



BuzzDe How to Use Tools V.3

Agenda

- การลงโปรแกรม
- การวางไฟล์และอัปเดต Tools
- การ configs ระบบ
- การทดสอบ



ลงโปรแกรมกันก่อน

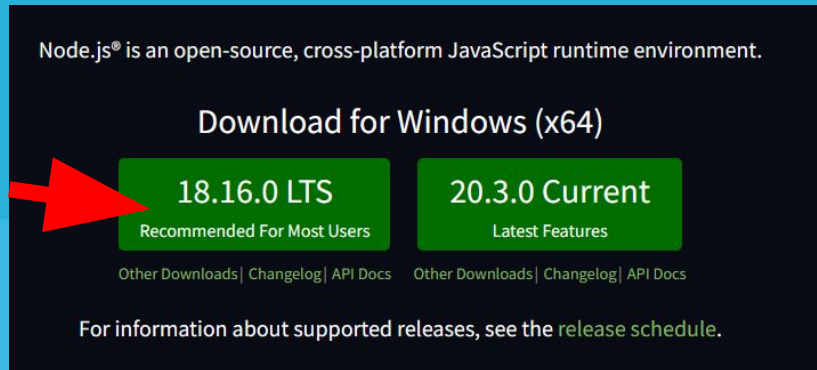
ก่อนอื่นต้องลงโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง
กันก่อนนะคร้าบ

ลงโปรแกรมกันก่อน

1. Node.js ให้ดาวน์โหลดผ่าน ลิงก์นี้ โดยใช้เป็น recommended version

[Node.js \(nodejs.org\)](https://nodejs.org)

** เลขอาจจะใหม่กว่าในภาพนะครั้บ **



Node.js® is an open-source, cross-platform JavaScript runtime environment.

Download for Windows (x64)

18.16.0 LTS Recommended For Most Users	20.3.0 Current Latest Features
--	--

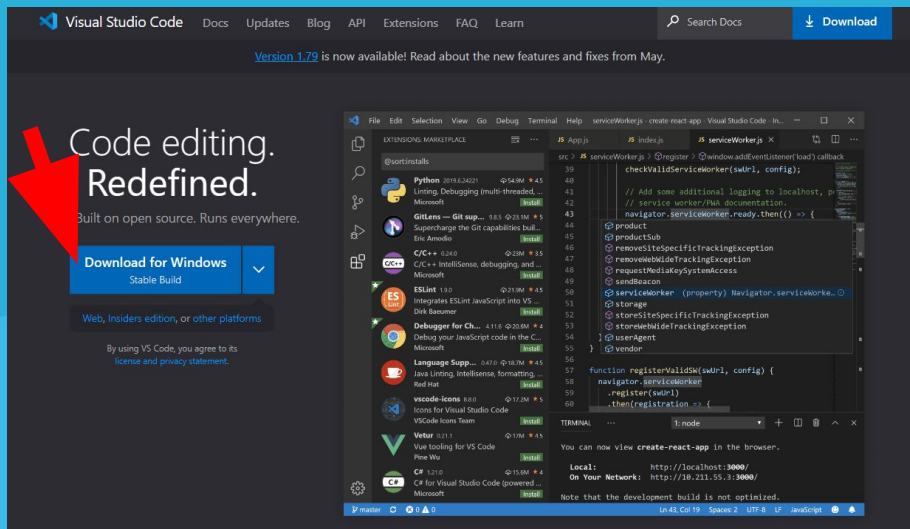
[Other Downloads](#) | [Changelog](#) | [API Docs](#) [Other Downloads](#) | [Changelog](#) | [API Docs](#)

For information about supported releases, see the [release schedule](#).

ลงโปรแกรมกันก่อน

2. Visual Studio Code ให้ดาวน์โหลดผ่านลิงก์นี้

[Visual Studio Code - Code Editing. Redefined](#)



The image shows a screenshot of the Visual Studio Code website and a code editor interface. The website header includes the Visual Studio Code logo, navigation links (Docs, Updates, Blog, API, Extensions, FAQ, Learn), a search bar, and a 'Download' button. A banner below the header reads 'Version 1.79 is now available! Read about the new features and fixes from May.' The main content area features the text 'Code editing. Redefined.' with a red arrow pointing to it, and a 'Download for Windows' button. Below this, it says 'Built on open source. Runs everywhere.' and 'Web, Insiders edition, or other platforms'. A small text block mentions 'By using VS Code, you agree to its license and privacy statement.'

The code editor interface shows a file explorer on the left with a list of extensions including Python, Linting, GitLens, C/C++, ESLint, Debugger for Chrome, Language Support for Java, and Vetur. The main editor area displays JavaScript code for a service worker registration. The terminal at the bottom shows the command 'npm install' and the output 'You can now view create-react-app in the browser.' with local and network URLs.

ลงโปรแกรมกันก่อน

3. Tools BuzzDe V.3.2 (update 22/11/2023)

ดาวน์โหลด[ที่นี่](#)

** ตัว tools อาจจะมีการอัปเดตในอนาคต หากมีการอัปเดต จะแจ้งให้ทราบ

ภายหลัง

***กรณีที่มีอัปเดตต้องนำ Folder Data ตัวเก่าไปวางทับไฟล์ที่อัปเดตก็เล่นได้

เลยครับ

****หากในลิงก์มีการอัปเดตตัว tools ผู้ใช้สามารถเลือกโหลดตัว version ล่าสุด

ที่มีเลขเยอะที่สุดได้เลยครับ



การวางไฟล์และการอัปเดต

การวางไฟล์และการอัปเดต

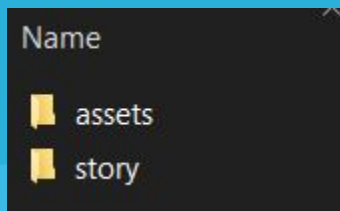
การวางไฟล์ หมายถึงการนำ asset มาไว้ใน folder ของบุงสตี้ เพื่อเตรียมตัวให้ระบบเรียกใช้ในตัวเกม หลังจากโหลดตัว buzzde tools มาแล้วให้นักเขียนเข้าไปที่ data (tools_buzzde_v.3.2.1_exam\Data)



การวางไฟล์และการอัปเดต

เมื่อเข้าไปที่ data (tools_buzzde_v.3.2.1_exam\Data) จะเจออยู่ 2 folder

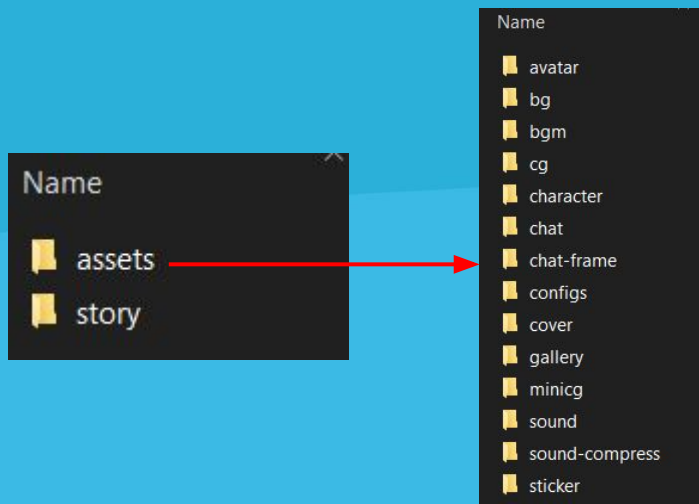
- Folder assets จะเอาไว้เก็บพวกภาพ avatar, cg, character, configs รวมไปถึงเสียงต่างๆ
- Folder story จะเก็บไฟล์เนื้อเรื่องที่ได้จาก sheet to yaml



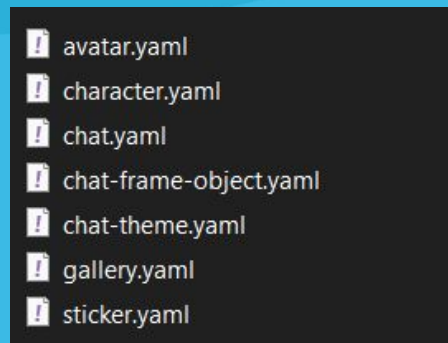
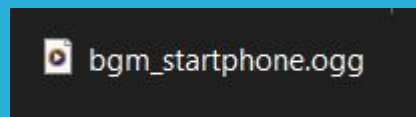
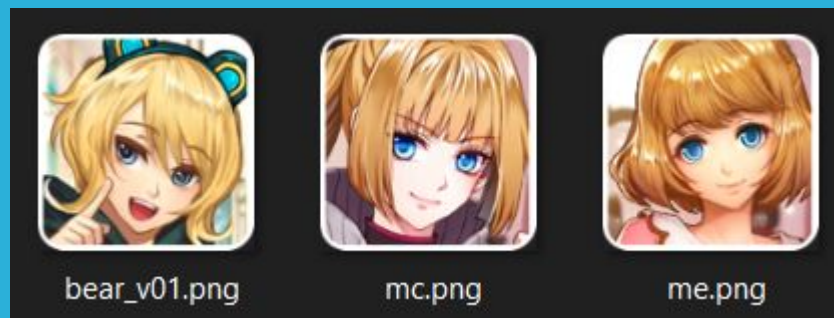
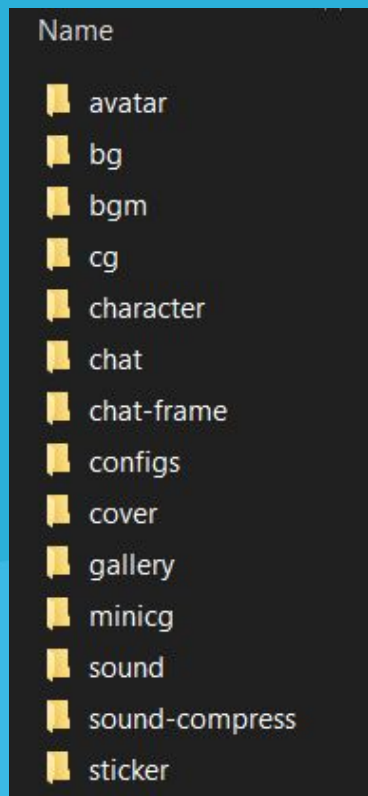
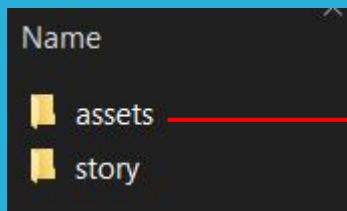
การวางไฟล์และการอัปเดต

- Folder assets จะเอาไว้เก็บพวกภาพ avatar, cg, character, configs รวมไปถึงเสียงต่างๆ

ใน folder นี้ นักเขียนสามารถนำ assets ไปวางไว้ให้ตรงประเภทตามชื่อ folder ได้เลย โดยประเภทของ assets ดูเพิ่มเติมได้[ที่นี่](#)



การวางไฟล์และการอัปเดต



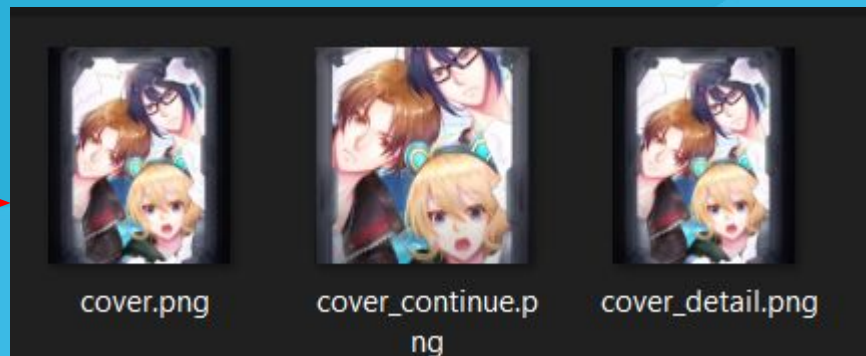
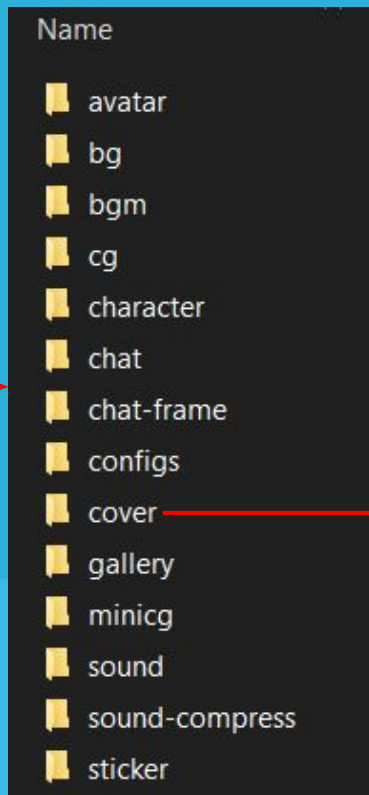
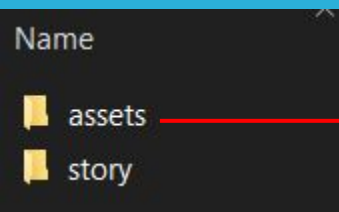
การวางไฟล์และการอัปเดต

เพิ่มเติมในส่วนของ cover (ปกเรื่อง) ซึ่งจะมีด้วยกัน 3 ขนาด

1. Main cover คือปกเรื่องที่แสดงในหน้า lobby ของบุสสติ (ใช้ชื่อว่า cover)
2. Cover_continue คือปกเรื่องที่แสดงในหน้าหลักเช่นกัน แต่อยู่ในหมวดอ่านต่อ (ใช้ชื่อว่า cover_continue)
3. Detail_cover เป็นปกเรื่องที่อยู่ในหน้ารายละเอียดของเรื่องที่สามารถเลื่อนไปมาได้ (ใช้ชื่อว่า detail_cover)

ซึ่งทั้ง 3 ไฟล์ภาพปกเรื่องนี้ให้วางไว้ใน folder ที่ชื่อว่า cover ตามสไลด์ต่อไป

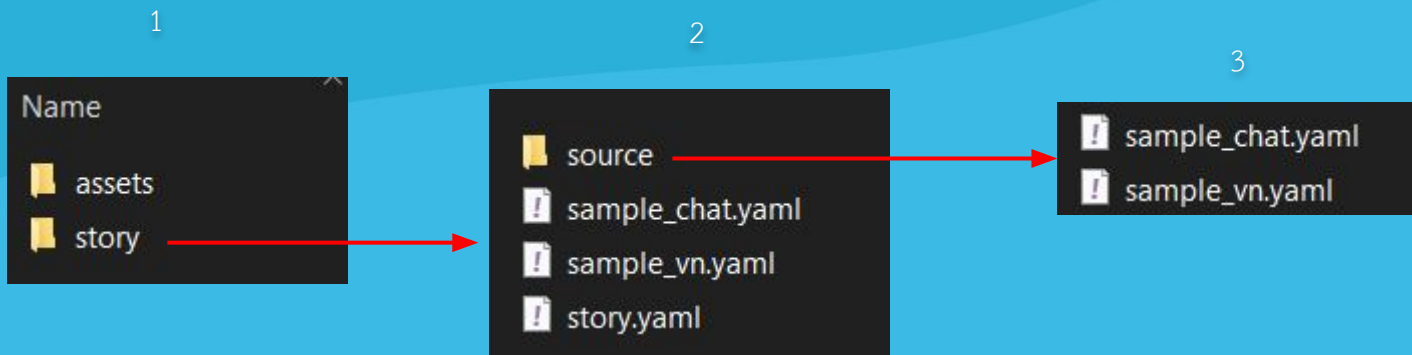
การวางไฟล์และการอัปเดต



การวางไฟล์และการอัปเดต

- Folder story จะเก็บไฟล์เนื้อเรื่องที่ได้จาก sheet to yaml

ใน folder นี้ เมื่อเรา export file story จากในเว็บแล้วให้นำไฟล์ yaml ดังกล่าวไปวางไว้ใน source (หมายเลข 3) เมื่อเราเข้าทดสอบเกมระบบจะทำการตัดคำโดยอัตโนมัติและไฟล์ที่ถูกตัดคำจะไปอยู่นอก source อัตโนมัติ (หมายเลข 2)



การวางไฟล์และการอัปเดต

หน้าตาของไฟล์ที่ export จากเว็บและไฟล์ที่ตัดคำแล้ว ตามลำดับ

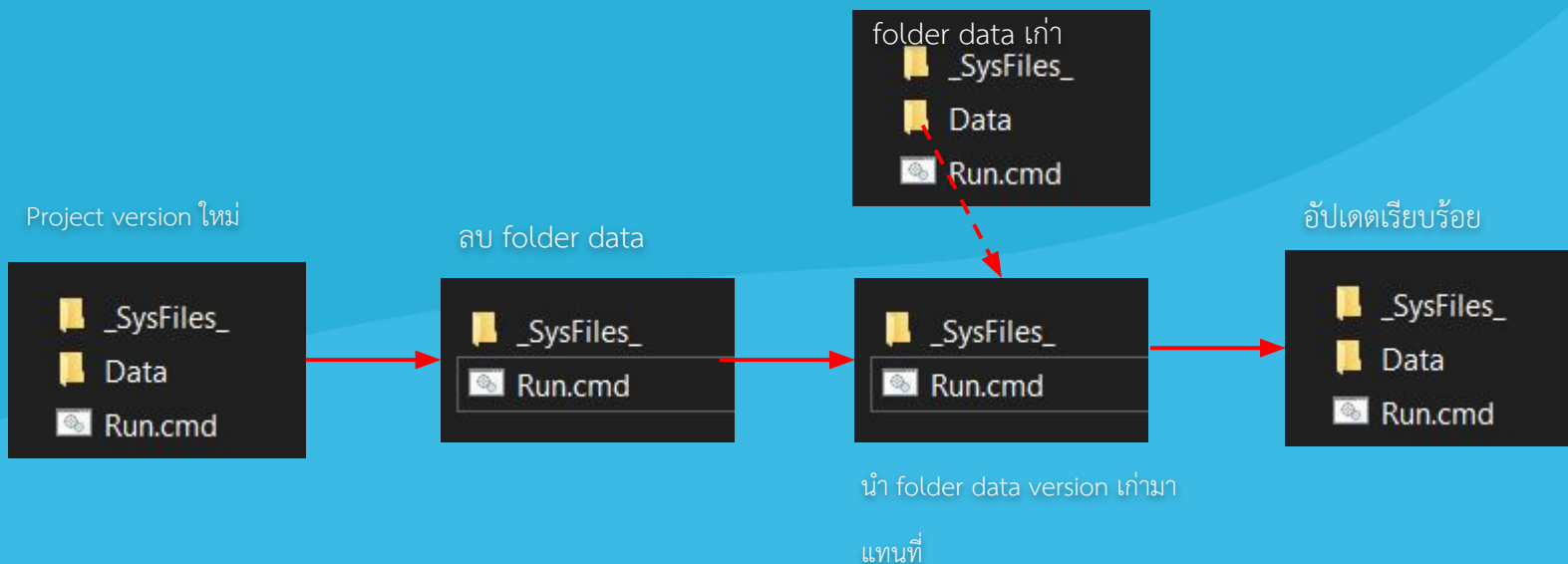
```
1 | sys: ห้องแชทแห่งกาลเวลา
2 | - msg: เฮ้ย!
3 |   · avatar: raph_v01
4 |   · frame: sprite_bubble01
5 | - sticker: raph_cool
6 |   · avatar: raph_v01
7 | - msg: คุณเป็นคนดีหรือเปล่า?
8 |   · avatar: ceres_v01
9 | - msg: ก่อนตอบขอเปลี่ยน avatar ตัวเองหน่อยละกัน
10 |   · avatar: me
11 |   · frame: bubble01
12 | - override_avatar: me
13 |   · image: raph_v01
14 | - msg: สวัสดี ฉันคือนายอีกคน
15 |   · avatar: me
16 | - msg: เมื่อละไม่ยากใช้รูปเดียวกับนายละ
17 |   · avatar: me
18 | - override_avatar: me
19 |   · image: empty
20 | - msg: เปลี่ยนเสร็จละ
```



```
1 | - sys: ห้องแชทแห่งกาลเวลา
2 | - msg: เฮ้ย!
3 |   · avatar: raph_v01
4 |   · frame: sprite_bubble01
5 | - sticker: raph_cool
6 |   · avatar: raph_v01
7 | - msg: คุณ|เป็น|คน|ดี|หรือ|เปล่า|?
8 |   · avatar: ceres_v01
9 | - msg: ก่อน|ตอบ|ขอ|เปลี่ยน|avatar|ตัวเอง|หน่อย|ละ|กัน
10 |   · avatar: me
11 |   · frame: bubble01
12 | - override_avatar: me
13 |   · image: raph_v01
14 | - msg: สวัสดี|ฉัน|คือ|นาย|อีก|คน
15 |   · avatar: me
16 | - msg: เมื่อ|ละ|ไม่|ยาก|ใช้|รูป|เดีย|กับ|นาย|ละ
17 |   · avatar: me
18 | - override_avatar: me
19 |   · image: empty
20 | - msg: เปลี่ยน|เสร็จ|ละ
```

การวางไฟล์และการอัปเดต

การอัปเดต ทางทีมงาน buzzde จะนำไฟล์ zip ของโปรเจกต์ทั้งหมดให้ใหม่ โดยที่ทีมักเขียนจะต้องลบ Folder Data ที่อยู่ในโปรเจกต์ version ใหม่ออก และนำ Folder Data ตัวเก่าเข้าไปแทนที่ ก็จะเป็นการอัปเดตเสร็จสิ้น





การ configs ระบบ

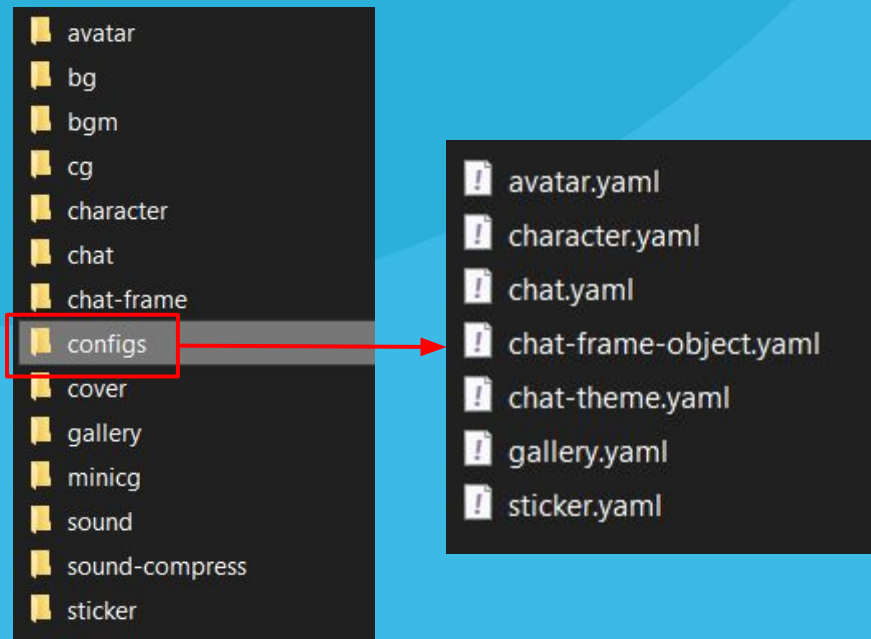
การ configs ระบบ

เมื่อที่มันักเขียนนำ assets เข้าสู่ folder ครบและถูกต้องแล้ว เราจะต้องเพิ่มคำสั่งให้ระบบนำ assets ที่เราวางไว้มาใช้โดย

ประกอบไปด้วย

1. avatar
2. character
3. รูปแบบของห้อง Chat
4. ภาพที่เก็บในอัลบั้ม

ซึ่งทั้งหมดจะอยู่ใน folder configs.yaml



การ configs ระบบ

ในการ configs ระบบนั้นจะมีการตั้งชื่อตัวแปรด้วย เช่นรหัสตัวละคร label หรือ actions ของตัวละคร นักเขียนสามารถคิดและตั้งขึ้นเองได้เลย แต่รหัสตัวละครต้องตรงกันทั้งใน story sheet และ configs

ในการตั้งชื่อตัวแปรนั้นมีข้อแนะนำดังนี้

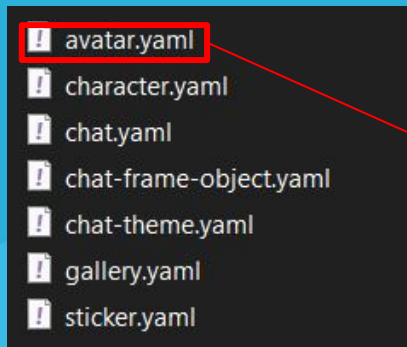
1. ตั้งชื่อด้วยภาษาอังกฤษ
2. ตั้งชื่อที่มีความหมายที่บ่งบอกได้ว่าตัวแปรนี้คืออะไร เช่น มีตัวละครเป็นหมาหมายเลข 1 อาจจะตั้งว่า dogNo1
3. ควรตั้งชื่อที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรเล็กเท่านั้น
4. ไม่ใช้อักขระพิเศษเช่น #, *, +, - เป็นต้น

avatar

การ configs ระบบ

avatar จำเป็นจะต้อง setup ให้ระบบรู้จักตัวละครในนิยายประเภท chat ของเรา

โดย setup ที่ avatar.yaml โดย avatar 1 ตัว จะใช้รายละเอียดในการ setup ตามภาพ 1 ก้อนด้านล่าง (แก้ไขในส่วนของสีส้มเท่านั้น) หากต้องการเพิ่ม avatar ก็ทำการ copy ก้อนด้านล่างและแก้ไขส่วนสีส้มได้เช่นเคย (ในไฟล์ configs ดังกล่าวมีตัวอย่างอยู่ หากไม่ใช้ตัวอย่างรบกวนลบด้วยเนื่องจากระบบจะเข้าใจว่าเรียกใช้ตัวอย่างอยู่)



ตัวอย่างพร้อมคำอธิบาย

```
- avatar: default #รหัส avatar
  image: default #ชื่อภาพที่ avatar นี้ใช้
  name: default #ชื่อ avatar ที่แสดงในเกม
```

** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็มขาด

ตัวอย่างที่ใช้จริง

```
- avatar: bear_v01
  image: bear_v01
  name: แแบร์
```

การ configs ระบบ

avatar ที่อยู่ฝั่งขวา (ตัวผู้เล่น) จะต้องใช้ me เป็นรหัส avatar เท่านั้น

ชื่อตัวละคร me จะขึ้นเป็น player name หรือ me ใน tools แต่ในเกมจริง จะขึ้นตามที่ partner ตั้ง

```
- avatar: me  
  image: pic_me  
  name: me
```

** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็ดขาด

character

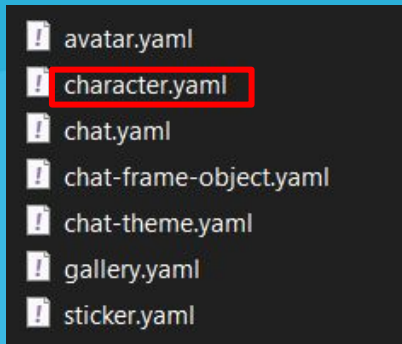
การ configs ระบบ

character จำเป็นจะต้อง setup ให้ระบบรู้จักตัวละครในนิยายประเภท visual novel ของเรา โดย setup ที่

character.yaml โดย character 1 ตัว จะใช้รายละเอียดในการ setup ตามภาพ 1 ก้อนด้านล่าง (แก้ไขในส่วนของสีส้มเท่านั้น)

หากต้องการเพิ่ม character ก็ทำการ copy ก้อนด้านล่างและแก้ไขส่วนสีส้มได้เช่นเคย (ในไฟล์ configs ดังกล่าวมีตัวอย่าง อยู่

หากไม่ใช่ตัวอย่างรบกวนลบด้วยเนื่องจากระบบจะเข้าใจว่าเรียกใช้ตัวอย่างอยู่)



** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็ดขาด

การ configs ระบบ

- avatar.yaml
- character.yaml
- chat.yaml
- chat-frame-object.yaml
- chat-theme.yaml
- gallery.yaml
- sticker.yaml

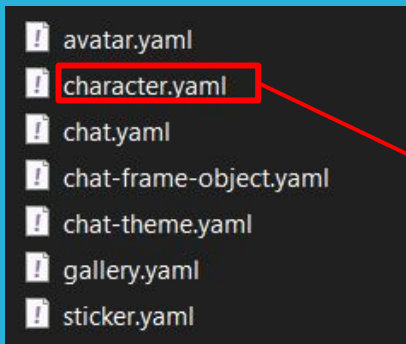
ตัวอย่างพร้อมคำอธิบาย

```
- character: default · #รหัส character
· model: default · #ชื่อภาพของ character (เอาเฉพาะก่อน - เช่น character-idle.png ก็ใช้ชื่อภาพว่า character)
· name: default · #ชื่อ character ที่แสดงในเกม
· action:
· | - default · #ชื่อท่าทาง (เป็นท่าทางหลังชื่อ เช่น character-idle.png ก็นำเอาคำว่า idle มาใส่ที่นี่ ถ้ามีมากกว่า 1 ท่า ก็เพิ่มในส่วนนี้ได้เลย)
· msg_color: ffffffff · #สีของตัวอักษรของตัวละครเวลาคุย
· name_bgcolor: ffffffff · #แถบสีชื่อตัวละคร
```

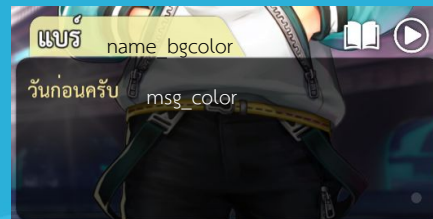
** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็มขาด

การ configs ระบบ

ตัวอย่างที่ใช้งานจริง



```
- character: bear_v01
  model: bear_v01
  name: แบร์
  action:
    - idle
    - angry
    - laugh
  msg_color: ffeb9a #น้ำตาล
  name_bgcolor: f1edaaff
```



** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็ดขาด

การ configs ระบบ

ในการ character configs นี้จะมีข้อกำหนดบางอย่างเพื่อให้ระบบ tools และหลังบ้านของ บุษสดี ตรงกัน

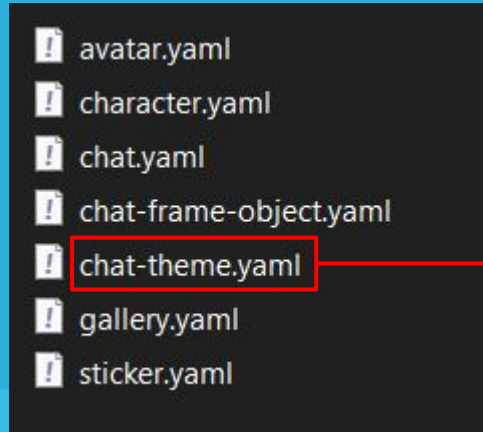
1. ต้องสร้าง character configs ที่เป็นตัวผู้เล่น จะต้องใช้รหัสตัวละครว่า me แต่ส่วนอื่นให้ใช้ตามฟอร์มเมตข้างต้นครับ
2. การทำเนื้อเรื่องในซีทีก็จะอ้างอิงกับรหัส character ว่า me เช่นกัน

**การตอบ choice จะเป็นการอ้างถึงตัวละคร me เท่านั้น ชื่อตัวละคร me จะขึ้นเป็น player name หรือ me ตอนตอบ choice ใน tools แต่ในเกมจริง จะขึ้นตามที่ตั้งไว้

chat theme (Chat room UI)

การ configs ระบบ

chat-theme หรือตัวจัดการ UI ของห้องแชท



ตัวอย่างหน้าถัดไป

** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็ดขาด

```
- name: theme_1 · #ชื่อ chat
· header: "#0194BC" # สีหรือภาพแถบ header ด้านบน
· header_alpha: 255 #opacity 0-255
· header_components: #ตัวปรับแต่ง header บาร์
· · text: "#ffffff" #สีข้อความ
· · buttons: #ตัวปรับแต่งปุ่มบนบาร์
· · · back: #ปุ่มกลับ
· · · · color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีทำปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
· · · · image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
· · · exit: #ปุ่มออก(อ่านจบ)
· · · · color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีทำปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
· · · · image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
· · · pause: #ปุ่มหยุด
· · · · color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีทำปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
· · · · image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
· · · play: #ปุ่มเล่นอัตโนมัติ
· · · · color: "#ffffff" #สีปุ่ม ถ้าใส่สีเป็นสีขาว ภาพจะแสดงสีปกติกรณีทำปุ่มเป็นภาพ ถ้าเป็นสีอื่นๆ ระบบจะนำสีไป multiple กับภาพ
· · · · image: false # ปุ่มนี้ใช้ภาพไหม (true / false)
· screen_type: default #กรอบสีขาวยที่เป็นพื้นที่การสนทนา ( default/noBox )
· me_frame: "#ffffff" #สีกล่องข้อความเรา
· me_text_color: "#000000" #สี text เรา
· me_name_color: "#000000" #สีชื่อเรา
· other_frame: "#314ce0" #สีกล่องข้อความคนอื่น
· other_text_color: "#ffffff" #สี text คนอื่น
· other_name_color: "#000000" #สีชื่อเรา
· bubble_decorations: # ตัวติดตุ้มตุ้มของกรอบข้อความ (มีซ้าย ขวา (รวมบนล่าง))
· · me:
· · · bottom_left: decor1 # ตำแหน่ง: ชื่อภาพตุ้มตุ้ม (แซทฝั่งขวา (เรา))
· · · other:
· · · · bottom_right: decor1 # ตำแหน่ง: ชื่อภาพตุ้มตุ้ม (แซทฝั่งซ้าย (คนอื่น))
· highlight_choice: "#B1F5FF" #สี highlight choice
· select_choice: "#81F5FF" #สี select choice (เหมือนตัวนี้ buzzde ไม่ได้ใช้)
· background: bg_1001 #ห้องแชทนี้มี bg หรือไม่ (ชื่อ bg / false)
```

การ configs ระบบ

```
1  - name: theme_1
2  header: "#0194BC"
3  header_alpha: 255
4  header_components:
5    text: "#ffffff"
6  buttons:
7    back:
8      color: "#ffffff"
9      image: false
10   exit:
11     color: "#ffffff"
12     image: false
13   pause:
14     color: "#ffffff"
15     image: false
16   play:
17     color: "#ffffff"
18     image: false
19  screen_type: default
```

ปรับสีหรือใส่ภาพที่ Header

Opacity ของ header (0-255)

สีชื่อตอน

ปุ่มออกและปุ่มกลับ

เปลี่ยนสีหรือใช้ภาพ หากใช้ภาพและเปลี่ยนสีด้วย สีจะ multiply กับภาพ

ปุ่มและปุ่มกลับ

กรอบบางสีขาว default จะเปิด

false จะปิดกรอบ



การ configs ระบบ

```
me_frame: "#ffffff"  
me_text_color: "#000000"  
me_name_color: "#000000"  
other_frame: "#314ce0"  
other_text_color: "#ffffff"  
other_name_color: "#000000"  
bubble_decorations:
```

```
me:  
  bottom left: decor1  
other:  
  bottom right: decor1
```

สีกรอบข้อความเรา (ฝั่งขวา)

สี font เรา (ฝั่งขวา)

สีชื่อเรา (ฝั่งขวา)

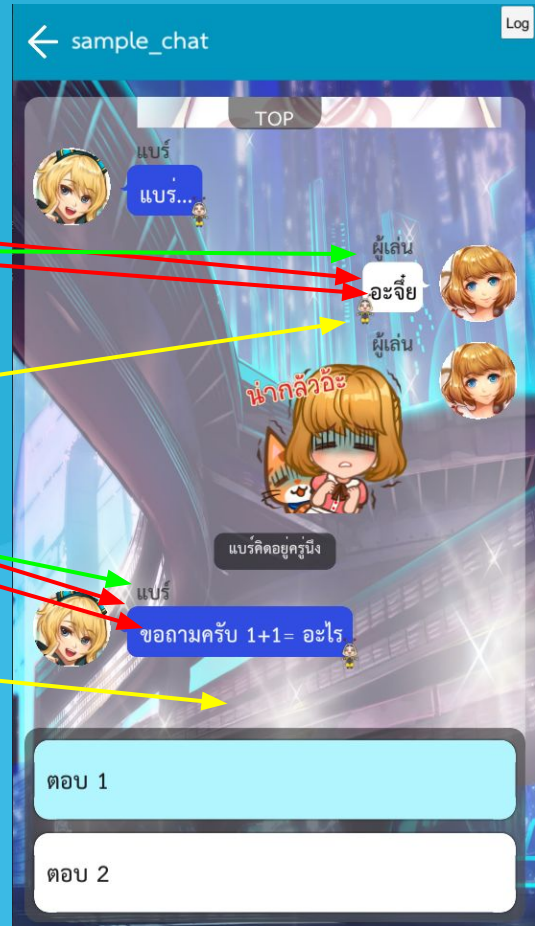
สีชื่อคนอื่น (ฝั่งซ้าย) เปลี่ยนได้เป็นฝั่งๆ

ตำแหน่ง decor เรา

สีกรอบข้อความคนอื่น (ฝั่งซ้าย)

สี font คนอื่น(ฝั่งซ้าย)

ตำแหน่ง decor คนอื่น (ฝั่งซ้าย)



การ configs ระบบ

```
29 highlight_choice: "#B1F5FF"  
30 select_choice: "#81F5FF"  
31 background: bg_1001
```

ชื่อภาพ BG

สีตอน mouse over choice

สีตอนเลือก choice



การ configs ระบบ

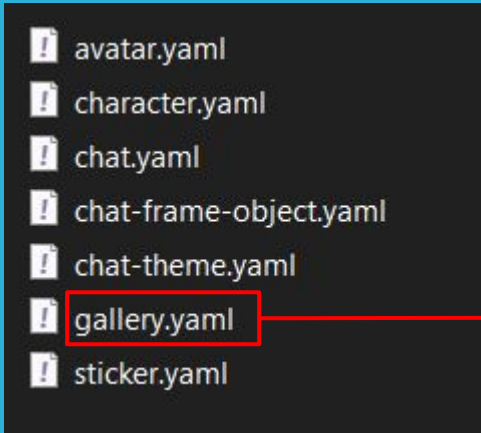
ในส่วนของ asset ที่ใช้ใน chat_theme จะต้องนำเอาไปวางไว้ใน folder assets ที่ชื่อ chat และต้องสร้าง folder เพิ่มตามหมวดหมู่ เมื่อวาง assets ตรงตามหมวดหมู่ ตัว chat ของเราก็จะใช้

background	23/11/2023 11:40	File folder
bubble-decoration	21/11/2023 0:43	File folder
header	21/11/2023 0:43	File folder

gallery

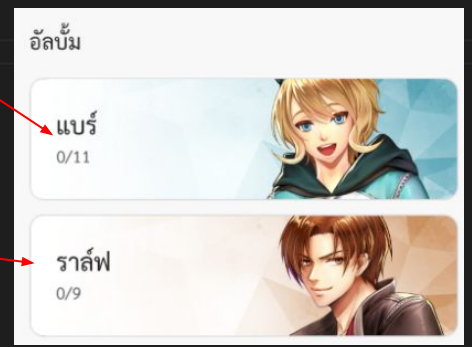
การ configs ระบบ

gallery หรือตัวจัดการอัลบั้มของภาพที่เราจะเก็บสะสม (พวก cg, mini_cg)



```
- label: bear_1 .....#รหัสอัลบั้ม
  title: แบร์ .....#ชื่ออัลบั้ม (จำกัด 7 ตัวอักษร หากเกิน นឹងจะดคนบรรทัด ไม่สวย)
  image: gallery_bear .....#ชื่อภาพของปกอัลบั้ม
  collect: .....#ไม่ต้องไปยุ่งกะน้อง
    - image: img_010703 .....#ชื่อประเภทของภาพ และชื่อภาพที่จะเก็บ (cg ใช้ cg, mini_cg ใช้ image)
    - image: img_020403
    - cg: cg_020901
    - image: img_021003
    - cg: cg_030501
    - cg: cg_030502
    - cg: cg_030503
    - image: img_030901
    - cg: cg_040601
    - image: img_050101
    - image: img_051001

- label: raph_1
  title: ราล์ฟ
  image: gallery_raph
  collect:
    - image: img_010701
    - image: img_020401
    - cg: cg_020801
    - image: img_021001
    - cg: cg_030301
    - cg: cg_030701
    - cg: cg_040501
    - cg: cg_050701
    - image: img_050802
```



** setup เสร็จแล้วอย่าลืมกด save เต็ดขาด

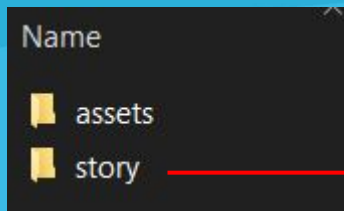
story ระบุคำสั่งเส้นเรื่อง

story ระบุคำสั่งเส้นเรื่อง

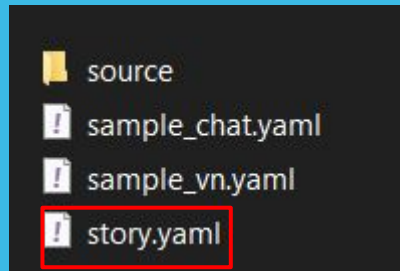
หลังจากที่เราวางไฟล์เรียบร้อยแล้ว ใน folder story จะเห็นไฟล์ที่ชื่อ story.yaml

ซึ่งอยู่นอก source ไฟล์ตัวนั้นเปรียบเสมือนสารบัญของระบบ หากไม่มีไฟล์นี้ ระบบจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้เลย จึงจำเป็นต้องป้อนคำสั่งเส้นเรื่องเพื่อให้ระบบรู้ว่าเนื้อเรื่องของเราเป็นอย่างไร มีทางแยกไหม

1



2



story ระบุคำสั่งเส้นเรื่อง

เมื่อเข้ามาจะมีหน้าต่างแบบนี้

```
- novel: workshop_01 #ชื่อไฟล์ ประเภท Novel หรือ chat
  title: sample_workshop #ชื่อตอน (ที่ user จะเห็น)
  label: workshop_01 #ชื่อไฟล์ที่ระบบอ่าน (หากพาร์ทเนอร์ส่งมาแบบไหนให้อิงแบบนั้น)

- goto: #คำสั่งข้ามตอน
  - new_01_v if var_score >= 2 #ข้ามไปที่ตอน new_01_v ถ้า var_score >= 2 (ตัวอย่างคอนดิชันอย่างง่าย)
  - new_02_v #ถ้าไม่เข้าเงื่อนไขข้างบน ให้มาที่ new_02_v ← ใช้ระบบ if else (บรรทัดสุดท้ายถ้าไม่เข้าเงื่อนไข
    โดยจะเข้ารูทนี้แบบอัตโนมัติ)

- novel: new_01_v #ชื่อไฟล์ ประเภท Novel หรือ chat
  title: new_01_v #ชื่อตอน (ที่ user จะเห็น)
  label: new_01_v #ชื่อไฟล์ที่ระบบอ่าน (หากพาร์ทเนอร์ส่งมาแบบไหนให้อิงแบบนั้น)

- goto: endingggg #คำสั่งข้ามตอน (ข้ามไป endingggg เลย)

- novel: new_02_v #ชื่อไฟล์ ประเภท Novel หรือ chat
  title: new_02_v #ชื่อตอน (ที่ user จะเห็น)
  label: new_02_v #ชื่อไฟล์ที่ระบบอ่าน (หากพาร์ทเนอร์ส่งมาแบบไหนให้อิงแบบนั้น)
  to_be_continue: true #หากมีตอนต่อไปให้ใส่คำสั่งนี้

- ending: #หากไม่มีตอนต่อไป (จบ) ให้ใส่คำสั่งนี้
  title: จบแบบธรรมดา #หัวข้อจากจบ
  subtitle: จบแล้วจ้า #คำอธิบายจากจบ
  label: endingggg # ชื่อไฟล์ที่ระบบอ่าน (เอาไว้อ้างอิงจุดเชื่อม)
```

ก่อนหน้านี้ับเป็น 1 ตอน

*ระบบจะอ่านตอนจากบนลงล่าง

หากไม่มี goto มาต่อด้านล่างตอน ระบบจะส่งไปตอนต่อไปที่อยู่ด้านล่างทันทีหากเล่นจบ

*หากมี goto ระบบจะคำนวณตามเงื่อนไขเพื่อส่งไปตามคำสั่งข้ามตอน โดยจะข้ามตามชื่อ label (ชื่อ label และตัว goto ต้องตรงกันถึงจะข้ามตอนถูก)

*หากไม่แก้ไฟล์นี้ ตัวเกมจะไม่สามารถเล่นห้องที่เราสร้างได้

*หากชื่อไฟล์ไม่ตรง ตัวเกมก็ไม่สามารถเล่นได้เช่นกัน การดูชื่อไฟล์ ดูในซีพของคอลลิ้ม C1 สีแดงๆ




ความต้องการเพิ่มเติม

ความต้องการเพิ่มเติม

ในขั้นตอนนี้ทีมงานขอข้อมูลเพิ่มเติม โดยให้ผู้ใช้แก้ไขข้อมูลในไฟล์ library.yaml ที่ folder story โดยมี รายละเอียดดังนี้

1. ให้ผู้ใช้แก้ไขเฉพาะตัวอักษรสีส้ม
2. ในส่วนของ progress คือคะแนนค่าความสัมพันธ์ ผู้ใช้สามารถแก้ไขคะแนนเต็มได้เลย
3. หมวดหมู่สามารถมีได้มากกว่า 1 หมวด สามารถเพิ่มได้โดยการ - นำหน้าและให้อยู่ในตำแหน่งที่ตรงกับข้างบน

****หมายเหตุ**** ข้อมูลนี้จะแสดงที่ตัวแอปเท่านั้น จะไม่แสดงใน Tools

 assets	15/11/2023 15:34	File folder	
 story	21/11/2023 10:03	File folder	
 library.yaml	13/12/2023 10:41	Yaml Source File	2 KB

```
1 - name: "ชื่อเรื่องของรมิดา"
2   image: ชื่อภาพปกเรื่อง
3   avatar:
4     id: me
5     name: "รมิดา" # ชื่อตัวละครของผู้เล่น หากให้ผู้เล่นตั้งเองให้ใส่ ""
6   summary:
7     progress:
8       - key: rp_X
9         name: ความสัมพันธ์กับ X
10        max: 500
11       - key: rp_Y
12         name: ความสัมพันธ์กับ Y
13        max: 500
14       - key: rp_Z
15         name: ความสัมพันธ์กับ Z
16        max: 500
17   group:
18     - หมวดหมู่หรือ แทรก ของเรื่อง A
19     - หมวดหมู่หรือ แทรก ของเรื่อง B
20   author:
21     - ชื่อนักเขียน/เจ้าของผลงาน
22   illustrator:
23     - ชื่อนักวาด
24   short_mini_story: เรื่องย่อแบบสั้นๆ อ่านแล้วเข้าใจในหนึ่งบรรทัด
25   mini_story: |-
26     กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เอ๊ะลิม ขอให้ฟาร์ทเนอร์เขียนเรื่องย่อแบบยาวด้วยตนเองนะคร้าบ
```

```
1 - name: "ชื่อเรื่องของรมิตา"  
2 - image: ชื่อภาพปกเรื่อง
```



```
6 summary:
7   progress:
8     - key: rp_X
9       name: ความสัมพันธ์กับ X
10      max: 500
11     - key: rp_Y
12       name: ความสัมพันธ์กับ Y
13      max: 500
14     - key: rp_Z
15       name: ความสัมพันธ์กับ Z
16      max: 500
```

Text ที่นำหน้าลดค่าความสัมพันธ์

ตรงคะแนนเต็มจะนำไปแปลงเป็น % ผ่านระบบ

ภาพประกอบ: Fungust studio

สถานะ: จบแล้ว

0 เพชรสำหรับเรื่องนี้

0 ตัวสำหรับเรื่องนี้

ความคืบหน้าของเรื่อง

เริ่มเนื้อเรื่องใหม่

คุณอ่านเรื่องนี้ไปแล้ว 0 ตอน

ความสัมพันธ์กับโรม 0%

ความสัมพันธ์กับเอสรา 0%

ความสัมพันธ์กับซิโน 0%

ความสัมพันธ์กับยูโร 0%

เนื้อเรื่องย่อ

นานแค่ไหน ที่ฉันต้องอยู่คนเดียว เติบโตคนเดียว ฉันก็แค่อยากใช้ชีวิตเหมือนคนอื่นบ้าง ฉันไม่ได้อ่อนแอเป็นยัยหน่อมแน้ม...

อัลบั้ม



จดหมาย



โรม 0/14

ผูกบัญชี

อ่านต่อ

17 group:
18 - - หมวดหมูหรือ แทรก ของเรื่อง A
19 - - หมวดหมูหรือ แทรก ของเรื่อง B

Server : th Channel : 0



Call Me Darling

แนะนำ รักโรแมนติก

บทที่ 1 ตอนที่ 1

☆

จดหมาย

ผูกบัญชี

อ่านต่อ

Call Me Darling

แนะนำ รักโรแมนติก

บทที่ 1 ตอนที่ 1



รายการโปรด





โดเนท

ผู้แต่ง: Stampberry, May112

ภาพประกอบ: Fungust Studio

สถานะ: จบแล้ว

 0 เพชรสำหรับเรื่องนี้ ⓘ

 0 ตัวสำหรับเรื่องนี้ ⓘ

ความคืบหน้าของเรื่อง

เริ่มเนื้อเรื่อง



จดหมาย

คุณอ่านเรื่องนี้ไปแล้ว 0 ตอน

ความสัมพันธ์กับโรม

ความสัมพันธ์กับเอสรา

ความสัมพันธ์กับชิโน



ผูกบัญชี

อ่านต่อ

```

20 author:
21   - - ชื่อนักเขียน/เจ้าของผลงาน
22 illustrator:
23   - - ชื่อนักวาด
  
```


ความสมพอนอกเบรม	<div style="width: 0%;"></div>	0%
ความสัมพันธ์กับเอสรา	<div style="width: 0%;"></div>	0%
ความสัมพันธ์กับชีโน่	<div style="width: 0%;"></div>	0%
ความสัมพันธ์กับยูโร	<div style="width: 0%;"></div>	0%

เนื้อเรื่องย่อ

นานแค่ไหน ที่ฉันต้องอยู่คนเดียว เติบโตคนเดียว ฉันก็แค่อยากใช้ชีวิตเหมือนคนอื่นบ้าง ฉันไม่ได้อ่อนแอเป็นยัยหน่อมแน้มนะ!"

การผจญภัยครั้งใหม่ของมนุษย์คนหนึ่งในโลกมนุษย์จักรกล พร้อมเรื่องราวความรักสุดว้าวุ่น กำลังจะเริ่มต้น



อัลบั้ม

โรม

0/14



จดหมาย

เอสรา

0/15



ผูกบัญชี

อ่านต่อ

```
short_mini_story: เรื่องย่อแบบสั้นๆ อ่านแล้วเข้าใจในหนึ่งบรรทัด
```

```
mini_story: |-
```

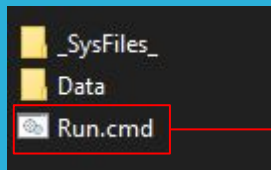
```
กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เอ๊ะลิม ขอให้พาร์ทเนอร์เขียนเรื่องย่อแบบยาวด้วยตนเองนะคร้าบบ
```



การทดสอบ

การทดสอบ

1. เมื่อนักเขียนวางไฟล์และ configs ระบบเรียบร้อยแล้วให้เปิดไฟล์ run.exe ปล่อยให้มันทำการตรวจสอบไฟล์เรา



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

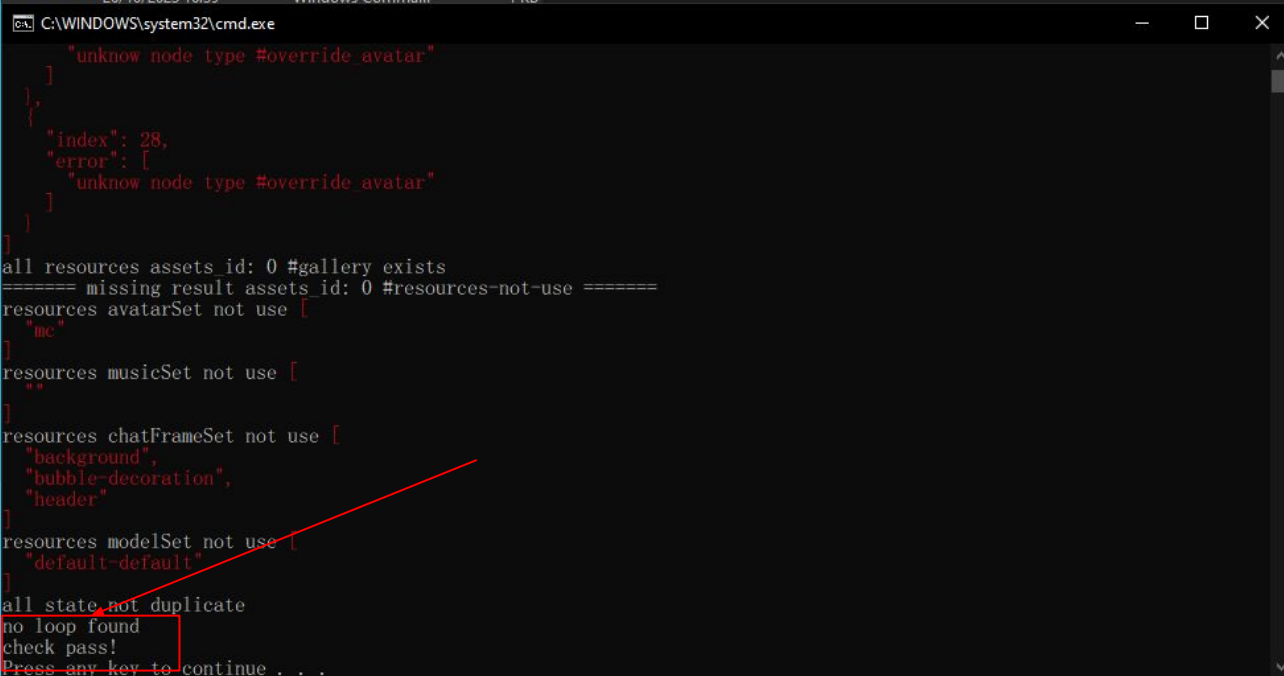
"unknown node type #override_avatar"
]
},
"index": 28,
"error": [
"unknown node type #override_avatar"
]
]
]
all resources assets id: 0 #gallery exists
===== missing result assets id: 0 #resources-not-use =====
resources avatarSet not use [
"mc"
]
resources musicSet not use [
""
]
resources chatFrameSet not use [
"background",
"bubble-decoration",
"header"
]
resources modelSet not use [
"default-default"
]
all state not duplicate
no loop found
check pass!
Press any key to continue . . .
```

จะเจอกับจอหน้าตาน่ากลัวประมาณนี้

การทดสอบ

2. หากตรวจสอบผ่านให้กดปุ่มอะไรก็ได้บนคีย์บอร์ดเพื่อเปิดโปรแกรมทดสอบ หากไม่ผ่านนั้นจะระบุปัญหา

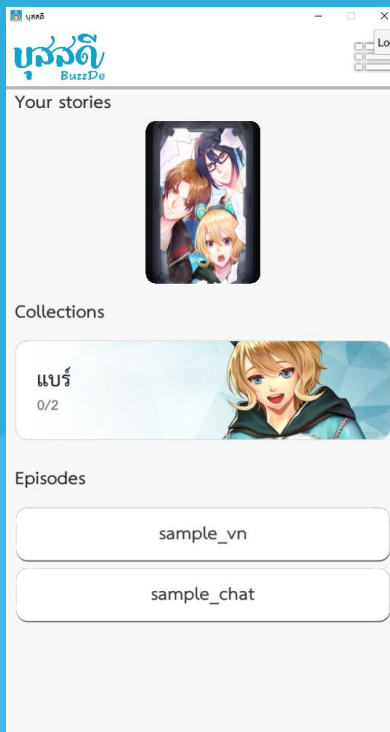
ส่งให้ทีมบัสสตีตรวจสอบได้เลยนะครับ



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
"unknown node type #override_avatar"
}
},
  "index": 28,
  "error": [
    "unknown node type #override_avatar"
  ]
}
]
]
all resources assets_id: 0 #gallery exists
===== missing result assets_id: 0 #resources-not-use =====
resources avatarSet not use [
  "mc"
]
resources musicSet not use [
  ""
]
resources chatFrameSet not use [
  "background",
  "bubble-decoration",
  "header"
]
resources modelSet not use [
  "default-default"
]
all state not duplicate
no loop found
check pass!
Press any key to continue . . .
```


การทดสอบ

3. เมื่อเปิดตัวทดสอบมาจะมีหน้าต่างเหมือนบุงส์ดีเลย (กรณีเจอหน้าจอขนาดใหญ่ให้กด alt+enter เพื่อแก้ปัญหา)




บุษคดี BuzzDe

Your stories



Collections

แบรี่ 0/2



Episodes

sample_vn

sample_chat



ปุ่มดูข้อมูลระบบสำหรับแก้ปัญหา

ปุ่มปรับค่าคะแนน variable

อัลบั้ม

ตอนของเรื่องที่อยู่ใน story.yaml

Log

Your stories



Collections

แบร์
0/2



Episodes

sample_vn

sample_chat

ปุ่มดูข้อมูลระบบสำหรับแก้ปัญหา

:: Log ::

Your stories



Collections

แบร์
0/2



Episodes

sample_vn


sample_chat

111255: loaded scene Loading
111257: loaded scene Editor
111658: Fade in complete
111659: Fade out complete

Enter text... Send


บุ๊คสด BuzzDe

Your stories



Collections

แบร์
0/2



Episodes

sample_vn

sample_chat



ปุ่มปรับค่าคะแนน variable

บุ๊คสด

Story Variable Editor

Name	Value		
var_score	5		

Add New Variable

Enter variable name ...

Edit หรือลบตัวแปร

เพิ่มตัวแปร

หมายเหตุ หากระบบอ่านเนื้อ
เรื่องเจอตัวแปรจะเพิ่มตัวแปร
ให้เองโดยอัตโนมัติ

Your stories



Collections



อัลบั้ม

Episodes

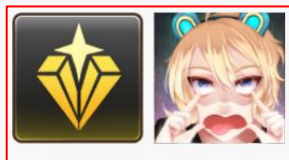
sample_vn

sample_chat

←

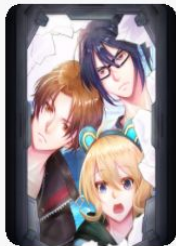
แบรี่

0/2



รายการภาพอัลบั้ม ซึ่งสามารถ
กดดูภาพใหญ่ได้

Your stories



Collections

แบร์รี่
0/2



Episodes

sample_vn

sample_chat

เนื้อเรื่อง

Visual Novel



กลับ

Speed
x1

ปรับความเร็ว

ปุ่ม edit ค่าตัวแปร variable

ปุ่มเล่นอัตโนมัติ

ปุ่มดูข้อความที่ผ่านมาทั้งหมด

แบร์รี่

วันก่อนครับ

Your stories



Collections

แบร์รี่
0/2



Episodes

sample_vn

sample_chat

เนื้อเรื่อง

Visual Novel



กลับ



sample_chat



ปุ่มเล่นอัตโนมัติ

TOP กลุ่ม

ปุ่ม skip เรื่อง (หากเจอ choice จะกระโดดไป choice)

กลับไปบนสุด

แบร์รี่

แบร์...

การทดสอบ

ตอนต่างๆ เมื่อคก็จะเข้าเล่นได้

โดยการทดสอบจะมี

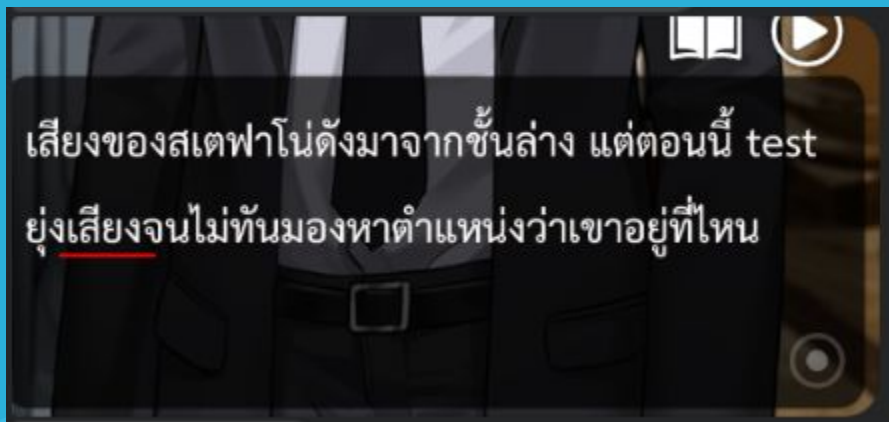
- การแสดงภาพถูกต้องหรือไม่เช่นตัวละครซ้ำซ้อนกัน
- การแสดงเสียงตรงหรือไม่ เช่น ใช้เสียงลูกบิริบท
- การใช้คำถูกต้องหรือไม่ เช่น มีการเขียนคำผิด

หมายเหตุ

หากต้องการทดสอบใหม่อย่าลืมแก้คะแนนของตัวแปรด้วย

การทดสอบ

หากเจอปัญหา หรือ มีคำผิดที่ต้องแก้ อาจจะต้องมีการเขียนเอกสารว่า เราเจอที่ห้องไหน (เขียนชื่อตอน) เจอที่ไหน (เขียนบรรยาย เช่น คำว่ายุ่งเสียงจน เขียนผิด ให้แก้เป็นยุ่งเสียงจน)



จำเป็นในการแก้

- ภาพจุดที่ผิด
- สิ่งที่ผิด
- สิ่งที่ถูกต้องหากแก้

อาจจะทำผ่าน sheet เนื่องจากในแต่ละห้องอาจจะมีมากกว่า 1 จุดที่ต้องแก้

เมื่อทดสอบเสร็จแล้ว จึงแก้ตามไปที่หลัง



น้องบัสสอนครบทุกคำสั่งแล้ว
เย่ ~
ไปลองทำกันเล้ยย~



Thank you