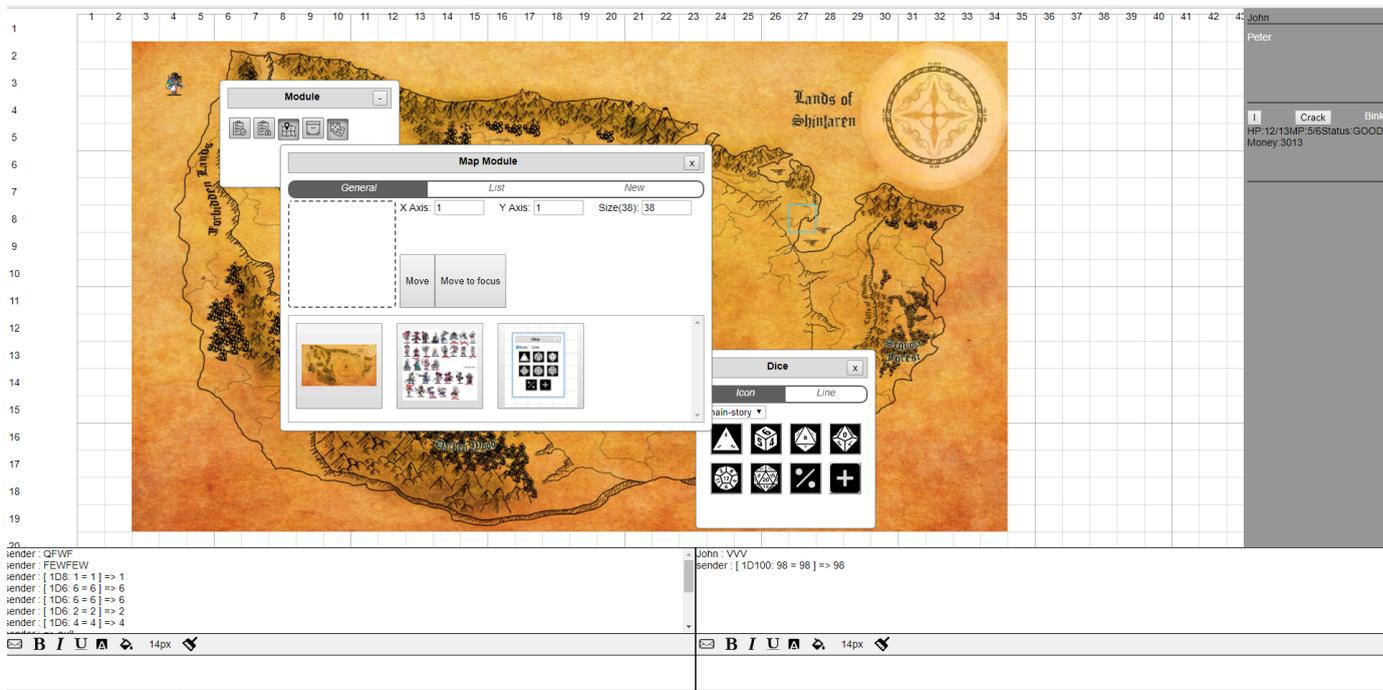


# Github 教學文件



The screenshot displays a game interface with a central map titled "Lands of Shularen". Overlaid on the map are several UI windows: a "Module" window at the top left, a "Map Module" window in the center with "General" and "List" tabs, and a "Dice" window at the bottom right. The "Map Module" window includes fields for "X Axis: 1", "Y Axis: 1", and "Size(38): 38", along with "Move" and "Move to focus" buttons. The "Dice" window has "Icon" and "Line" tabs and a "rain-story" dropdown menu. A chat window on the right shows messages from "John" and "Peter". The bottom of the screen features a text input area with a "14px" font size indicator and a "B I U" toolbar.

[頻道系統](#)

[小視窗](#)

[控制台](#)

[公共筆記](#)

[筆記目錄](#)

[筆記內容](#)

[私人筆記](#)

[骰子模組](#)

[點擊擲骰](#)

[指令擲骰](#)

[棋盤以及地圖](#)

[地圖控制台](#)

[一般頁面](#)

[上傳頁面](#)

[更新頁面](#)

[物件\(Item\)控制台](#)

[圖庫](#)

[創造物品物件控制台](#)

[創造角色物件控制台](#)

[物件表單](#)

[更新物件\(人物\)控制台](#)

[Token 控制](#)

[GM顯示名稱視窗](#)

[玩家以及角色欄位](#)

[BGM控制台](#)

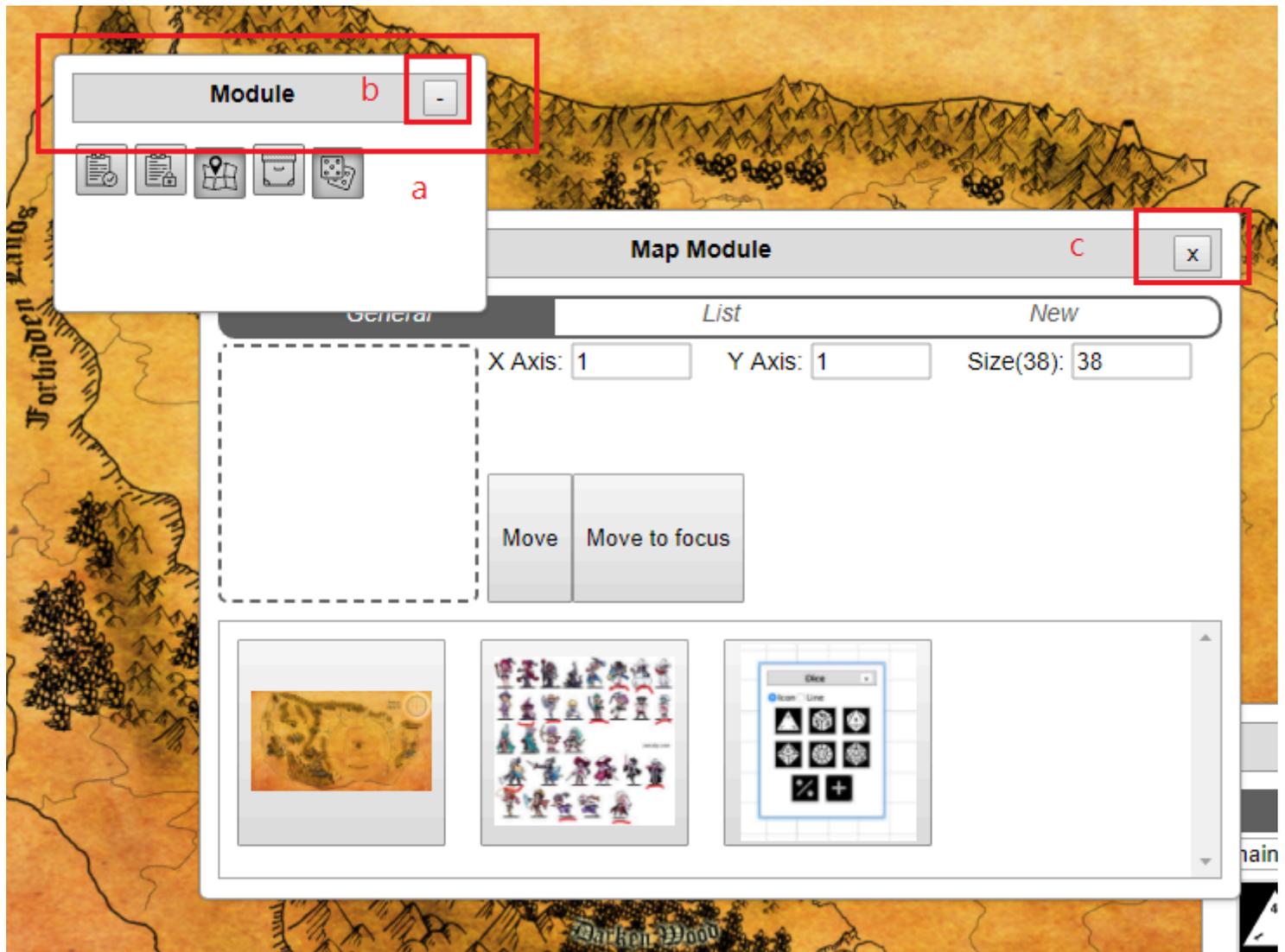
# 1. 頻道系統



頻道分為兩種,劇情頻道以及聊天頻道. 聊天頻道的顯示名稱為玩家名字, 進入房間後是無法修正的; 劇情頻道的顯示名稱為角色名字, GM可以經由GM專門的角色切換器切換名稱, 玩家若沒有創建或是設定操作角色(請參考玩家以及角色欄位)的話一開始是顯示玩家名字, 若已經設定好角色, 顯示名稱則會是該角色名稱

- a. 送出訊息
- b. 粗體
- c. 斜體
- d. 底線
- e. 文字顏色
- f. 背景顏色
- g. 文字大小
- h. 清除格式
- i. 顯示名稱: 當送出訊息後會顯示在頻道上的名字, 為劇情頻道專有功能

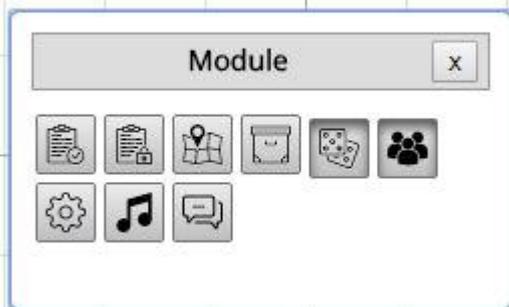
## 2. 小視窗



新版網頁板絕大部分模組都已小視窗模式表示，類似像是RPG電腦遊戲裡面的小視窗，可以拖拉

- 小視窗標題：用滑鼠拖住標題即可拖拉
- 縮小化：控制台專用
- 關閉小視窗

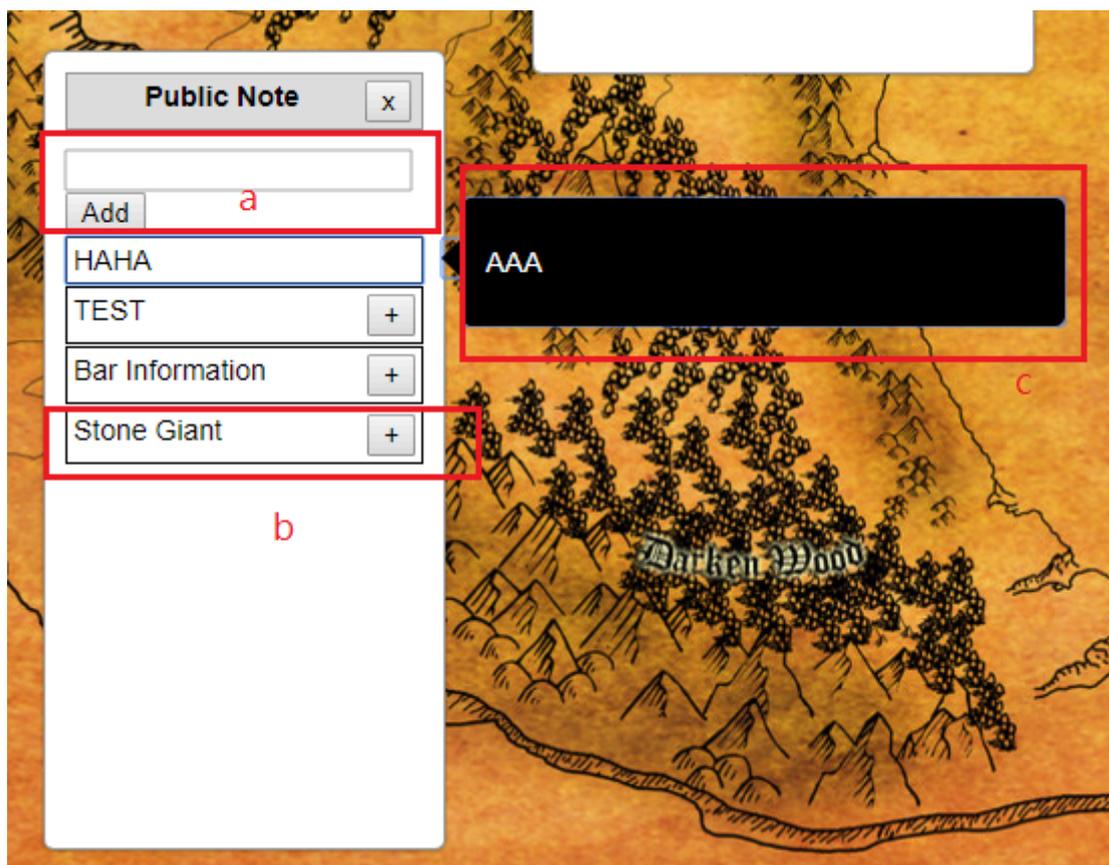
### 3.控制台



用來開啟或是關閉各類模組，由左到右分別為公共筆記，私人筆記，地圖控制台，Item控制台，骰子控制台，GM顯示名稱控制台，房間設定，BGM控制台，私訊頻道控制台，詳細介紹之後一一介紹

## 4. 公共筆記

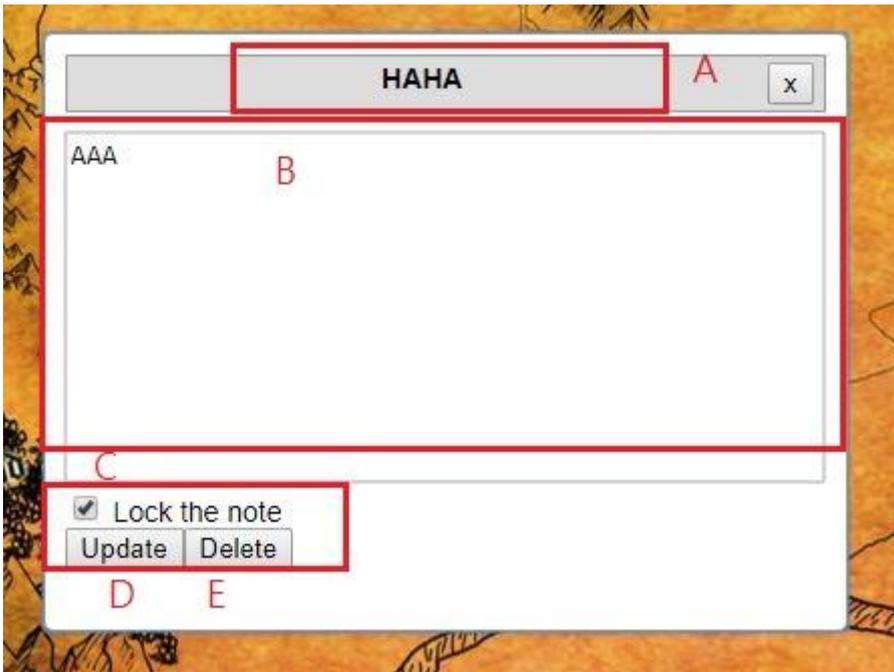
### A. 筆記目錄



公共筆記為所有人皆可看到的內容

- a. 新增新筆記: 在輸入框寫入標題並點擊新增就會增加新的筆記
- b. 筆記: 顯示該筆記的標題, 若使用者為GM或是該筆記的持有者則會顯示右方按鈕, 點擊右方按鈕則會顯示筆記內容控制台
- c. 筆記內容: 點擊該筆記後則會在右方顯示該筆記的內容

## B. 筆記內容



點擊筆記的控制按鈕就會進入筆記內容控制台，只有該筆記持有者或是GM有此權限

- a. 筆記標題
- b. 筆記內容
- c. 鎖住筆記: 鎖住後只有持有者以及GM可以修改筆記內容
- d. 更新筆記
- e. 刪除筆記

## 5. 私人筆記

操作模式等同公共筆記，但只有持有人可以見到筆記。GM可將劇本事先存取在這個地方，如果GM想要把私人筆記複製至公共筆記，可以點選「複製至共用筆記」就會自動拷貝一份至共用筆記了



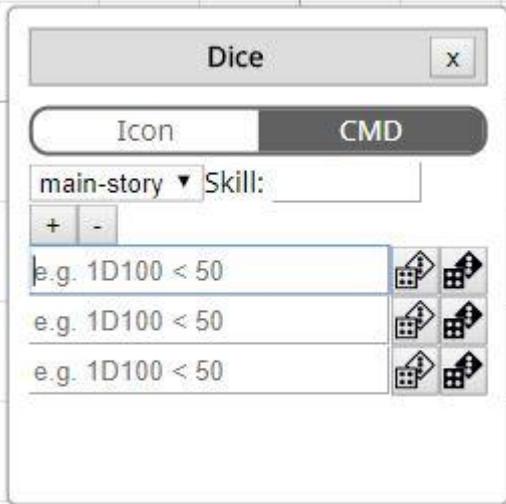
## 6. 骰子模組

### A. 點擊擲骰



- 擲骰頻道：當擲骰後擲骰結果會出現在選擇的頻道
- 擲骰鈕：點擊擲骰，%為D100骰
- Skill: 技能，如果有輸入內容則表示針對此技能擲骰

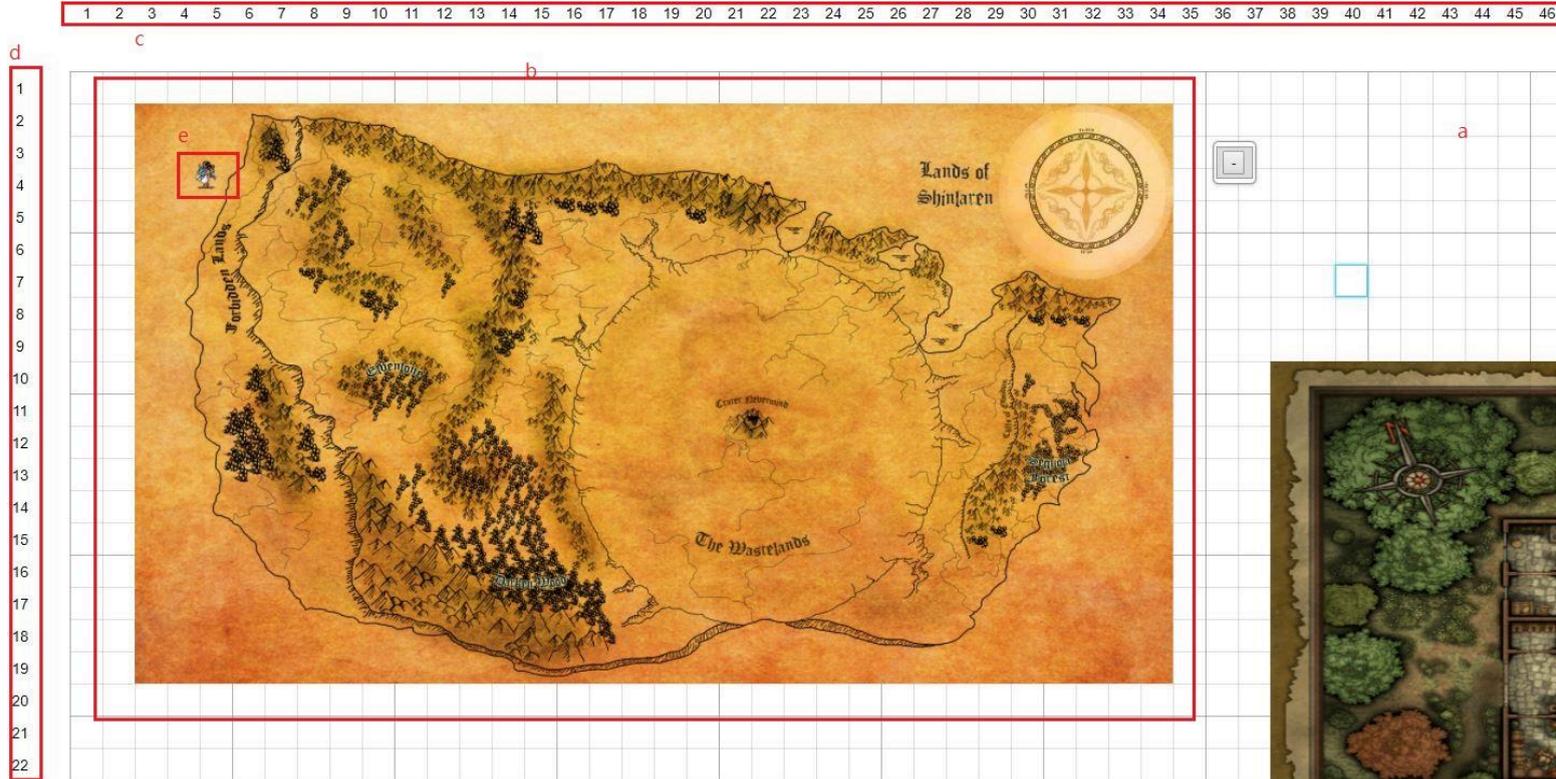
## B. 指令擲骰



指令擲骰可以新增複數個指令框, 使用者可以事先把多個指令先打好後等需要時直接擲骰

- a. 指令框: 可支援計算, 如 $(1D100 + 4) * 5$ 或是 $5D20H3$ (取最高數值的三個D20骰)或是 $45D20L3$ (取最低的三個D20骰), 詳細可參考擲骰指令教學文件
- b. 白色骰子: 明骰
- c. 黑色骰子: 暗骰, 只有GM可以看到結果
- d. +-按鈕: 增減指令框數目

## 7. 棋盤以及地圖



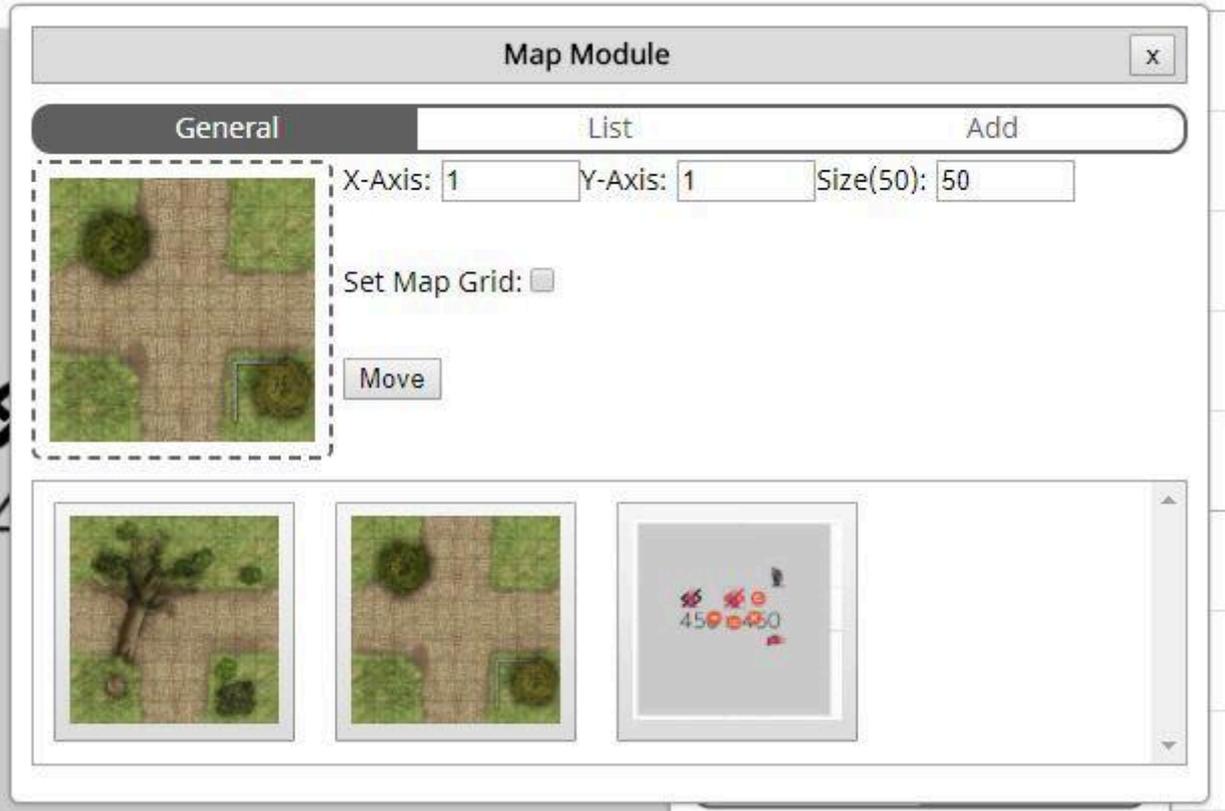
新版TRPG網頁版的地圖系統以棋盤為基底，GM可將複數地圖貼在棋盤上，並且把物件(詳見物件控制台)移到地圖上產生Token

- 棋盤:大小為200X200的棋盤，可利用滑鼠拖拉來進行移動
- 地圖:GM可由地圖控制台做控制
- X軸
- Y軸
- Token: 可藉由滑鼠拖拉來移動或是控制大小
- 利用滑鼠滾輪可以調整棋盤的大小

## 8. 地圖控制台

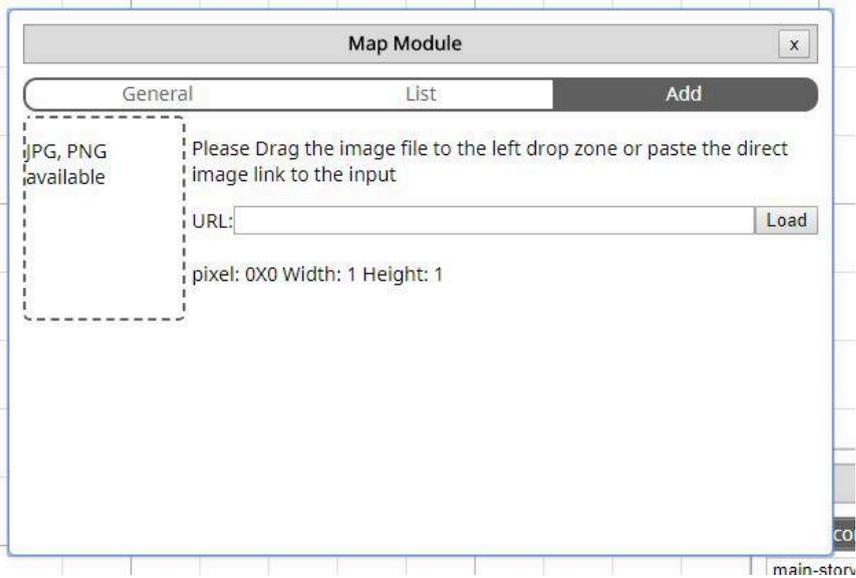
GM以及玩家用來操作棋盤和地圖的視窗. 有分為三個頁面: 一般頁面, 更新頁面以及上傳頁面

### A. 一般頁面



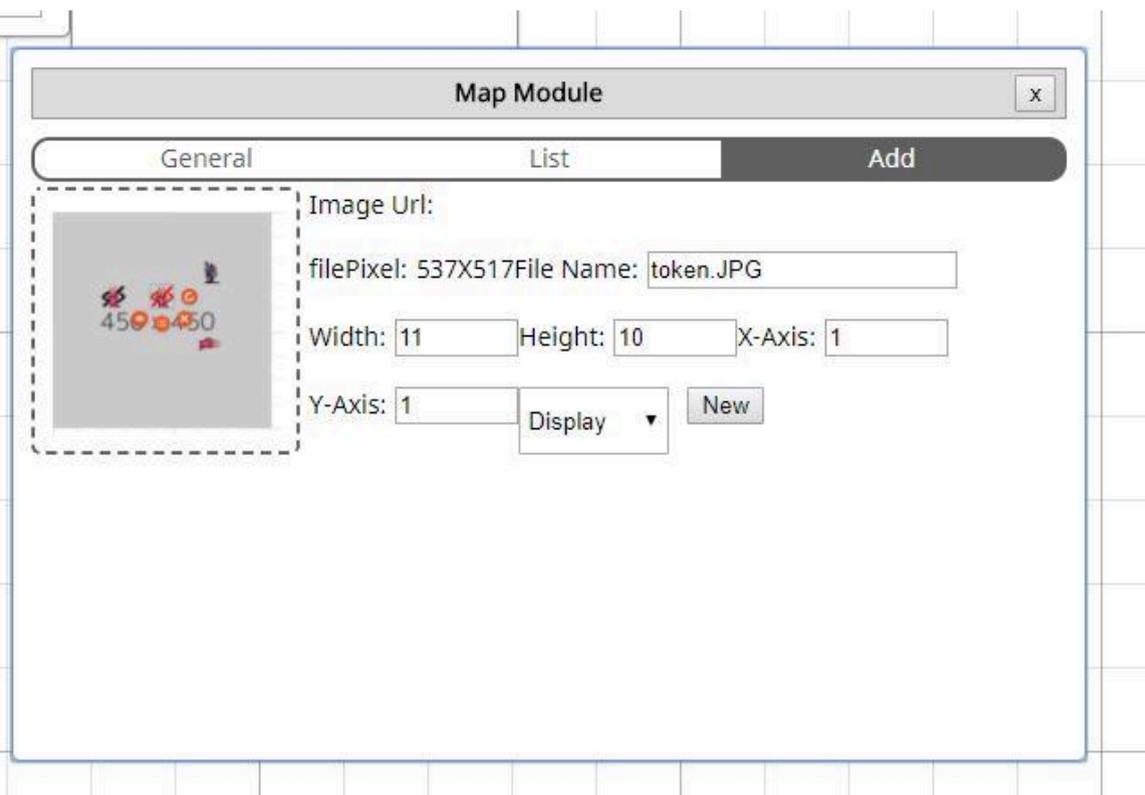
- X軸位置, Y軸位置: 填入數字後再點擊移動就會直接跳到棋盤的該點
- 棋盤格大小: 調整後棋盤格子的大小會隨數值改變, 預設為50, 可輸入的範圍為20-150
- 顯示地圖格線: 勾選後棋盤上的地圖就會顯示格線了
- 地圖表單: GM上傳的圖會顯示在此, 點擊圖片會會跳轉到該圖片的訊息

## B. 上傳頁面



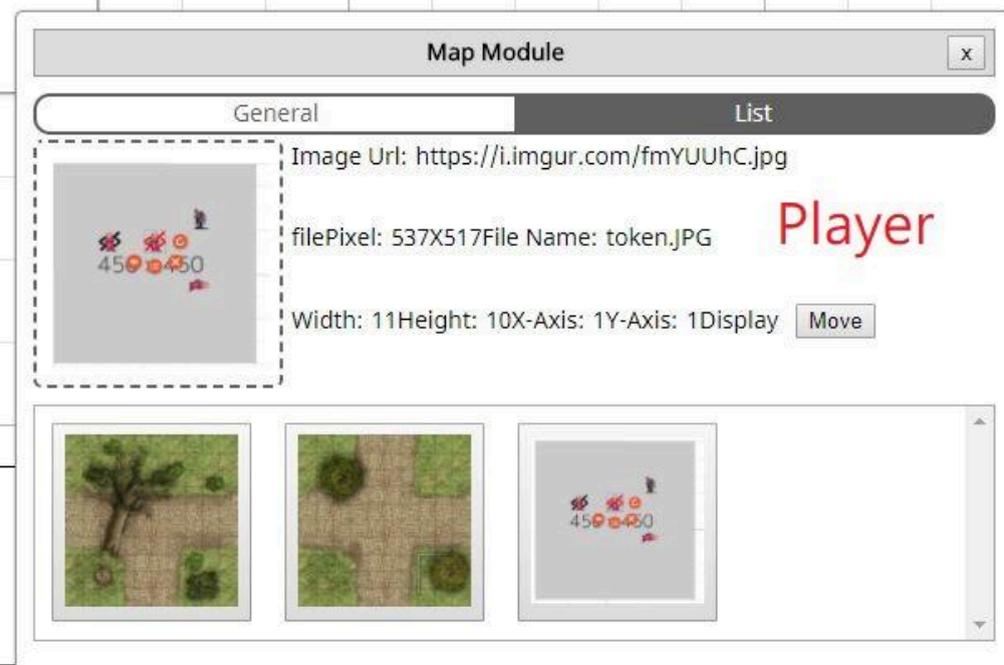
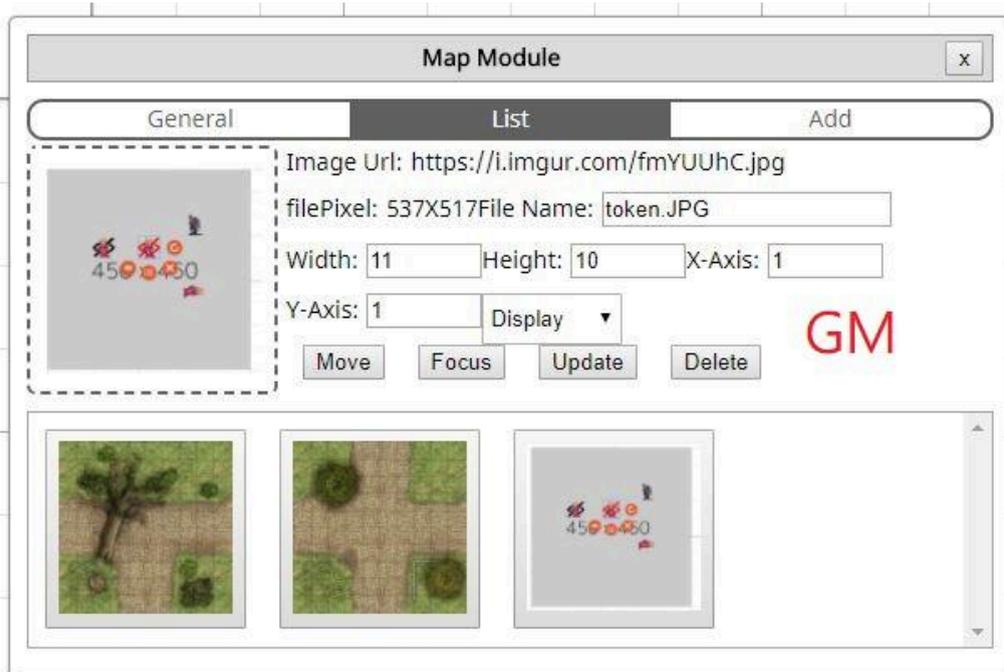
新增圖片頁面只有GM有權限使用，一般玩家是無法看到此一頁籤的。上傳圖片的方式有以下兩種

1. 如果圖片已經在網路上，可以直接將網址貼在輸入框後再點擊讀取。圖片讀取後即可新增圖片。這種上傳方式圖片的預設位置會是(1,1)，寬高也是預設值，GM需要進入編輯頁面再手動編輯
2. 如果圖片在自己的電腦裡，可以將圖片拖曳進左方的格子，拖曳進去後會畫面會變成這樣



3. 此時就可以設定地圖的參數，參數的詳細內容會在下面的更新頁面做解說

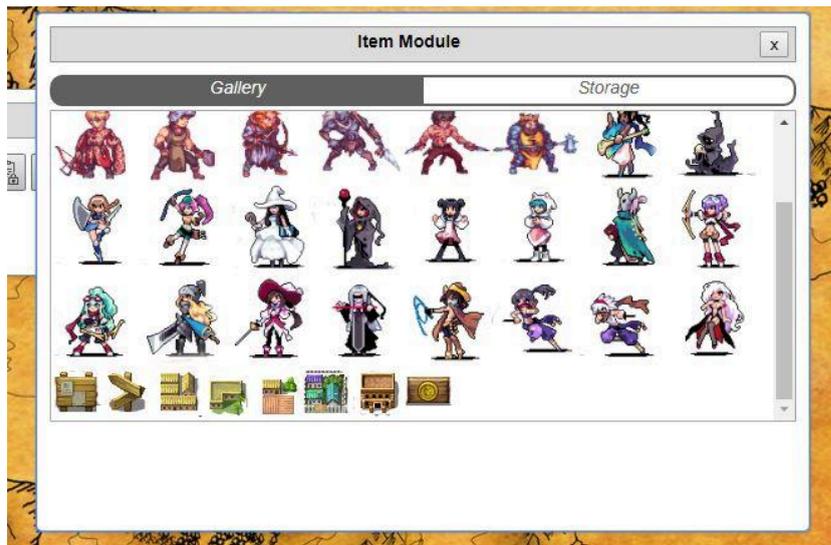
## C. 更新頁面



- 圖片網址: 產生地圖後上傳的地圖網址
- 圖片像素: 圖片實際大小
- Width, Height: 地圖在棋盤上的寬高
- X,Y: 地圖在棋盤上的位置
- 移動: 移動到該地圖
- 下拉式選單: 分別為顯示,迷霧,黑幕以及隱藏
  - 顯示: 地圖正常的顯示在棋盤上
  - 黑幕: 地圖在GM方會顯示半透明, 玩家方則會是一片漆黑, 場上的TOKEN變得不可見
  - 迷霧: 地圖在GM方以及玩家方會變暗, 玩家無法看到場上的TOKEN
  - 隱藏: 地圖在GM方會顯示但是玩家無法看到地圖

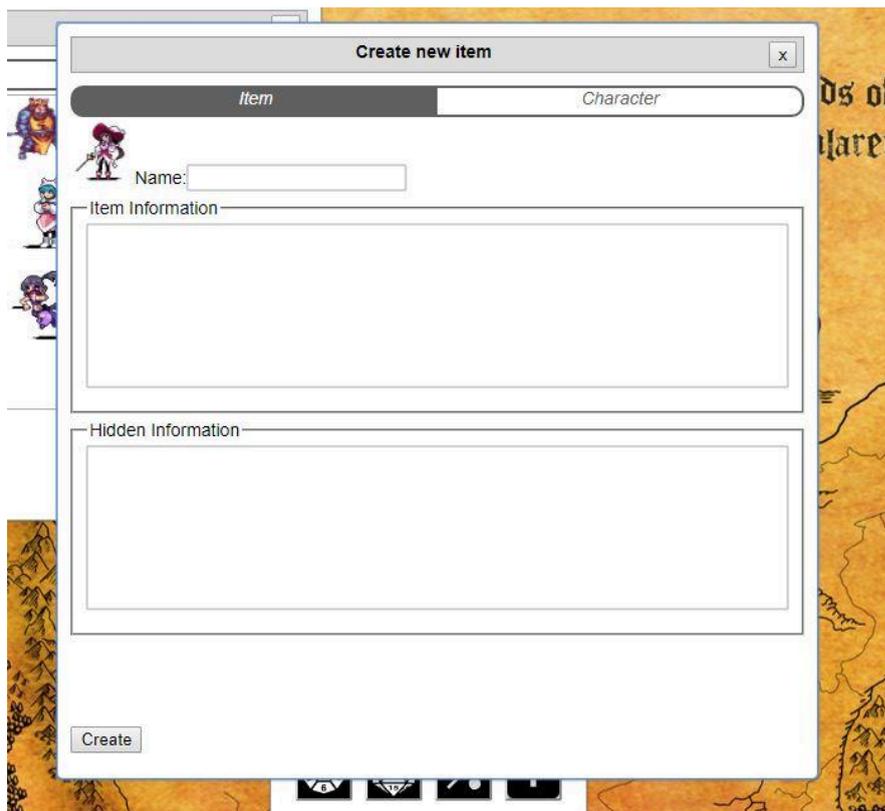
## 9. 物件(Item)控制台

### A. 圖庫



點擊圖兩下則可創造物件

### B. 創造物品物件控制台



## C. 創造角色物件控制台

Create new item

Item Character

Name:  Become Primary

First

HP: 0 / 0 MP: 0 / 0 Status:

Money: 0

Second

():  ():

():

Third

Background:

Create

點擊右上方Character則可以切換到創造角色頁面，角色數值表會依照房間的模組而有不同的技能表

## D. 物件表單

點擊開啟更新該物件的控制台，拖拉物件至地圖上則會產生該物件的Token



## E. 更新物件(人物)控制台

x

GEWGGE

Character

Item



Name: GEWGGE

Hidden

Sharable



Basic Attributes

HP 12 / 12 	MP 6 / 6 	DB 0 
Build — 0 	MOV — 0 	Occupation N/A 
Insane 	AGE — 30 	

Characteristics

STR — 50 	CON — 50 	SIZ — 60 
DEX — 50 	APP — 50 	INT — 60 
POW — 50 	EDU — 60 	LUCK — 50 
SAN — 0 		

Skill

Accounting — 5 	Anthropology — 1 	Appraise — 5 
Archaeology — 1 	Charm — 15 	Climb — 20 
Credit Rating — 0 	Cthulhu Mythos — 0 	Disguise — 5 
Dodge — 30 	Drive Auto — 20 	Electrical Repair — 10 
Fast Talk — 5 	First Aid — 30 	History — 0 

物品控制台同創造物品，人物物件控制台可點及按鈕設定成自己的操作角色(玩家限定功能)，選定後角色會出現在該玩家的欄位上

## 10. Token 控制



- 當物件拉動到地圖上的時候, 地圖上便會產生一個Token, 一個物件可以產生複數的Token, 同時對應同一個物
- 拉動Token邊緣設定即可Token大小, 拖拉Token則可以在地圖上移動
- 當點擊Token時周圍會出現Token菜單, 由右至左分別為旋轉, 消除, 選單, 以及隱藏
  - 旋轉: Token順時針旋轉90度
  - 消除: 消除該Token, 只有持有者以及gm才有此選項
  - 選單: 跳出該Token地物件控制台
  - 隱藏: 將Token給隱藏起來, 只有gm並且該物件持有人為gm才有此選項, 該隱藏只針對此一Token, 同一物件的其他Token不受此影響
- 當Token被隱藏起來的時候, 玩家視角是無法看見該Token的, 而gm視角的Token則會出現隱藏提示符號. 若隱藏提示符號是黑色的, 則表示隱藏只限定為該Token. 若符號為紅色, 則表示該物件的所有Token皆被隱藏

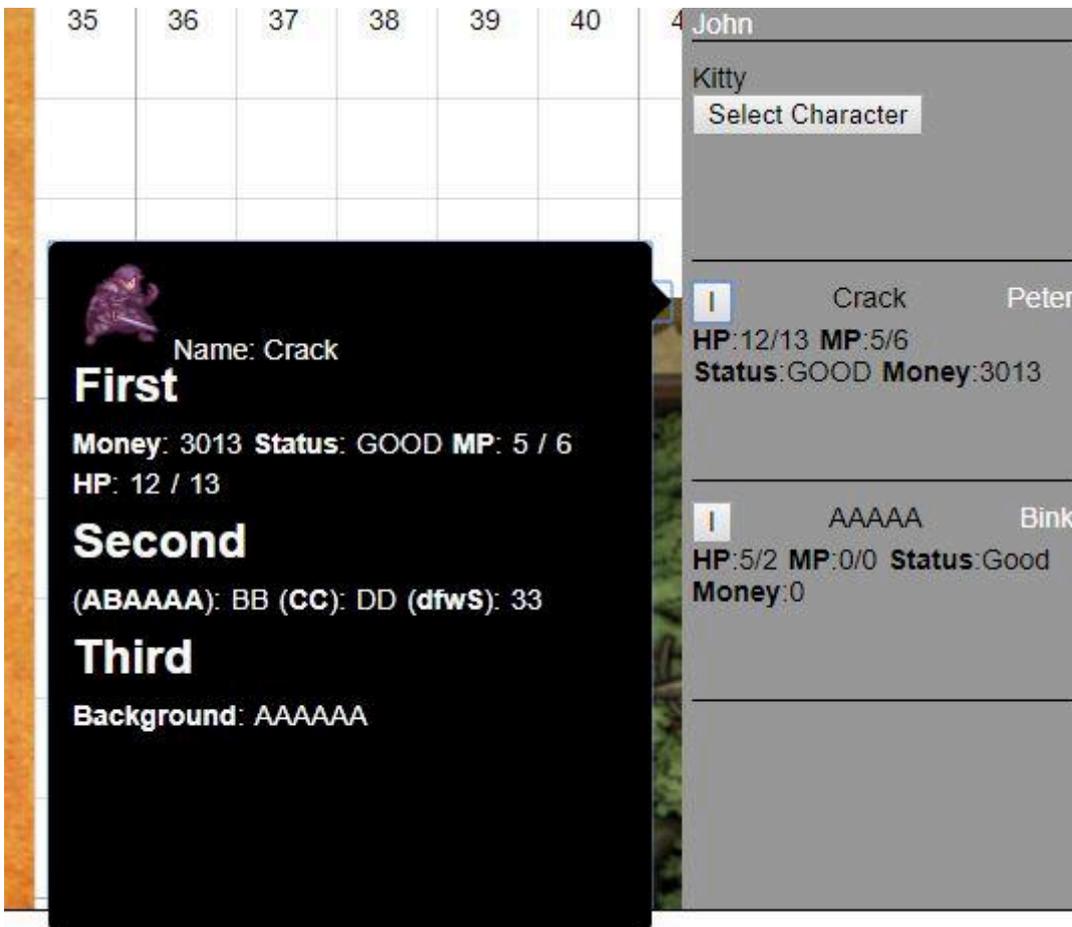
## 11. GM顯示名稱視窗



下拉式選單顯示的是GM以及目前存在於角色的NPC

- 當輸入框沒輸入文字時，GM在故事頻道裡的顯示名稱則是選單裡的名字
- 若輸入框有輸入文字，GM在故事頻道裡面的顯示名稱則是輸入框裡的名字

## 12. 玩家以及角色欄位



- 玩家名稱白色顯示未上線,黑色表示上線,紫色表示打字中
- 玩家剛進入房間時沒有控制角色，玩家必須要進入物件控制台去指定操作角色

## 13. BGM控制台

- BGM控制台可以讓GM在跑團的時候撥放背景音樂，音樂可在管理頁面的資料庫管理->BGM那邊去新增BGM選單
- 請注意，房間和管理頁面是不連動的，更新BGM後請記得重刷房間頁面，建議在跑團前就先準備好

