【注：本样例是由在COG2024会议上对语涵编译器的论文进行交流时所用的演示修改而来。主要演示：1. 内嵌素材与特殊块（段落格式-居中），2. 语涵编辑器自带的内容优化和自动演出。】

【声明角色：语涵】

* 立绘：
  + 正常：立绘/语涵正常
  + 微笑：立绘/语涵微笑
* 立绘位置设置：立绘默认方案（屏底高度=0.4，顶部高度=0.9）

【注：以上“立绘/语涵正常”是在引用“立绘”目录下名叫“语涵正常”的图片文件。立绘位置设置帮助程序决定立绘应该放在什么位置，具体情况请查询文档。】

【声明场景：房间】

* 背景：预设（小型室内，屏幕=“你好，世界！”）

【切换场景：房间】

【角色入场：语涵】

【长发言：语涵】

我们在此介绍使用语涵编译器时建议遵循的视觉小说开发流程。

【注：内嵌的图片视为在此时使图片上场。特殊块是一段有特殊段落样式（居中、背景颜色）的文本。内嵌图片后紧跟着特殊块的话，特殊块的内容视作内嵌图片的名称。以下图片可以用“图1”或是“初始编写”来引用。使用背景颜色的特殊块一般用于内嵌引擎指令，详情请查询文档。】

A screen shot of a computer

Description automatically generated

图 1：初始编写

当开发刚刚开始时，语涵编译器可以仅通过故事大纲或剧本生成游戏工程。我们期望用户在输入中添加命令以提供关键信息，例如角色和场景信息，或者请求占位素材。语涵编译器可以导出资源素材使用报告（包括占位素材），这可以让用户大致了解项目的总体成本。然后，用户可以使用这些信息和原型进行内容的迭代和改进。在这一阶段，输出的工程文件不建议手动编辑；通过输入剧本调整输出更为简单。

【收起图片：初始编写】

【注：这里不收起图片的话，两张图片会同时在场。】

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

图 2：后续迭代

当用户开始为视觉小说准备（美术、图片）素材时，用户可以在剧本引用这些素材，以使语涵编译器将它们并入游戏项目中。如果引擎不支持素材的格式，编译器会进行格式转换。在实际使用中，除了素材和剧本脚本，用户可能还希望定制其他内容，例如UI和主界面。在我们目前的原型中，用户可以直接在游戏工程里进行这些更改，编译器不会覆盖任何与剧本无关的脚本和配置文件。我们可以继续这一迭代过程，直到所有资源准备完成并进入演出阶段。

【收起图片：后续迭代】

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

图 3：最后一次迭代

最终，在制作阶段的最后，用户可以从游戏项目继续开发并手动修改项目文件。从此之后，流程与传统开发过程相同。

【收起图片：最后一次迭代】

【默认发言模式】

语涵（微笑）：这是示例的结尾，谢谢观看！