

Основные принципы работы движка

Движок работает как слайд-шоу, переключаясь между сценами.

Активные области сцены (экрана) называются регионами.

Папка со сценами называется локацией. Для каждой локации может быть установлена отдельная фоновая музыка или заданы специальные настройки (например, OSE).

Режим разработчика

Запустите *fae.exe* с параметром *dev*, чтобы попасть в режим разработчика.

В этом режиме вы сможете создавать и редактировать регионы, а также легко редактировать значения переменных игры.

Чтобы создать регион нажмите **Ctrl** и нарисуйте прямоугольник мышкой.

Чтобы редактировать регион щелкните по нему при зажатом **Shift**.

Чтобы включить запись в отладочный журнал запустите *fae.exe* с параметром *debug*.

Файл настроек Settings.ini

[screen]	
;width_opt=800	<- если раскомментировать эти строчки и закомментировать width и height, то физическое разрешение экрана изменяться не будет, а данные параметры указывают на размер фоновых картинок в сценах
;height_opt=600	
width=800	
height=600	
;stretch_regions_by=height	
say_color=c\Yellow	<- цвет шрифта титров фраз главного героя
answer_color=c\Lime	<- цвет шрифта титров ответных фраз
[debug]	<- настройки журнала
;deep_log=1	<- записывать больше отладочных деталей
;log_buffer=0	<- буферизация записи (включите на медленных компьютерах)
[init]	
To=PXTY	<- точка входа
[options]	<- настройки игры
music_enabled=1	<- фоновая музыка вкл/выкл
music_volume=10	<- громкость фоновой музыки в процентах
sounds_enabled=1	<- звуки
back_as_default=down,left,right	<- авторегионы (края экрана), работающие по умолчанию как «назад»

<code>subtitles_duration=1440</code>	<- длительность отображения субтитров
<code>highlights=1</code>	<- при наведении на активные регионы меняется курсор и появляется подсказка
<code>statusbar=2</code>	<- если указать 2 – то вверху и внизу экрана будет строка статуса, если 1 – то только внизу, если 0 – картинка будет в полный экран
<code>show_current_scene_in_top_bar=1</code>	<- если включена верхняя строка статуса и здесь 1, то в ней будет отображаться адрес текущей сцены
<code>[strings]</code>	<- строковые переменные. можно например перевести на другой язык
<code>go_left=Налево</code>	
<code>go_right=Направо</code>	
<code>go_up=Вверх</code>	
<code>go_down=Вниз</code>	
<code>go_back=Назад</code>	
<code>visited=Просмотрено</code>	
<code>of=из</code>	
<code>dialog_title=Варианты действий:</code>	
<code>[edit]</code>	<- перечисленные здесь параметры из секции options будут отображаться в меню настроек игры
<code>music_enabled=checkbox, Фоновая музыка</code>	
<code>music_volume=slider, 0, 100, Громкость музыки</code>	
<code>sounds_enabled=checkbox, Звуки</code>	
<code>subtitles_duration=slider, 500, 5000, Длительность субтитров</code>	
<code>highlights=checkbox, Подсвечивать активные регионы</code>	
<code>[statistics]</code>	<- это не настройка, а специальный параметр, куда записывается FPS и длительность последнего сеанса игры
<code>FPS=28 (running time: 00:01:78)</code>	
<code>[pause_menu]</code>	<- настройки меню паузы
<code>font=Lucida Console, 10%</code>	

Ресурсы игры

<code>PXTY /</code>	<- точка входа
<code>center /</code>	<- локация
<code> Music /</code>	<- папка с фоновой музыкой
<code> track1.mp3</code>	<- треки (воспроизводятся по очереди, если не задан параметр Shuffle)
<code> 204.jpg</code>	<- фоновая картинка сцены 204
<code> 204.ini</code>	<- файл сцены 204
<code> 204.button.ini</code>	<- файл региона button сцены 204
<code> 204.button.wav</code>	<- звук, который будет воспроизведен по щелчку по региону button
<code> 600.avi</code>	<- сцена - видеоролик
<code> center.ini</code>	<- локация это тоже сцена, поэтому данный файл будет обработан при заходе на локацию
<code> 103 /</code>	<- ресурсы сцены 103
<code> M.Kluch_est_u_Lysogo.mp3</code>	<- фраза (вызывается из файла ini / Action)
<code> M.Kluch_est_u_Lysogo.txt</code>	<- субтитры к фразе
<code>main_menu /</code>	
<code> main_menu.jpg</code>	<- картинка региона (кнопки) exit сцены main_menu
<code> main_menu.ini</code>	<- служебная папка со звуками, которые можно вызвать из любой сцены
<code> exit.bmp</code>	<- картинка региона (кнопки) exit сцены main_menu
<code>sounds /</code>	<- служебная папка со звуками, которые можно вызвать из любой сцены
<code>credits /</code>	<- служебная папка с «кредитами»
<code> 0.ini</code>	<- настройки, которые будут применены на 0-й секунде
<code> 0.mp3</code>	<- музыка, которая включится на 0-й секунде
<code> 20.jpg</code>	<- картинка, которая появится на 20-й секунде
<code>PXTY.aes</code>	<- файл с командами, который будет выполнен при заходе на локацию (точку входа)

Файл сцены .ini

[init]
Action=if not initd then { say \103\M.tvoya_zadacha; initd } <- команда, которая будет выполнена при заходе на сцену

noback=1 <- данный параметр запрещает возврат на данную сцену по щелчку «назад» (это нужно например когда мы заходим в предметы инвенторя)

no_ose=1 <- данный параметр отключает назкренные элементы для данной сцены (например, иконку инвенторя)

[Back] <- авторегион «назад»
To=0_back <- при щелчке в левом нижнем углу экрана произойдет переход на заданную сцену

[left] <- авторегион «налево»
To=0_back <- при щелчке по левому краю экрана произойдет переход на заданную сцену

[0_left_door] <- регион
X=33 <- координаты и размеры региона в % от экрана (например при размерах экрана 800x600 пикселей, регион с W=10 H=10 будет иметь размеры 80x60 пикселей, т.е. не будет квадратным)

Y=17
W=36
H=52
Title=Дверь в БА3 <- подсказка, появляющаяся при наведении мышкой на регион
Action= <- действие (команда) выполняемое по щелчку на регионе
To=0_left_door <- при щелчке по региону произойдет переход на заданную сцену
Condition= <- условие (выражение), при выполнении которого будет отображаться регион

Диалоги:

Если в файле региона есть секции [1] итд – то они интерпретируются как диалоги. Например, 103.Mendeleev.ini:

[1]
Text=Да, мне нужна помощь! <- текст опции (пункта) диалога
Action=say M.Govori; alt 1 <- действие при выборе данной опции (произнести фразу и переключить ветку диалога)

[2]
Text=Нннет
To=.

[1.1] <- ветка диалога
Text=Что мне делать?
Action=say M.tvoya_zadacha; quest_mendeleev; alt 2

[1.2]
Text=Как сдать аналитику?
Action=say M.sprosi_u_studenta_v_laboratorii_analitiki; hints += 1; alt 11
Condition=quest_mendeleev and not zacet_anal <- условие отображения опции диалога

Клавиши управления

Нажмите [~] чтобы вызвать консоль для ввода команд в игре.

[ESC] – чтобы вызвать меню паузы

[ПРОБЕЛ] – чтобы пропустить видео или фразу

[F5] – чтобы обновить текущую сцену

[F12] или [F11] – чтобы вернуться на предыдущую сцену
(это нужно, если вы застряли между сценами)

[F10]- чтобы вернуться на одну из 10 последних сцен
(это нужно если вы крепко застряли и F12 не помогает)

Команды

(по алфавиту)

add region ...	- добавляет регион (до перехода на другую сцену)
after 500 msec do ...	- выполнить заданное действие через 500 миллисекунд
alt 1	- переключение ветки диалога
answer ...	- ответная фраза (как say только другим цветом)
cheat visited all	- чит: как будто игрок посетил все сцены
credits	- вызвать окно «кредитов»
dev_mode on	- вкл/выкл режим разработчика
echo ...	- вывести параметр команды в консоль не вычисляя
ed	- открыть ini файл текущей сцены
explore	- то же самое что ed
eval ...	- вычислить значение параметра и вывести результат
event имя_события on ...	- создать именованное событие
on load do ...	- создать действие (событие) на загрузку любой сцены
on ... stop doing ...	- единственный способ удалить событие
on command ... do ...	- создать действие на команду (макрос)
on command ... do nothing	- удалить макрос
on key do ...	- создать действие на нажатие клавиши
flashback ...	- перейти на заданную сцену не через затухание (фейдинг), а вспышку
FPS	- вывести текущий FPS (скорость работы движка)
give cup ... for 100	- нативный механизм выдачи кубков (оптимизация): дать кубок за 100 посещенных сцен на указанной локации
if ... then ... else ...	- условный оператор (в блоках then и else можно указать несколько команд, заключив их в фигурные скобки { ... } и разделив точкой с запятой ;)
input имя_переменной	- выводит окно для ввода пользователем значения переменной
list имя_списка ...	- работа со списками: random select unique X from Y - выборка X случайных, не повторяющихся элементов из списка Y replace X with Y - замена элемента с индексом X на Y
load (без параметров)	- загрузить сохраненную игру
load OSE	- загрузить наэкранный элемент (OSE), например: inventory\inventory.icon.ini – иконка инвенторя (это тоже способ оптимизации)
ls ...	- в режиме разработчика вывести список:

events - событий

last10 - последних 10 посещенных сцен (их можно прокручивать нажимая F10)

macroses - макросов

regions - регионов

visited - посещенных сцен

NVC - посещенных сцен (нативный счетчик, оптимизация)

music off	- фоновая музыка вкл/выкл
noop	- ничего не делать (команда-заглушка)
not имя_переменной	- удалить переменную (например <i>Action=not have_key</i>)
OSE ... alt ...	- изменить иконку OSE (например, подсветка рюкзака при появлении нового предмета в нем)
output ...	- выводит текст в специальный регион [output]
region ... image ...	- изменить картинку региона
run ...	- выполнить скрипт (файл с командами)
save	- сохранить игру
say ...	- произнести фразу (воспроизвести файл и субтитры), например <i>say "что-нибудь"</i> , или <i>say M.cho_nibud</i>
sound ...	- воспроизвести звук
settings	- показать окно настроек
settings option ...	- изменить значение настройки
shuffle dialog	- перемешать элементы диалога после его создания
?	- дает подсказку - на какой сцене находится игрок и какие в ней есть регионы (они подсвечиваются)

все прочие команды обрабатываются как присвоение значение переменным, например:

have_key1	- создаст переменную <i>have_key1</i> со значением «set»
state 5	- создаст переменную <i>state</i> со значением «5»
state = "x=" & x	- костыль, чтобы движок не запутался в типах переменных
state += ...	

Вычисление выражений:

Поддерживаемые операторы и функции:

exists "..."	- проверить существует ли файл (параметр обязательно в кавычках)
visited "..."	- функция определяет, посещена ли сцена (параметр обязательно в кавычках) или считает количество посещенных сцен, если задана маска <i>visited mask*</i> (звездочка обязательно на конце)
at "..."	- проверяет на какой мы сейчас сцене (параметр обязательно в кавычках)
from "..."	- похоже на <i>at</i> , но проверяет значение переменной <i>back</i> (это нужно для правильной работы инвентаря) (и звездочка не поддерживается) (параметр обязательно в кавычках)
random 10	- возвращает случайное число от 1 до 10

... in ... - проверяет наличие элемента в списке
dialog - создает диалоговое окно Yes|No и возвращает его результат
length of ... - возвращает длину строки
substr of ... from 1 to 10 - возвращает подстроку (с 1 по 10 символ) строки
count имя_переменной* - считает количество переменных по маске
(звездочка на конце обязательна)

Операторы в порядке уменьшения приоритета:

a * b, a / b - умножение, деление
a + b, a - b, a & b - сложение, вычитание, конкатенация строк
a = b, a > b, a < b, a <> b - сравнение
not a - логическое НЕ
a and b, a or b - логические И, ИЛИ

Известные проблемы

Проблема	Решение
Не воспроизводится фоновая музыка. Выскакивает ошибка «Error initializing MCI device»	Встроенный медиа плеер очень капризный к файлам. Попробуйте перекодировать mp3 в wav и обратно через FormatFactory