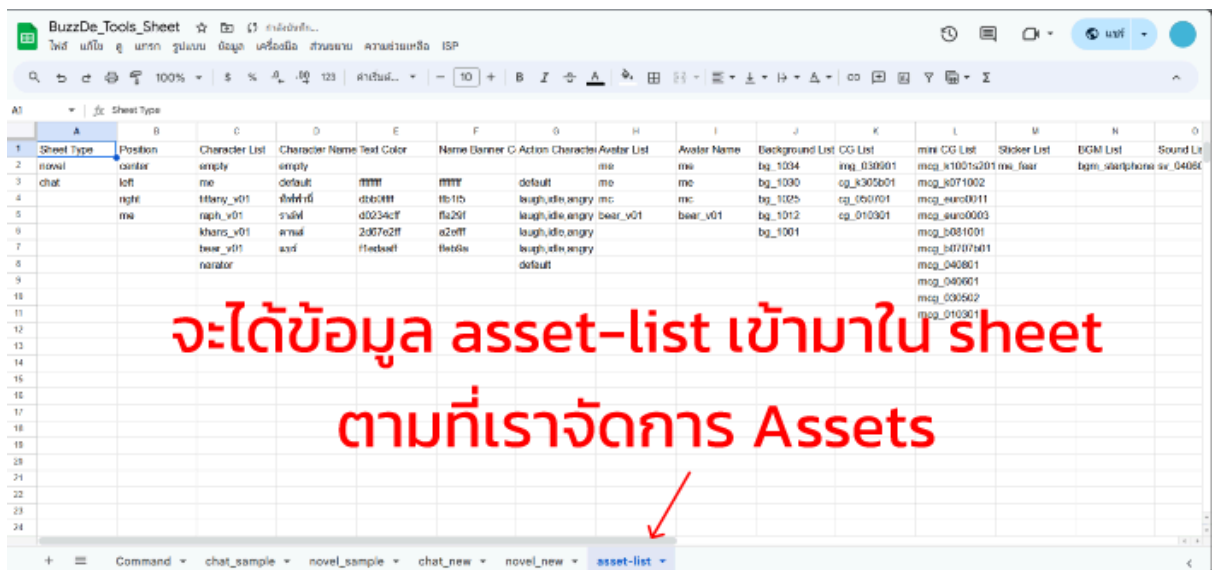
แทรกชนิดใหม่ ▾

ตรวจหาโดยอัตโนมัติ ▾

 **6** แปลงข้อความเป็นตัวเลข วันที่ และสูตร

นำเข้าข้อมูล

ยกเลิก



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

1	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	
novel	center	empty	empty	#####	#####	default	me	me	bg_1034	img_030901	mcg_k1001s201	me_fear	bgm_startphone sv_04000		
chat	left	me	default	#####	#####	default	me	me	bg_1030	cg_k305b01	mcg_k071002				
	right	tiffany_v01	ทับทิม	dbb0fff	#b1f5	laugh,idle,angry	mc	mc	bg_1025	cg_050701	mcg_euro0011				
		raph_v01	ราล์ฟ	d0234cff	#a29f	laugh,idle,angry	bear_v01	bear_v01	bg_1012	cg_010301	mcg_euro0003				
		khans_v01	คานส์	2d67e2ff	a2efff	laugh,idle,angry			bg_1001		mcg_b081001				
		bear_v01	แบร์	f1edaaff	#feb9a	laugh,idle,angry					mcg_b0707b01				
		narator				default					mcg_040801				
											mcg_040601				
											mcg_030502				
											mcg_010301				



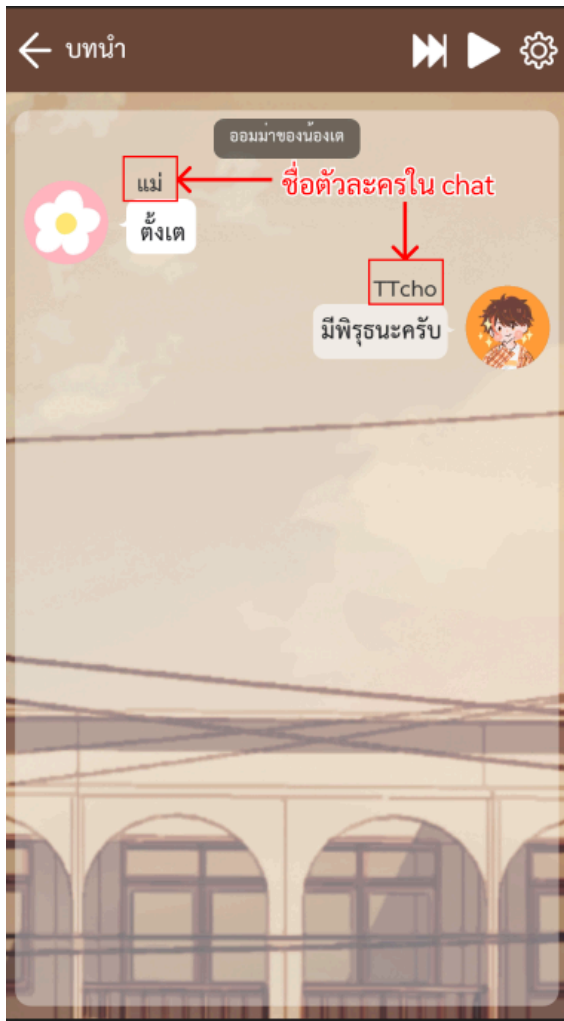
ชื่อตัวละคร

แบร์

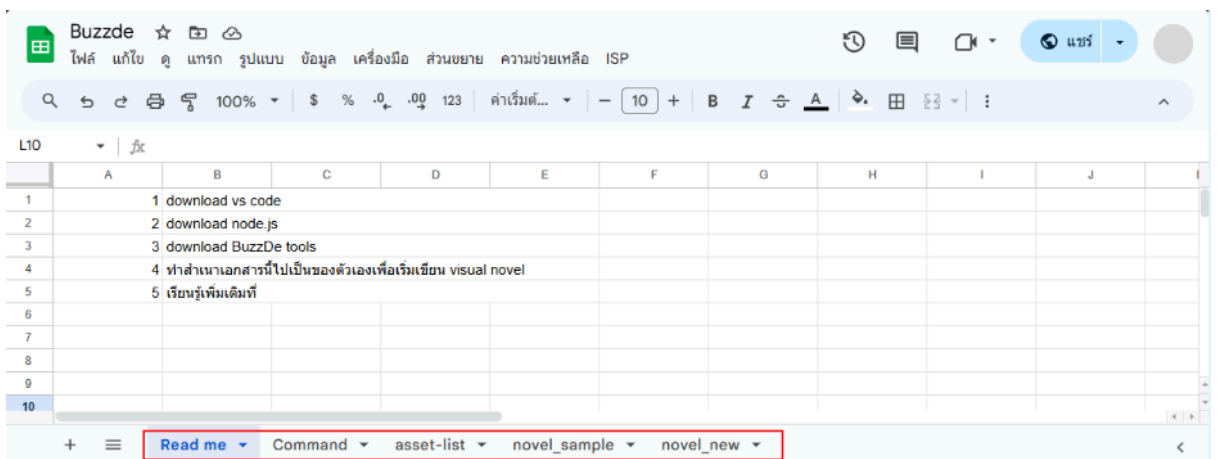
ป้ายชื่อตัวละคร (hex code ไม่ต้องใส่ #)

อันว่ามันผิดนะ

สี text (hex code ไม่ต้องใส่ #)

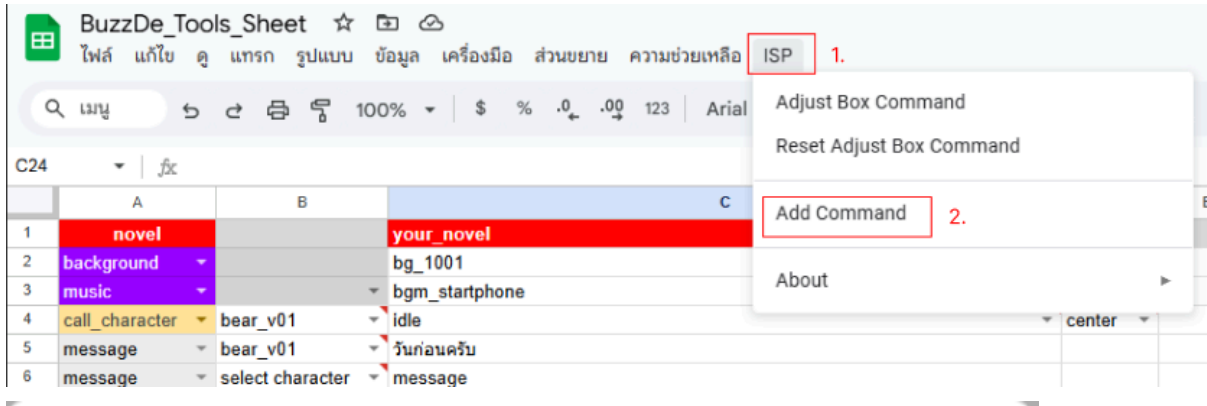


7. องค์ประกอบของ sheet



1. read me เป็นแผนงานที่บอกขั้นตอนต่างๆ
2. command เป็นแผนงานอธิบายคำสั่งต่างๆ ใน sheet
3. asset-list เป็นแผนงานไว้ config ค่าต่างๆ รวมถึงบอกให้ระบบรู้ว่าเรามี assets อะไรบ้าง
4. novel_sample เป็นแผนงานตัวอย่างของ visual novel
5. chat_sample เป็นแผนงานตัวอย่างของ 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

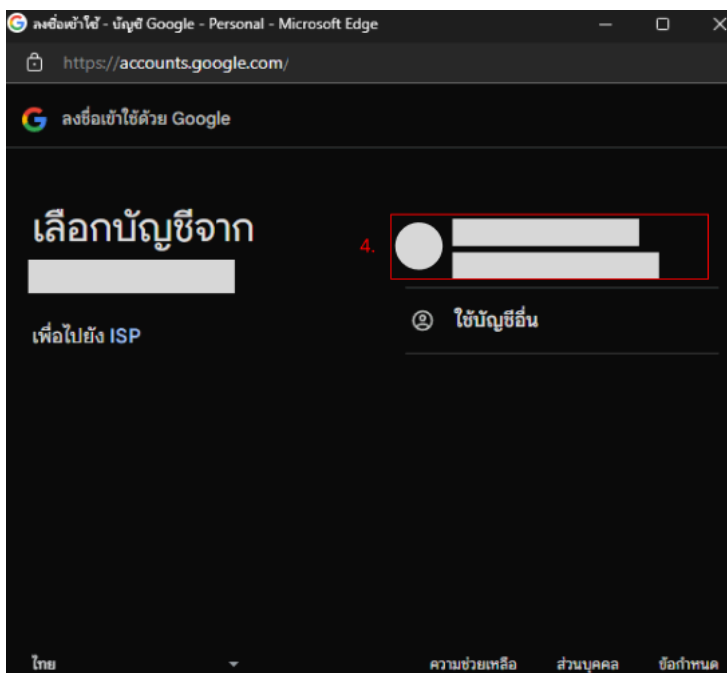


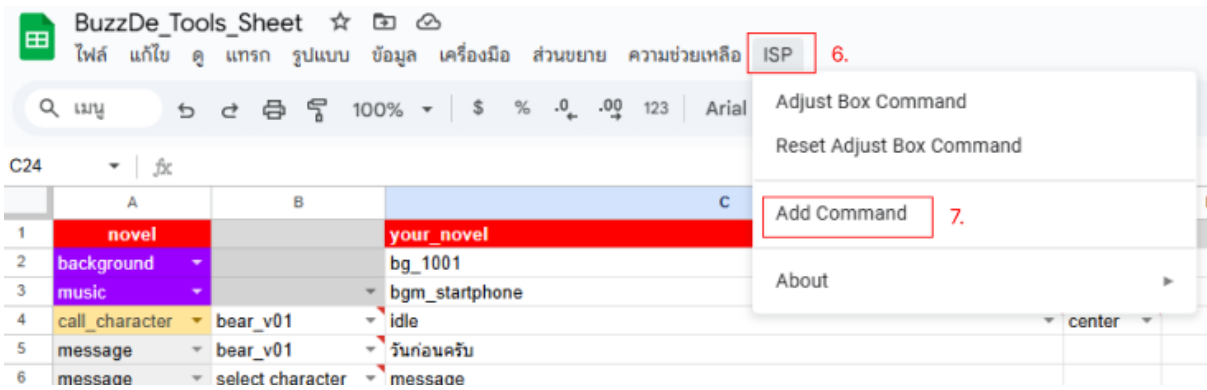
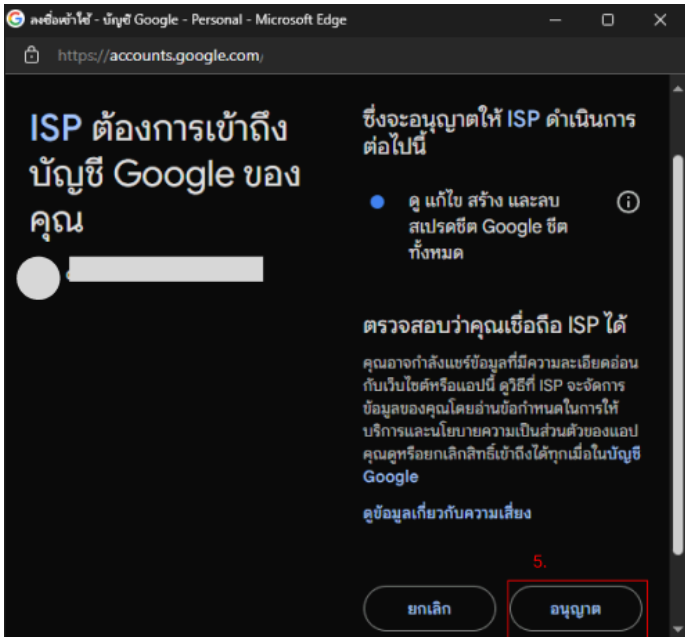
จำเป็นต้องให้สิทธิ์

สคริปต์ที่แนบมากับเอกสารนี้ต้องได้รับการอนุญาตจากคุณเพื่อทำงาน

ยกเลิก

ตกลง 3.

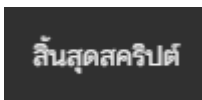




จากนั้นรอ



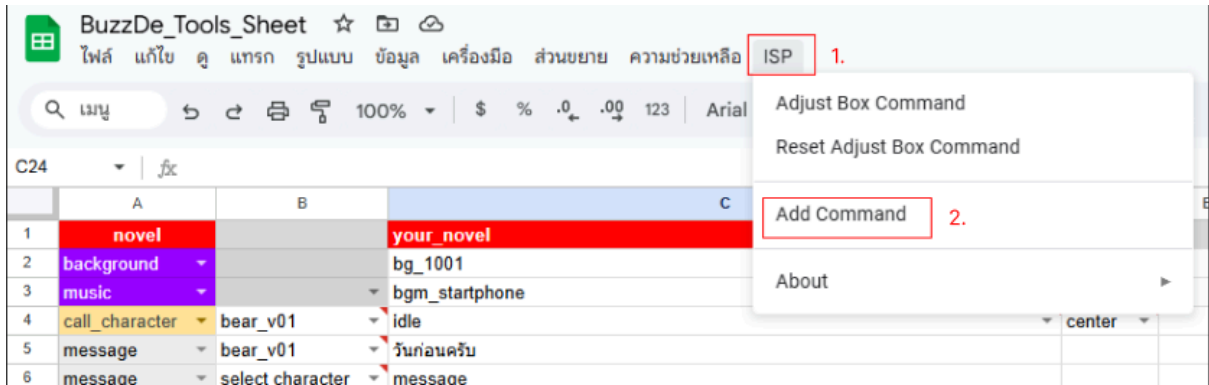
และสิ้นสุด



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 ในกรณีที่ยากแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้ ของรหัสตัวละครใน config	หากเขียนข้อความในช่องนี้ ข้อความที่จะถูกแสดงในกล่องคำเลือก ในกรณีที่ยากให้แสดงในตรงกับข้อความในคอมเมนต์ที่ 2	
choice_start		ข้อความคำเลือก			
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		ไว้สำหรับเขียนในข้อความเอง โปรแกรมจะไม่ Detect กรณีนี้			
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 ในกรณีที่ยากแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้	(Optional) ใส่หรือไม่ใส่ก็ได้ bold, italic, underline, color=ชื่อสี/hex color, size=ขนาด(จำนวนเต็ม) ใช้ได้มากกว่า 1 โดยใส่ , คั่น เช่น bold, italic, underline	ชื่อไฟล์ภาพ ขอลงข้อความหากไม่มีให้เว้นว่าง
choice_start		ข้อความคำเลือก			
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		ไว้สำหรับเขียนในข้อความเอง โปรแกรมจะไม่ Detect กรณีนี้			
typing_show	รหัสตัวละคร	คำสั่งนี้เป็นการบอกการเฝ้าระวังการกดปุ่มของตัวละคร กรณีที่ไม่มี msg ต่อ (อารมณ์แบบพิมพ์ไปแล้วนะ ไม่พิมพ์ดีกว่า ลมออก แล้วอีกฝั่งส่งข้อความแทน)			
typing_end	รหัสตัวละคร				
override_avatar	รหัสตัวละคร	ชื่อไฟล์รูปที่ต้องการเปลี่ยน avatar หรือ empty เพื่อเปลี่ยนเป็นรูปปกติ			
system_message		ข้อความที่ส่ง			
sticker	รหัสตัวละคร	ชื่อไฟล์ภาพ	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ยากแสดงชื่อที่ไม่ตรงกับข้อมูลที่ตั้งไว้		
cg		ชื่อไฟล์ภาพ			
music		ชื่อไฟล์เพลง หรือ empty			
sound		ชื่อไฟล์เสียงประกอบ			
cg_fullscreen		ชื่อไฟล์ภาพ			

1. บอกให้ระบบรู้ว่าเราทำ visual novel หรือ chat novel

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

	A	B	C
1	novel		your_novel

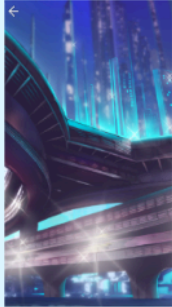
2. background

- **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} ที่อยู่ช่องคำพูดจะบอกระบบว่าเป็นชื่อผู้เล่น

สำหรับ chat

Chat Command	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5
message	รหัสตัวละคร	ข้อความที่ตัวละครส่งมา	ชื่อตัวละครที่จะแสดง ในกรณีที่ยากแสดงชื่อไม่ตรงกับชื่อที่ตั้งไว้	(Optional ใส่หรือไม่ใส่ก็ได้) bold, italic, underline, color=ชื่อสีhex color, size=ขนาด(จำนวนเต็ม) ใช้ได้มากกว่า 1 โยใช้, เช่น 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	ถ้าผิด!!
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
กรณีที่มีอยู่แล้วระบบจะใช้ตัวแปรนั้นเลย

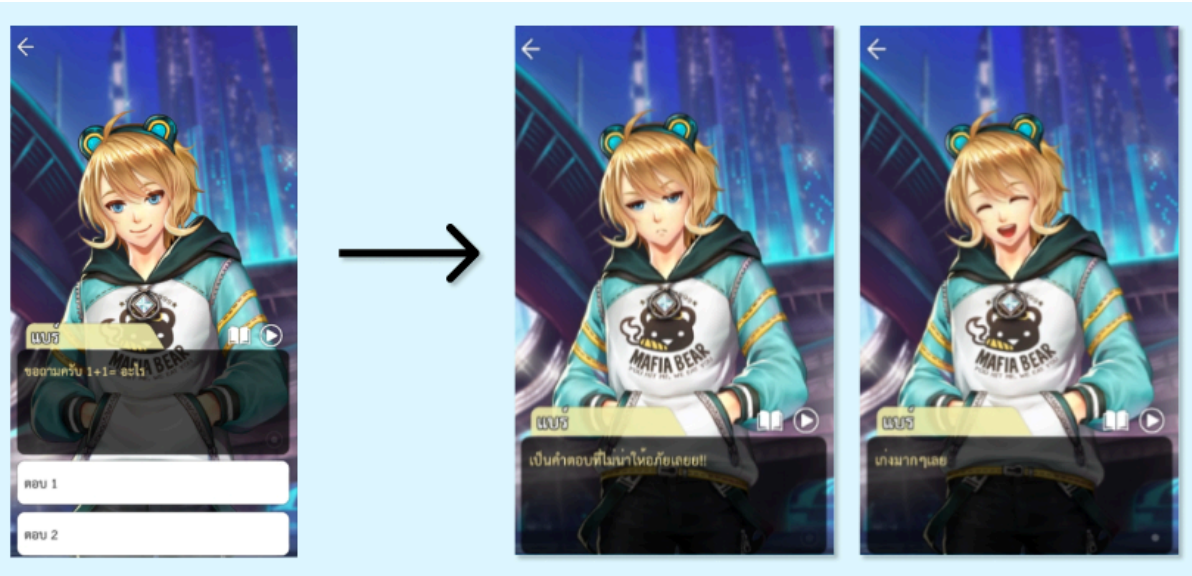
การตั้งชื่อตัวแปรมีกฎอยู่ว่า ต้องตั้งชื่อขึ้นต้นด้วย **var_**(ชื่อตัวแปร) หรือ **rp_**(ชื่อตัวแปร)
เท่านั้น โดย var ใช้สำหรับตัวแปรแยกกรุก rp ใช้สำหรับตัวแปรที่เป็นค่าความสัมพันธ์

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	← ข้อความก่อนแสดง cg
message	bear_v01	แต่ันแต่ันน	
cg		cg_010001	← แสดง cg ตามด้วยชื่อ cg ที่จะแสดง
delay		2	← ทำให้ค้าง 2 วินาที
cg		empty	← นำ cg ออก
message	bear_v01	เพียงเท่านี้ก็ได้อะไร cg แล้ว	

↑
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)

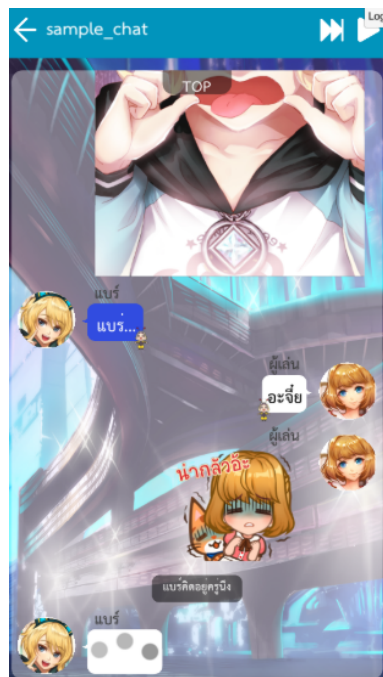
สำหรับเหมือนพิมพ์แล้วลบแนะนำให้ใช้เป็น

- typing_show
- delay x
- typing_end

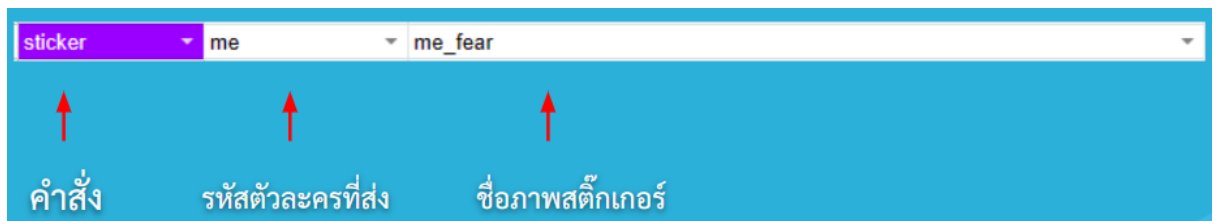
สำหรับพิมพ์แล้วส่ง

- typing_show
- message

จะแสดงเหมือนกำลังพิมพ์จริงๆ



14. sticker (chat)



15. override_avatar (chat)

override_avatar me mc

↑ คำสั่ง ↑ รหัสตัวละคร ↑ ชื่อภาพ avatar ที่ตัวละครนั้นจะเปลี่ยน

Override_avatar

คือการเปลี่ยนภาพโปรไฟล์ของตัวละคร

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

sample_chat

TOP

แบบี้ ขอถามครับ 1+1= อะไร

Player Name

ตอบ 1

แบบี้ ฉันทามันหิคนะ

ผู้เล่น เปลี่ยนโปรไฟล์ดีกว่า

ผู้เล่น เรียบร้อย

แบบี้ เปลี่ยนกลับได้มะ

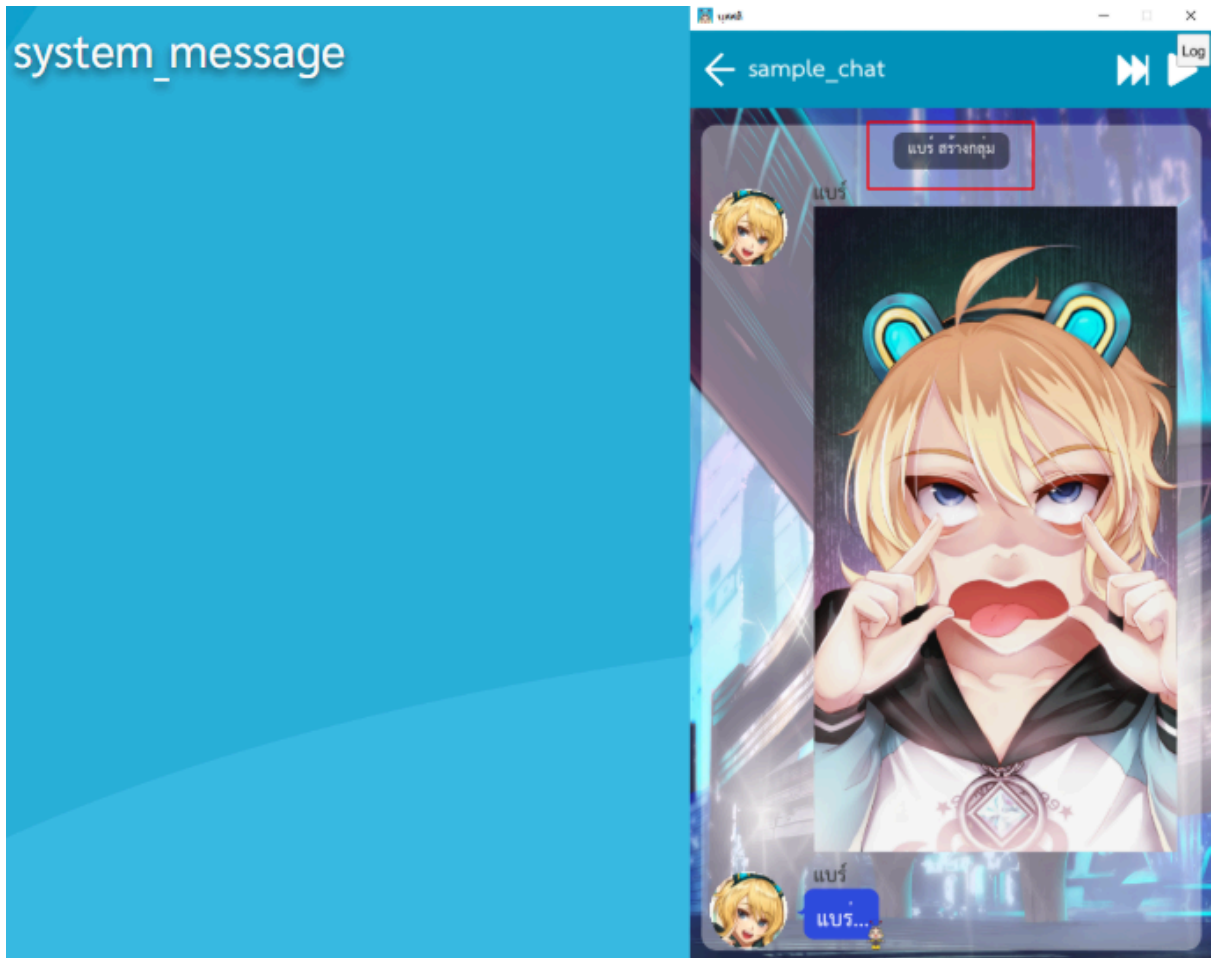
ผู้เล่น ได้

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

16. system_message (chat)

system_messa แบบี้ สร้างกลุ่ม

↑ คำสั่ง ↑ ข้อความที่จะให้แสดง



17. cg_fullscreen (chat)

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

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

18. การเข้ตรายละเอียดเรื่องก่อนลงแอปฯ นุสสดี (Pre Production)

ให้ทำการเข้ตที่ sheet page storyinfo.yaml

**** การเข้ตค่านีจะเป็นการลงข้อมูลในนุสสดีแอปจริง 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	<input type="checkbox"/>
หมวดหมู่	ชื่อหมวดหมู่ ▾
เพิ่มหมวดหมู่	<input type="checkbox"/>
ชื่อนักเขียน (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนเขียน1, คนเขียน2
ชื่อนักวาด (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนวาด1, คนวาด2
เรื่องย่อ	ทดสอบ
ข้อความแจ้งผู้เล่นรอดต่อไป	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	<input type="checkbox"/>
หมวดหมู่	ชื่อหมวดหมู่ ▾
เพิ่มหมวดหมู่	<input type="checkbox"/>
ชื่อนักเขียน (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนเขียน1, คนเขียน2
ชื่อนักวาด (หากมีมากกว่า 1 ท่าน ใส่ ,)	คนวาด1, คนวาด2
เรื่องย่อ	ทดสอบ
ข้อความแจ้งผู้เล่นรอดต่อไป	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 [แก้ไขเนื้อเรื่อง](#)

คุณอ่านเรื่องนี้เป็นแล้ว 0 ตอน

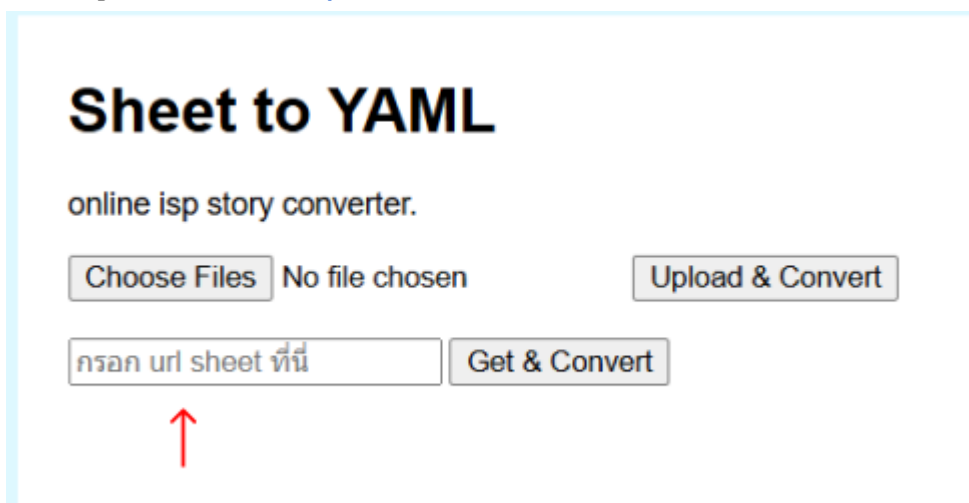
ความสัมพันธ์กับโรม	0%
ความสัมพันธ์กับเอซรา	0%
ความสัมพันธ์กับซิโน	0%
ความสัมพันธ์กับยูโร	0%

เรื่องย่อ

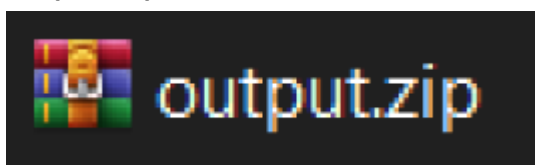
นานแค่ไหน ที่ฉันต้องอยู่คนเดียว เติบโตคนเดียว ฉันก็แค่อยากใช้ชีวิตเหมือนคนอื่นบ้าง ฉันไม่ได้อ่อนแอเป็นอันไหนนะ! การ...

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



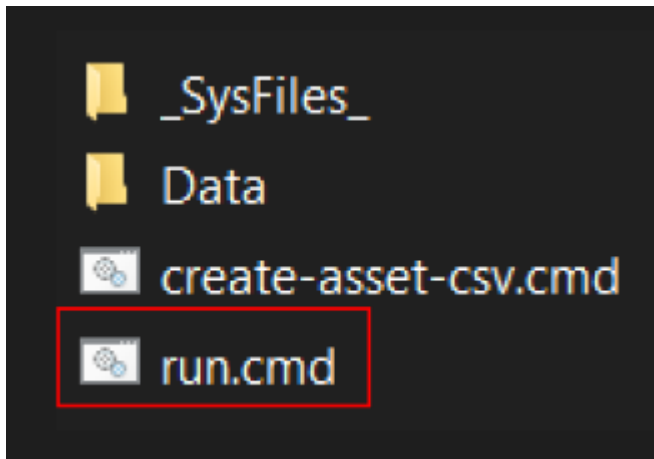
10. การนำไฟล์ระบบเข้าเกม

- เมื่อแปลงไฟล์และดาวน์โหลดไฟล์มาแล้ว จะได้ไฟล์ .zip ชื่อ output มา ให้ทำการ extract file

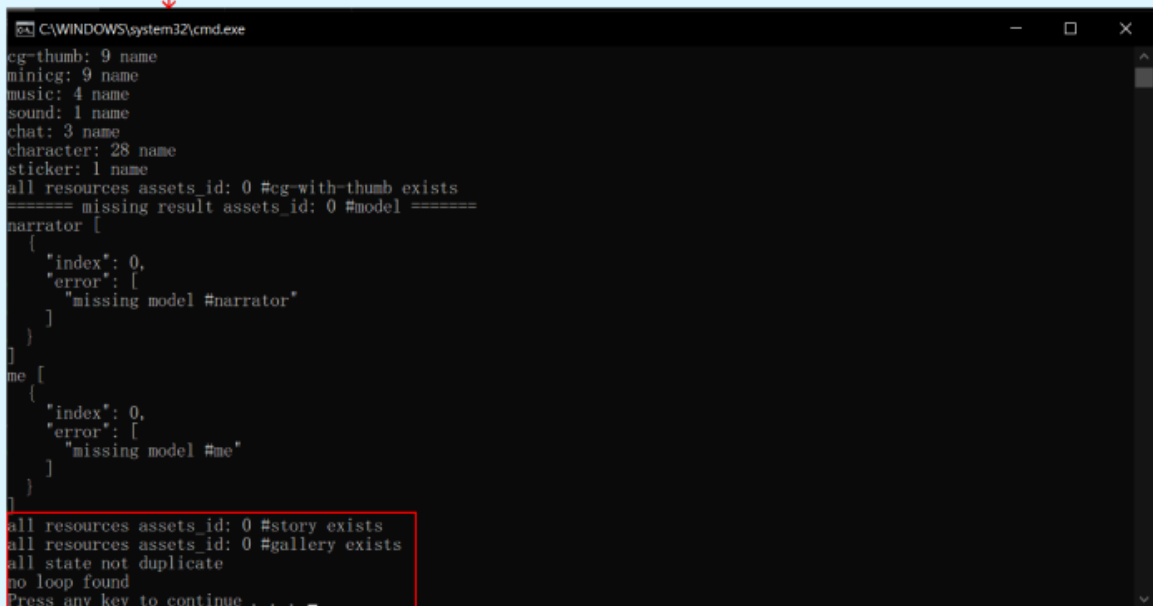
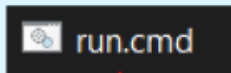


- ให้ทำการนำ folder configs ไปทับไฟล์เดิมที่ Data\assets\Assets\AddressablesAsset
- และนำ story ไปทับไฟล์เดิมที่ Data
- ส่วนของ storyinfo.yaml ที่ติดมาด้วย ให้นำมาทับที่ Data เช่นกัน

11. การทดสอบเนื้อเรื่อง



- เมื่อผู้ใช้ทำตามขั้นตอนข้างบนทั้งหมดแล้ว ผู้ใช้สามารถทดสอบ หรือ ดูผลลัพธ์ โดยการเปิดไฟล์ run.cmd



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
eg-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 . . . .
```

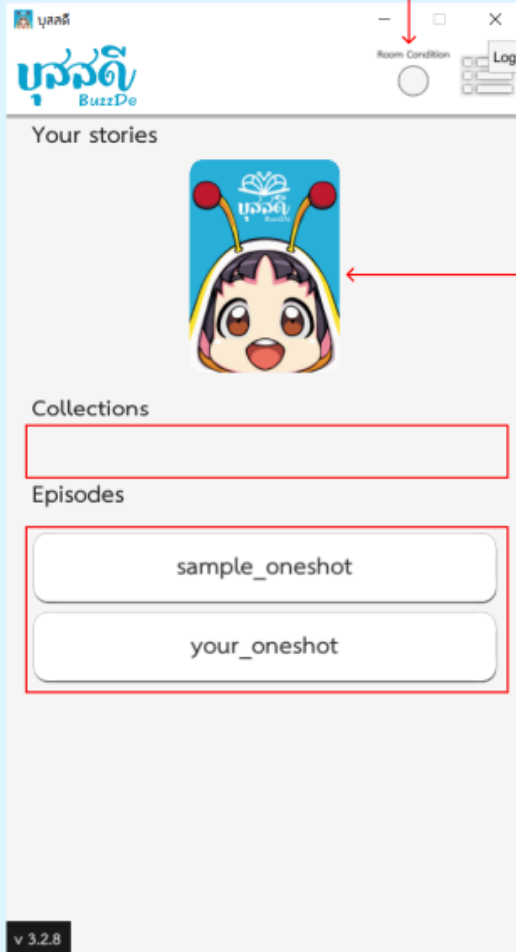
- เมื่อผู้ใช้เปิดไฟล์ run.cmd แล้วจะพบกับหน้าต่าง cmd ซึ่งกำลังโหลดโปรแกรมทดสอบให้กับผู้ใช้ หากตัวหน้าดังกล่าวไม่แสดง Error ใดๆ ให้กดปุ่มใดก็ได้เพื่อเปิดโปรแกรมทดสอบ ซึ่งมีหน้าต่างภาพด้านล่าง

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

**** การ error จะเกิดขึ้นเป็นรายเคสไป แต่ละคนจะเจอไม่เหมือนกัน หากพบ โปรดแจ้งทีมงาน

ติกสำหรับดูตอนแบบริงบนแอป

console log สำหรับดู error



ที่รับคะแนนความสัมพันธ์ (ถ้ามี)

ปกของเรื่อง

อัลบั้มเก็บภาพ CG (ถ้ามี)

ตอนของเรื่อง

เลข version



ปรับความเร็ว

เล่นอัตโนมัติ

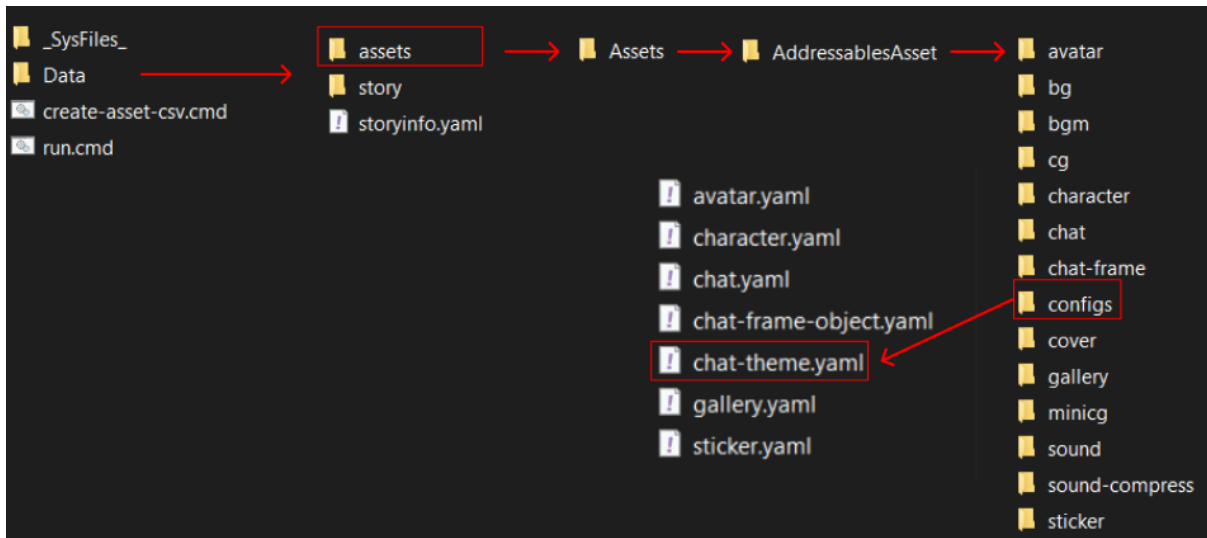
อ่าน Dialog

ที่ปรับคะแนนความสัมพันธ์ (ถ้ามี)

การทำเรื่องลงบุงสตี้ขั้นสูง

1. การเปลี่ยนสีและลูกเล่นใน chat

การเปลี่ยนสีห้องแชทจัดการได้ที่ chat-theme



```
1  - name: theme_1 #ชื่อ theme chat
2  header: "#0194BC" # สีหรือภาพแถบ header ด้านบน
3  header_alpha: 255 #opacity 0-255
4  header_components: #ตัวปรับแต่ง header บาร์
5  - text: "#ffffff" #สีข้อความ
6  - buttons: #ตัวปรับแต่งปุ่มบนบาร์
7  - back: #ปุ่มกลับ
8  - color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีเ้าปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
9  - image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
10 - image_name: "ชื่อภาพที่จะแสดง"
11 - exit: #ปุ่มออก(อ่านจบ)
12 - color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีเ้าปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
13 - image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
14 - image_name: "ชื่อภาพที่จะแสดง"
15 - pause: #ปุ่มหยุด
16 - color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีเ้าปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
17 - image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
18 - image_name: "ชื่อภาพที่จะแสดง"
19 - play: #ปุ่มเล่นอัตโนมัติ
20 - color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีเ้าปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
21 - image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
22 - image_name: "ชื่อภาพที่จะแสดง"
23 screen_type: default #กรอบสีขาว่าที่เป็นพื้นที่การสนทนา (. default/noBox.)
24 me_frame: "#ffffff" #สีกรอบข้อความฝั่งขวา
25 me_text_color: "#000000" #สี text ฝั่งขวา
26 me_name_color: "#000000" #สีชื่อฝั่งขวา
27 other_frame: "#314ce0" #สีกรอบข้อความฝั่งซ้าย
28 other_text_color: "#ffffff" #สี text ฝั่งซ้าย
29 other_name_color: "#000000" #สีชื่อฝั่งซ้าย
30 # bubble_decorations: # ตัวติดคั้งคั้งของกรอบข้อความ (มีซ้าย ขวา (รวมบนล่าง))
31 # me:
32 # -> bottom_left: decor1 # ตำแหน่ง: ชื่อภาพคั้งคั้ง (แชทฝั่งขวา)
33 # -> other:
34 # -> bottom_right: decor1 # ตำแหน่ง: ชื่อภาพคั้งคั้ง (แชทฝั่งซ้าย)
35 highlight_choice: "#81F5FF" #สี highlight choice
36 select_choice: "#81F5FF" #สี select choice (เหมือนตัวนี้ buzzde ไม่ได้ใช้)
37 background: bg_1001 #ห้องแชทนี้มี bg หรือไม่ (ชื่อ bg / false)
```

- a. การจัดการสี Header (บาร์ด้านบนห้อง chat)
- b. การจัดการสีชื่อดอน
- c. การจัดการสีปุ่มหรือเปลี่ยนภาพปุ่ม
- d. การเปิดปิดกรอบไฮไลท์พื้นที่สนทนา

```

1 - name: theme_1 #ชื่อ theme
2 header: "#0194BC"
3 header_alpha: 255 #opacity 0-255
4 header_components:
5   text: "#ffffff"
6   buttons:
7     back:
8       color: "#ffffff"
9       image: true #เปลี่ยนภาพปุ่ม
10      image_name: "pic1" #ชื่อภาพ
11     exit:
12       color: "#ffffff"
13       image: true
14       image_name: "pic2"
15     pause:
16       color: "#ffffff"
17       image: true
18       image_name: "pic3"
19     play:
20       color: "#ffffff"
21       image: true
22       image_name: "pic4"
23 screen_type: default #กรอบสีขาวที่เป็นพื้นที่การสนทนา ( default/noBox )

```

ปรับสีหรือใส่ภาพที่ Header
Opacity ของ header (0-255)

สีชื่อดอน

ปุ่มออกและปุ่มกลับ

*เปลี่ยนสีหรือใช้ภาพปุ่ม หากใช้
ภาพและเปลี่ยนสีด้วย สีจะ multiply
กับภาพ

ปุ่มเล่นอัตโนมัติและปุ่มเล่นแบบกด

กรอบบางสีขาว default จะเปิด
noBox จะปิดกรอบ

e. การจัดการสีข้อความและกรอบข้อความ

```

me_frame: "#ffffff"
me_text_color: "#000000"
me_name_color: "#000000"

```

สีกรอบข้อความเรา (ฝั่งขวา)

สี font เรา (ฝั่งขวา)

สีชื่อเรา (ฝั่งขวา)

```

other_frame: "#314ce0"
other_text_color: "#ffffff"
other_name_color: "#000000"

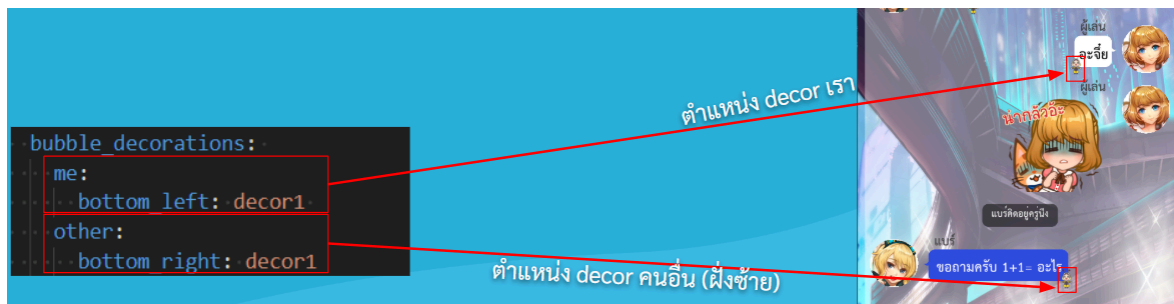
```

สีชื่อคนอื่น (ฝั่งซ้าย) เปลี่ยนได้เป็นอื่นๆ

สีกรอบข้อความคนอื่น (ฝั่งซ้าย)

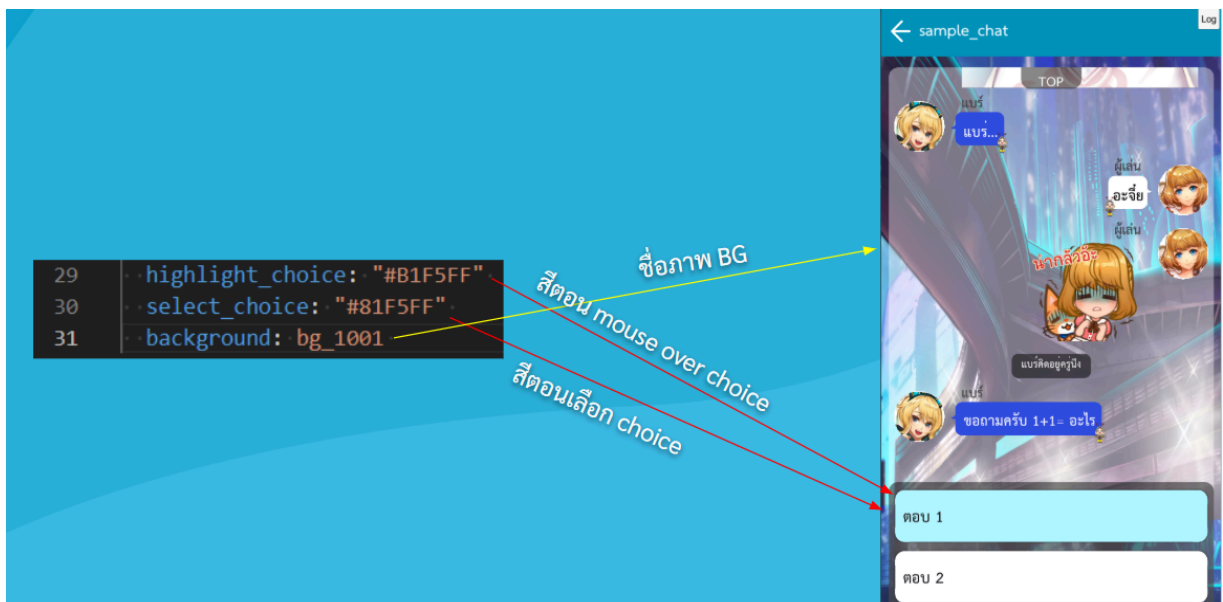
สี font คนอื่น (ฝั่งซ้าย)

f. การจัดการ decor



g. การจัดการสี choice

h. การเปลี่ยนพื้นหลังของ chat



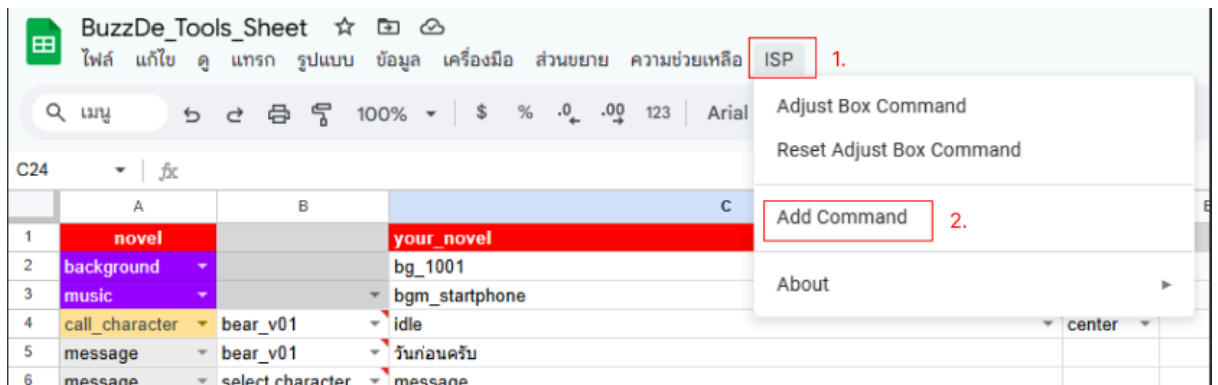
2. การจัดการเส้นเรื่องและเส้นเรื่องขั้นสูง

story ▾

แนะนำคำสั่ง

visual novel	ใส่ชื่อ sheet	ใส่ชื่อดอน	ใส่ราคา	-
chat	ใส่ชื่อ sheet	ใส่ชื่อดอน	ใส่ราคา	-
condition_start	ใส่ชื่อไฟล์	ใส่เงื่อนไข		
goto	ใส่ชื่อไฟล์			
ending	ใส่หัวข้อจบเรื่อง	ใส่รายละเอียดการจบเรื่อง		
เพิ่มคำสั่ง	<input type="checkbox"/>			

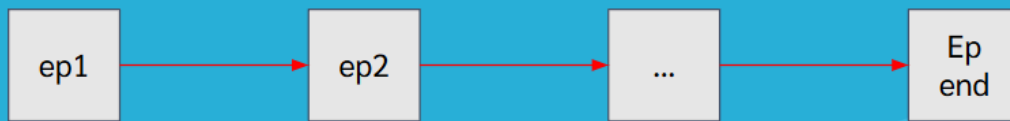
- visual novel คือเพิ่มตอนในรูปแบบ visual novel //ราคาคือจำนวนตัวที่จะต้องใส่เข้าอ่านตอนนั้นๆ, ช่องสุดท้ายใช้สำหรับตอนที่จบแล้วและรอดอนต่อไป
- chat คือเพิ่มตอนในรูปแบบ chat //ราคาคือจำนวนตัวที่จะต้องใส่เข้าอ่านตอนนั้นๆ, ช่องสุดท้ายใช้สำหรับตอนที่จบแล้วและรอดอนต่อไป
- condition_start ใช้สำหรับแบ่งเส้นเรื่อง (ระบบของนุสสดีจะใช้เงื่อนไขแบบ if/else ซึ่งหมายถึงต้องมีเส้นเรื่องที่หากไม่เข้าเงื่อนไขใด จะต้องเข้าเงื่อนไขนี้แน่นอน, เงื่อนไขจะใช้ค่าที่เรากำหนดในเกมมาคำนวณได้ เช่น $rp_score > rp_character$ หรือ $rp_score \geq 50$)
 - เพิ่มเส้นเรื่องอื่น (ใส่ชื่อ sheet page ตามด้วยเงื่อนไขให้ถูกช่อง)
 - เมื่อเลือก condition คำสั่งถัดไปจะต้องเลือกเข้าเส้นเรื่องที่หากไม่เข้าเงื่อนไขใด จะต้องเข้าเงื่อนไขนี้แน่นอน (ใส่ชื่อ sheet page ไม่ต้องใส่เงื่อนไข)
 - จบ condition ด้วยคำสั่ง condition_end
- goto ใช้สำหรับกระโดดข้ามมายังตอนที่กำหนดทันทีหลังจากจบตอน เช่นใช้ goto หลังตอนที่ 4 เพื่อกระโดดไปที่ตอนที่ 10 เป็นต้น
- ending ใช้เมื่อเราเดินทางมาถึงตอนสุดท้ายของเรื่อง จะต้องเขียนชื่อจากจบ และรายละเอียดการจบสั้นๆ
- เพิ่มคำสั่ง เมื่อดึก บรรทัดคำสั่งจะเพิ่มให้อัตโนมัติ (ระบบจะทำงานซ้ำสักหน่อย โปรดรอ)
- กรณีที่ไม่มีบรรทัดคำสั่งเลยให้ไปที่ isp → Add command



a. เนื้อเรื่องแบบเส้นตรง

การวางเนื้อเรื่องแบบเส้นตรง

การวางเนื้อเรื่องแบบเส้นตรงคือ เรื่องที่ดำเนินเป็นเส้นตรงไม่มีการแยกจุด



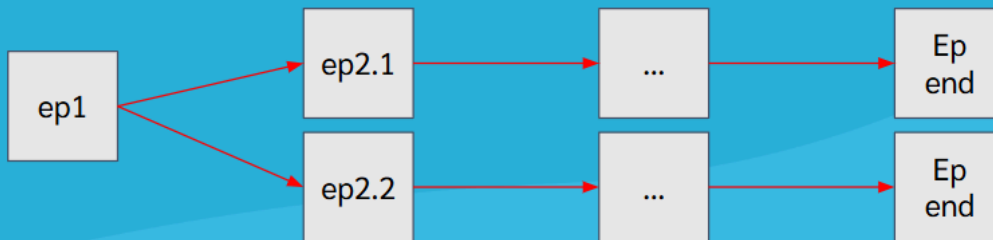
จะอย่างไรหากอยู่ในแอปบุสสตี้?

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



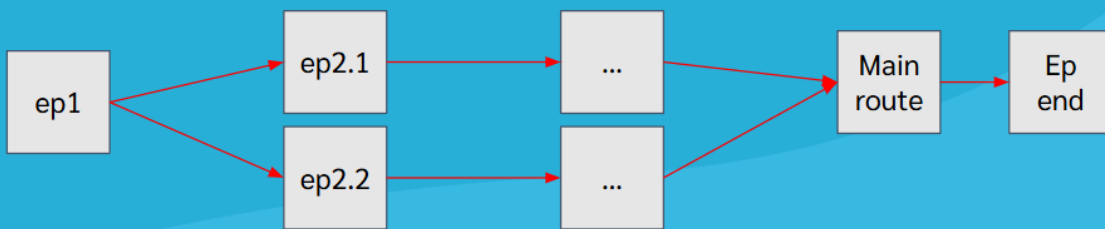
จะอย่างไรหากอยู่ในแอปบุสดี?

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. รอดต่อไปทำอย่างไร

visual novel	novel_new6	ตอนที่ 6	1	-
เพิ่มคำสั่ง	<input type="checkbox"/>			-
				to be continue
				

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

e. เรื่องจบแล้วทำอย่างไร

เมื่อเรื่องจบทำอย่างไร

เมื่อเนื้อเรื่องได้ดำเนินมาถึงจุดสิ้นสุด ระบบบุงสตี้จะมีการแจ้งผู้เล่นว่าเรื่องที่อ่านจบแล้วนะ และผู้เล่นได้รับฉลากจบด้วย (อาจจะมียากกว่า 1 ฉลาก) ตามภาพด้านซ้าย

ไปดูวิธีการตั้งค่ากัน

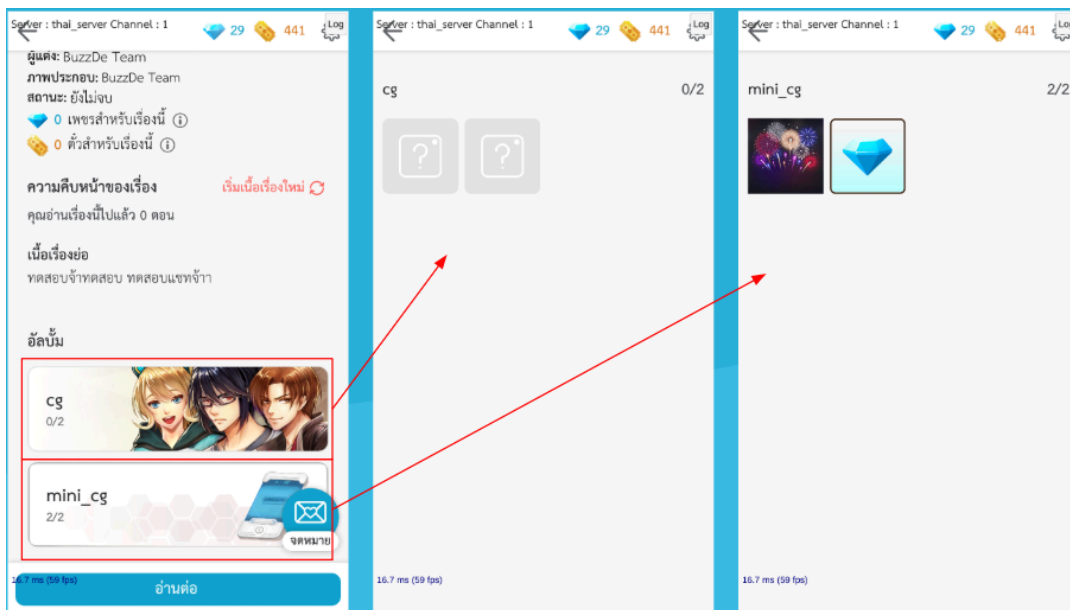
ending ▾ ใส่หัวข้อจบเรื่อง ใส่รายละเอียดการจบเรื่อง

3. วิธีจัดเก็บภาพใน gallery

รายละเอียดของ gallery

การปลดล็อกภาพใน Gallery นั้นจะต้องมีการเรียกใช้ภาพดังกล่าวด้วยคำสั่ง cg หรือ minicg ก่อน ระบบถึงสามารถนำภาพที่ถูกเรียกใช้มาเก็บใน gallery ได้

โดยชื่อของภาพที่เรียกใช้ และชื่อภาพใน config gallery ที่จะจัดเก็บ จะต้องตรงกัน

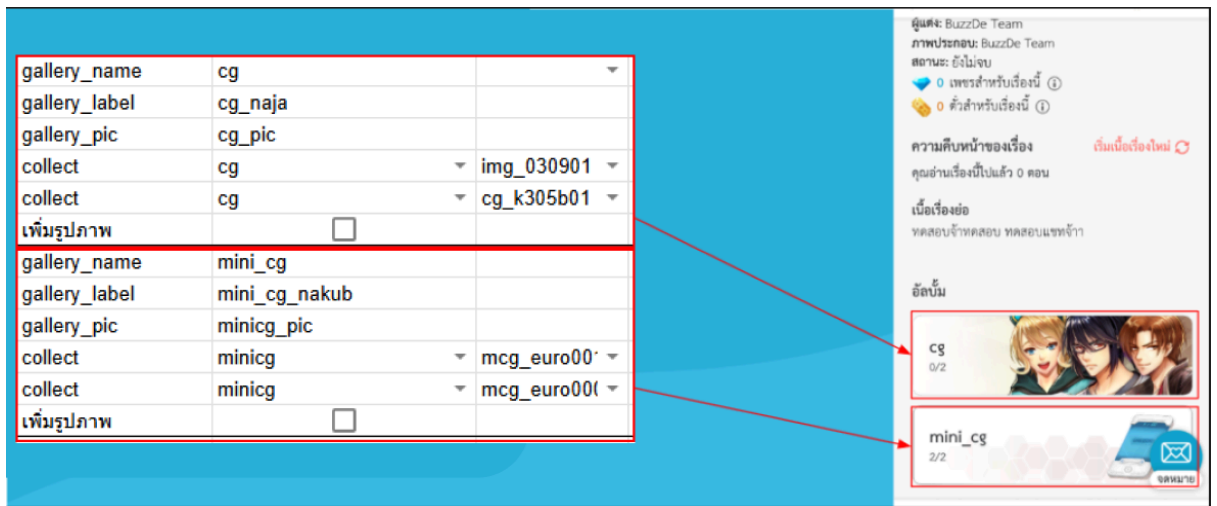
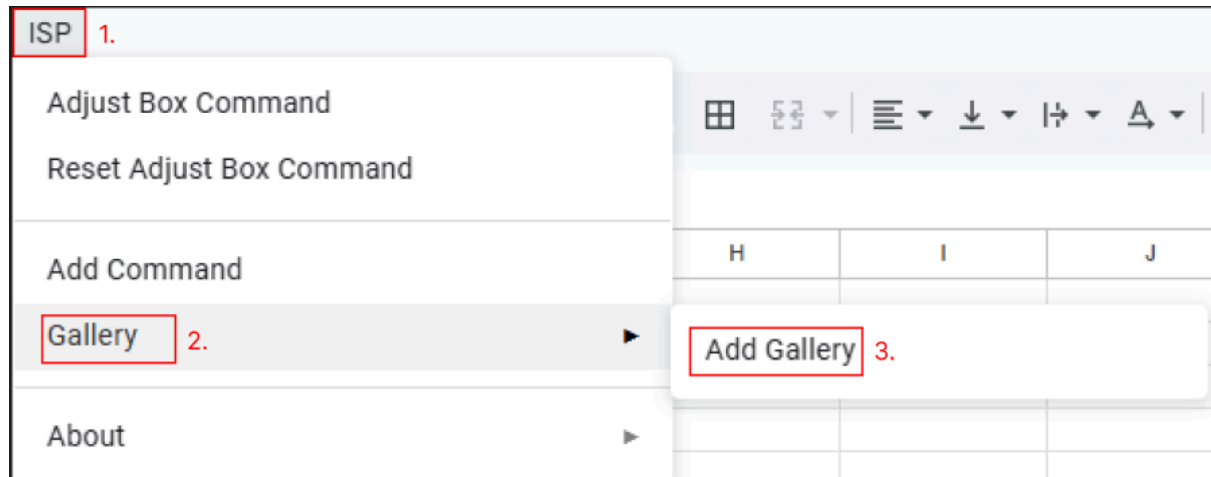


gallery_name	ชื่อแกลเลอรี		
gallery_label	ชื่อแกลเลอรีอังกฤษ (ห้ามใช้อักษรพิเศษหรือ space)		
gallery_pic	ชื่อไฟล์ภาพปกแกลเลอรี		
collect	cg	ชื่อไฟล์รูป	
collect	minicg	ชื่อไฟล์รูป	
collect	image	ชื่อไฟล์รูป	
collect	type		
เพิ่มรูปภาพ	<input type="checkbox"/>		

คำสั่ง

1. gallery_name เป็นชื่ออัลบั้มที่จะแสดงที่ด้านซ้ายของปกและอยู่เหนือเลขภาพทั้งหมดในอัลบั้ม (แนะนำไม่เกิน 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



a. วิธีเพิ่มภาพภายหลัง

**** ให้ทำการกดเพิ่มรูปภาพใน sheet เท่านั้น ห้ามแทรกเด็ดขาด ****

4. โปรดติดตามอัปเดตในอนาคต