collections

Тип: список

В данном ноде определяются элементы галереи — фоны, цг, музыка, концовки и сноски (доступны из меню "Помощь").

Все элементы, за исключением концовок, становятся доступны в галерее после того, как игрок увидит (услышит) их в игре. Концовки же открываются специальной командой в сценарии.

Нод может содержать следующие параметры, каждый из которых является списком:

- `bg`
- `cg`
- `endings`
- `notes`
- `tracks`

Все элементы в игре выводятся в том порядке, в котором они указаны (сверху вниз).

bg / cg

Тип: список

Список фонов/цг для галереи. ID каждого нода в данном списке должен соответствовать существующему фону/цг — встроенному в игру или же определённого внутри `resources.yaml`:

```
# resources.yaml
---
  bg:
    bus_stop: bg/bus_stop.jpg # определение фона bus_stop
  cg:
    d1_rena_sunset: cg/d1_rena_sunset.jpg # определение цг d1_rena_sunset

  collections:
    bg:
      bus_stop: # добавление фона bus_stop в галерею
        thumb: gallery/thumbs/bg/bus_stop_284x160.jpg # превью
    cg:
      d1_rena_sunset: # добавление цг d1_rena_sunset в галерею
        thumb: gallery/thumbs/cg/d1_rena_sunset_284x160.jpg

    # остальные параметры
```

Каждый нод может содержать следующие параметры:

- `name` — название
- `thumb` — превью
- `variations` — вариации

name

Тип: языковой нод

Название фона/цг. Выводится в меню при просмотре, если у фона/цг есть вариации.

Если не указан, будет использован ID фона/цг.

thumb

Тип: ассет
Типы принимаемых ассетов:

- `texture` — тип по умолчанию
- `sprite`

Файл превью для галереи.
Предпочтительное разрешение: **284x160.**

variatons

Тип: список

Вариации фона/цг. Содержит ноды с вариациями, каждый из которых может содержать параметр `name` — название, которое будет отображаться в меню при просмотре:

```
# resources.yaml
---
 bg:
  bus_stop: bg/bus_stop.jpg # определение фона bus_stop
  bus_stop_day: bg/bus_stop_day.jpg # определение фона bus_stop_day
 cg:
  d1_rena_sunset: cg/d1_rena_sunset.jpg # определение цг d1_rena_sunset
  d1_rena_day: cg/d1_rena_day.jpg # определение цг d1_rena_day

 collections:
  bg:
   bus_stop: # добавление фона bus_stop в галерею
    name: "Автобусная остановка"
    thumb: gallery/thumbs/bg/bus_stop_284x160.jpg # превью
    variations: # вариации
     bus_stop_day:
      name: "Автобусная остановка, день"
  cg:
   d1_rena_sunset: # добавление цг d1_rena_sunset в галерею
    name: "Рена"
    thumb: gallery/thumbs/cg/d1_rena_sunset_284x160.jpg,
    variations: # вариации
```

```
      d1_rena_day:
        name: "Рена, день"


  # ... остальные параметры
```

> Вариации не могут иметь вариаций.

> Вариациям можно не задавать параметр `thumb`, т.к. превью для них не используются.

endings

Тип: список

Список концовок, отображаемых в меню "Помощь".

Каждый нод внутри списка — языковой нод.

Поддерживают тэги разметки Rich Text.

```
# resources.yaml
---
  collections:
    endings:
      himitsu_good_end: Химицу, хорошая концовка
      himitsu_bad_end: Химицу, плохая концовка
      kagome_good_end: # концовка с переводами на два языка
        ru: Кагомэ, хорошая концовка
        en: Kagome, good ending


      # остальные параметры
```

Разблокировка той или иной концовки происходит при помощи команды внутри игрового сценария.

notes

Тип: список

Список сносок, отображаемых в меню "Помощь".
Внутри списка прописываются ID сносок:

```
# resources.yaml
---
notes: # определение сносок
  note1: "Сноска #1"
  note2: "Сноска #2"
  note3: "Сноска #3"

collections:
  notes: # сноски, которые должны отображаться в меню "Помощь"
    - note1
    - note2
    - note3
```

tracks

Тип: список

Список треков, отображаемых в галерее.

ID каждого нода внутри списка должен соответствовать ID встроенного в игру музыкального трека или трека, прописанного в `resources.yaml`.

Название трека указывается внутри нода:

```
# resources.yaml
---
  sound:
    echo_avenue_old: sound/music/echo_avenue_old.mp3 # определение трека


  collections:
    tracks:
      echo_avenue_old: Echo Avenue [Old Version] # добавление трека в галерею
```

Если название не указано, будет выведен ID трека.

Использование встроенных ресурсов

Чтобы вывести в галерее какой-либо элемент, встроенный в игру, достаточно просто прописать его ID и ID необходимых вариаций. Название и превью нужно указывать только в том случае, если вы хотите их изменить.

```
# resources.yaml
---
  collections:
    # для всех этих элементов будут использованы значения по умолчанию, встроенные в игру
    bg:
      tokyo_street_day:
        variations:
          tokyo_street_night:
          tokyo_street_sunset:
    tracks:
      a_painful_story:
      ddd_take_two:
    endings:
      himitsu_bad: # Химицу, плохая
      himitsu_good: # Химицу, хорошая
```

> Обратите внимание, что после ID нода нужно ставить двоеточие, но не нужно указывать параметры.

Revision #50
Created 7 July 2023 20:13:45 by Admin
Updated 17 August 2023 22:41:22 by Admin