

せつめいの書

このソフトはなつかしのゲームブックの電子書籍版製作をサポートします。

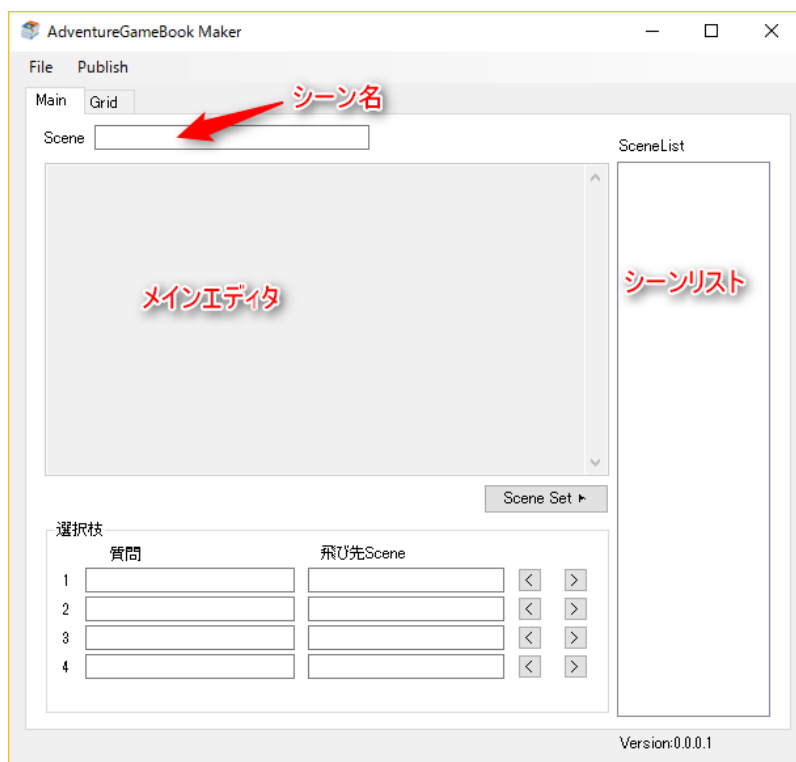
ゲームブックとは、本の形をしたアドベンチャーゲームです。たいていは状況を示した本文「君は薄暗い部屋の中にいる。目の前には一つだけ扉がある」等のような文章につづいて「扉を開ける→40ページに飛べ」等のように選択枝にページ数への参照が印刷され、その指示に従ってページを移動することでコンピュータのアドベンチャーゲームを再現しているものです。

※詳しくは Wiki 等を参照して頂戴。

かつては紙のページで選択枝を選んでいましたが、電子書籍にすることで、この「〇〇ページへ飛べ」の部分をハイパーリンクにして、簡単にジャンプすることができるようになりました。

とはいってもリンクの設定等が面倒なのですね。でも安心、このソフトを使えば、半自動的にページの設定が行え、なんと epub ファイルまで自動でつくってくれます（予定）

使い方



プログラムを立ち上げるとこのような画面になります。

シーン名に各々のシーンの名前（半角英数字にしてください）を入力すると、メインエディタが操作できるようになります。

The screenshot shows a software interface with two tabs: 'Main' and 'Grid'. The 'Main' tab is active. Below the tabs, there is a 'Scene' label followed by a text input field containing 'S001'. Below this is a large text area with a blue border containing the text '君は穴の中にいる！！'. To the right of the text area is a vertical scrollbar. At the bottom right of the interface is a button labeled 'Scene Set ▶'.

こんなかんじ。

本文にあたる文章を入力します。

The '選択枝' (Selection Branch) dialog box contains a table with two columns: '質問' (Question) and '飛び先Scene' (Jump to Scene). There are four rows, numbered 1 to 4. Each row has input fields for both columns and navigation buttons '<' and '>' to the right of the '飛び先Scene' field.

| | 質問 | 飛び先Scene | < | > |
|---|----|----------|---|---|
| 1 | | | < | > |
| 2 | | | < | > |
| 3 | | | < | > |
| 4 | | | < | > |

この部分は、質問と、飛び先のシーン名を設定します。

たとえば、

The '選択枝' (Selection Branch) dialog box is shown with example data entered into the '質問' and '飛び先Scene' columns. The '質問' column contains '何とか抜け出そうと頑張る' for row 1 and '面倒だからねちゃう' for row 2. The '飛び先Scene' column contains 'S002' for row 1 and 'S003' for row 2. Rows 3 and 4 are empty.

| | 質問 | 飛び先Scene | < | > |
|---|--------------|----------|---|---|
| 1 | 何とか抜け出そうと頑張る | S002 | < | > |
| 2 | 面倒だからねちゃう | S003 | < | > |
| 3 | | | < | > |
| 4 | | | < | > |

こんな具合ですね。

現時点では4つまで質問を入力できます。

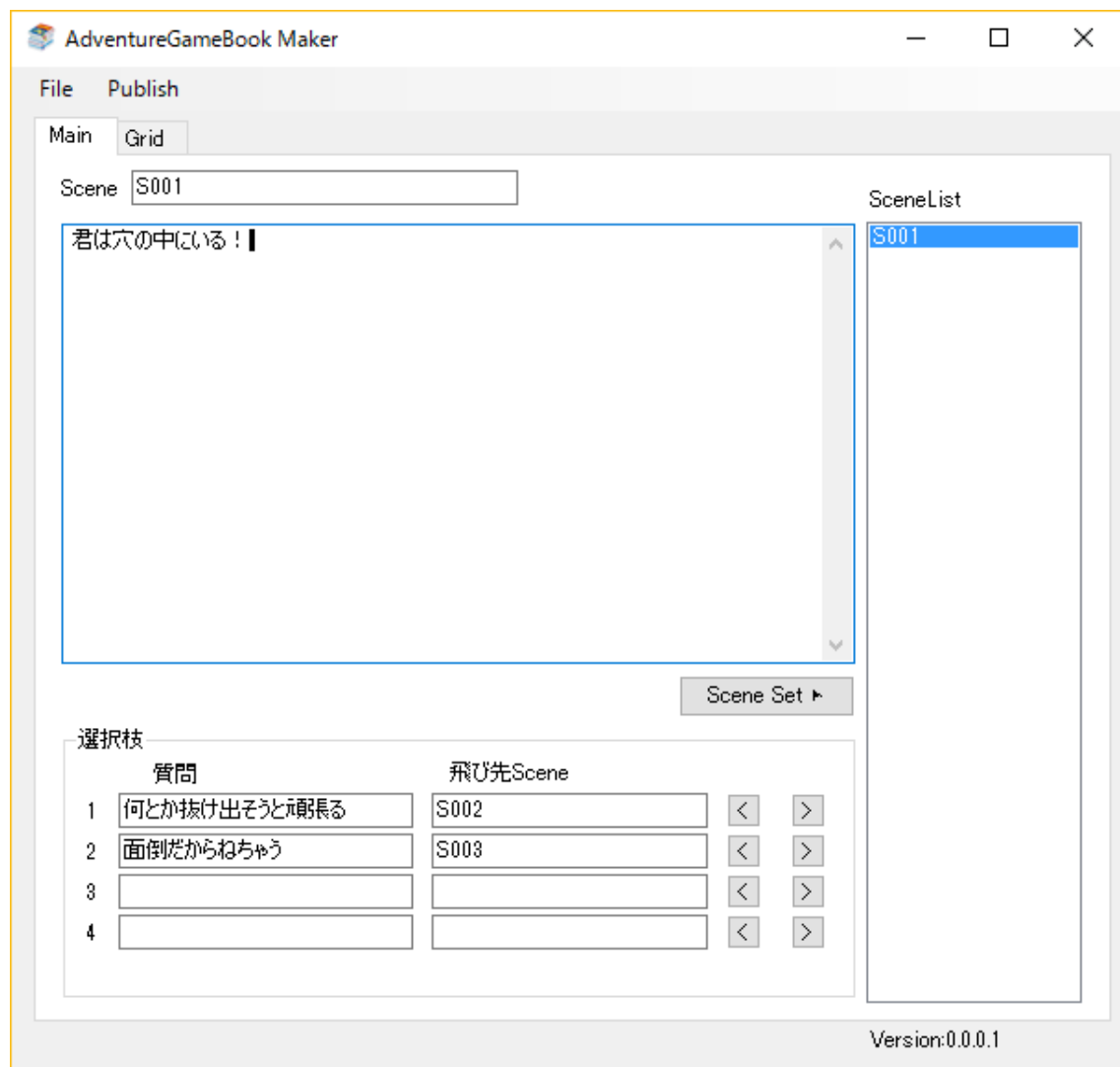
べつに入れなくても（このシーンが行き止まりなら）OKです。

Scene Set ▶

ボタンを押すと、このシーンが決定され、左のリストにセットされます。

※シーンが新規作成になるとインフォメーションが出ます。

現状、



こんな感じになりました。

さてさて、便利なのが

選択枝

| | 質問 | 飛び先Scene | |
|---|--------------|----------|-----|
| 1 | 何とか抜け出そうと頑張る | S002 | < > |
| 2 | 面倒だからねちゃう | S003 | < > |
| 3 | | | < > |
| 4 | | | < > |

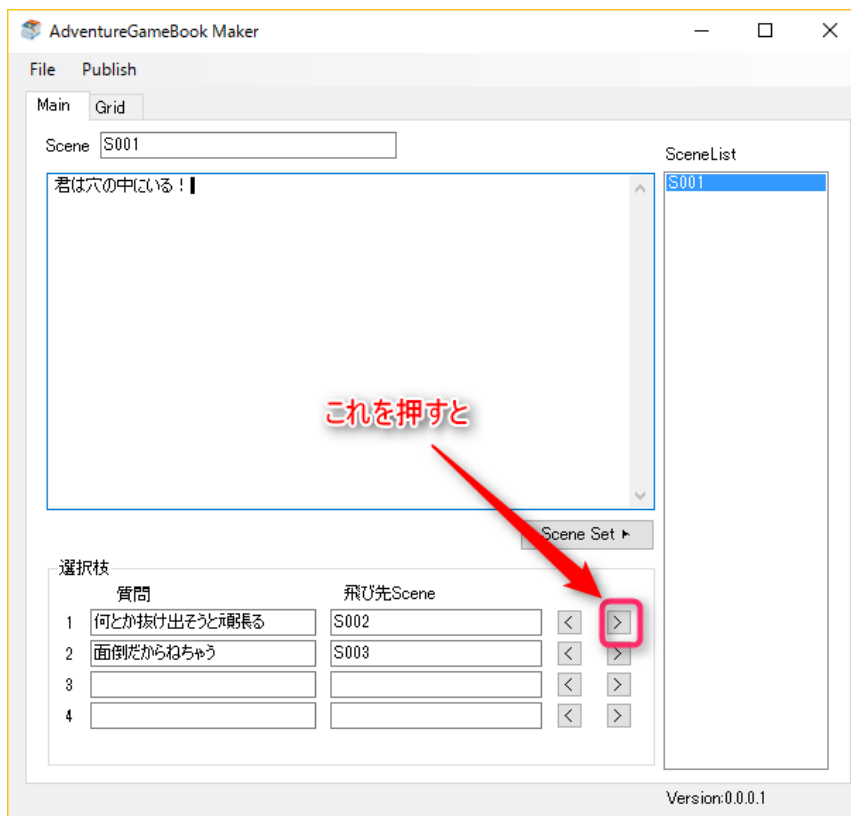
この赤枠ボタンです。

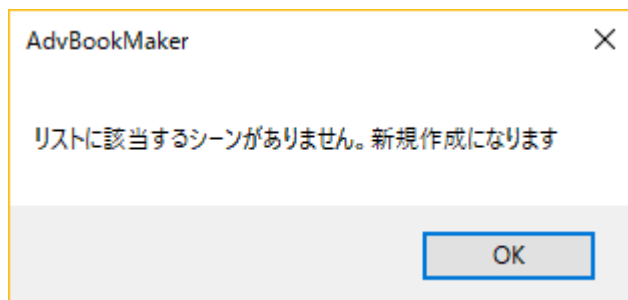
[<] と [>] があります。

[>] は、この列の「飛び先シーン」をエディタに呼び出します。(まだ作られていないなら新規作成します)

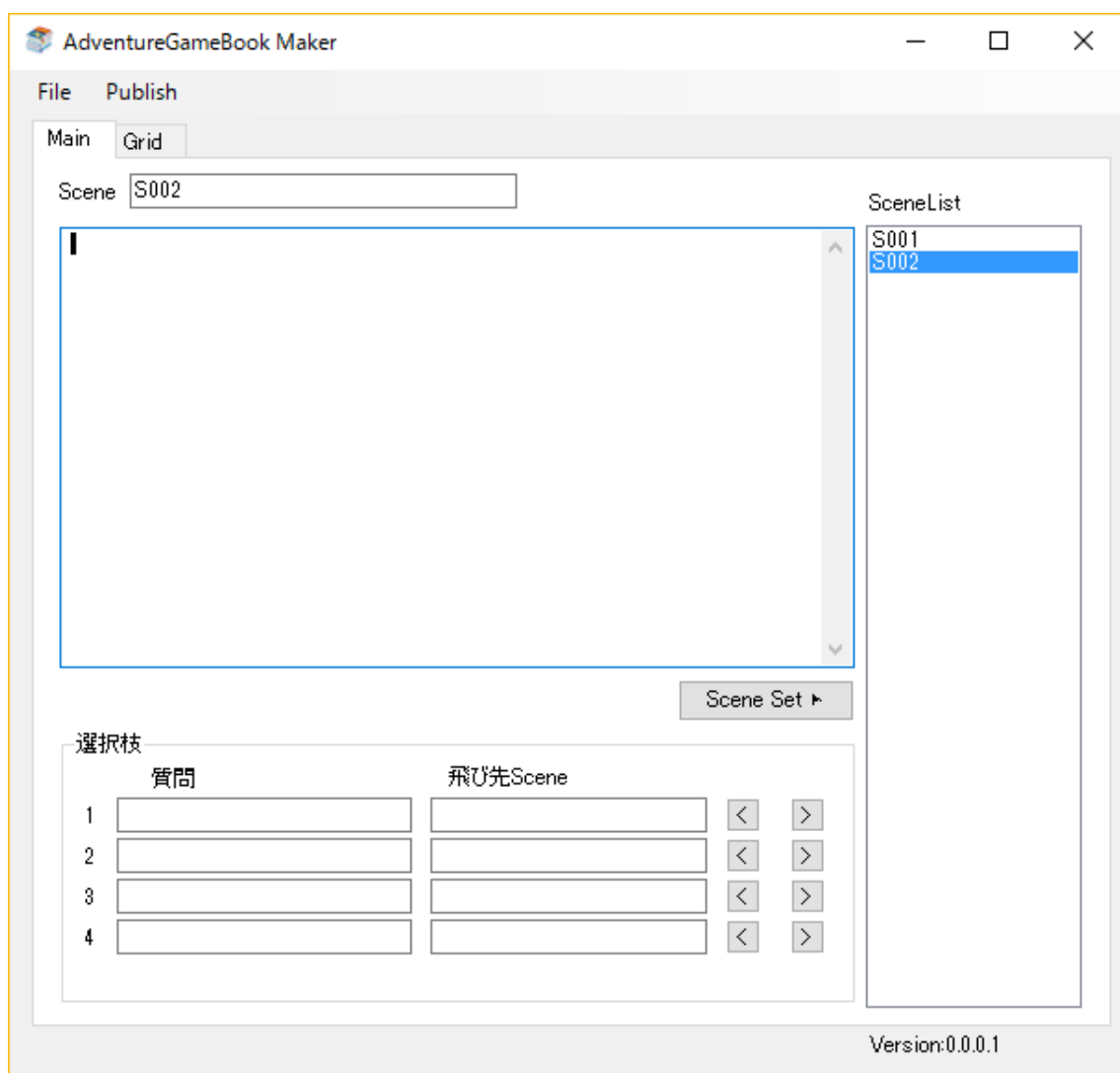
やってみましょう。

試しに上の選択枝1のS002の列の[>]を押してみます。



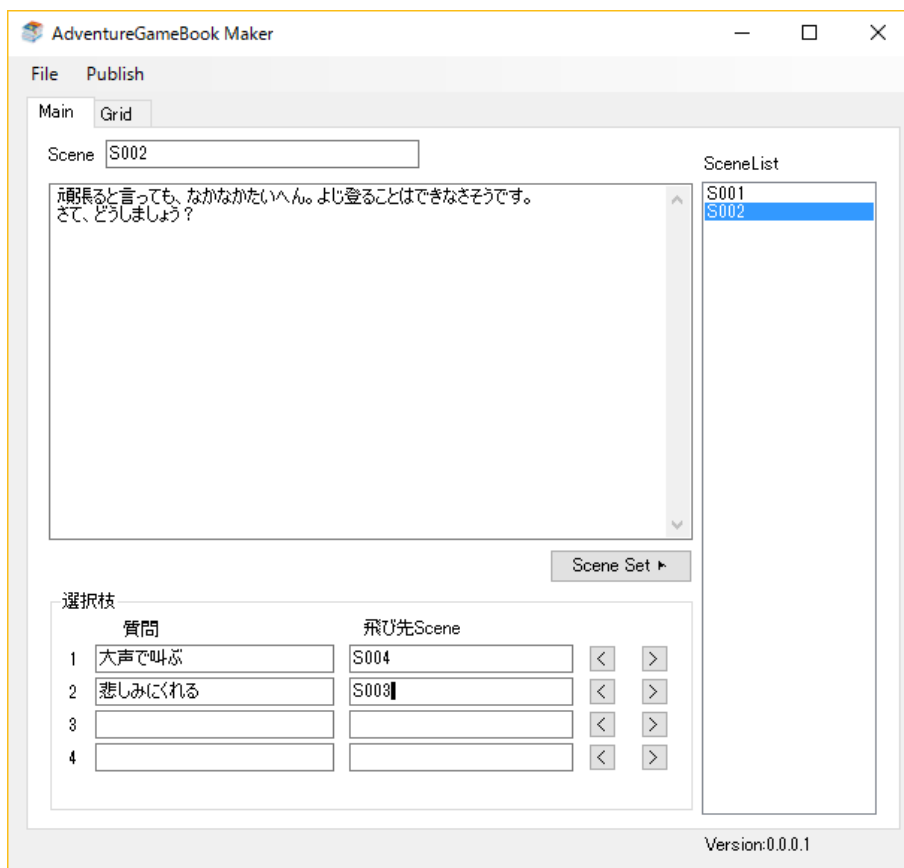


と出て、



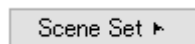
こんなになりました。新たなシーン「S002」がリストに入り、メインエディタの入力待ちになりますね。

サクサク入力していきます。



こんなかんじですね。

これも



しておきましょう。

こうやってどんどん新たなシーンを追加していくことができます。

シーンが増えてきたら、

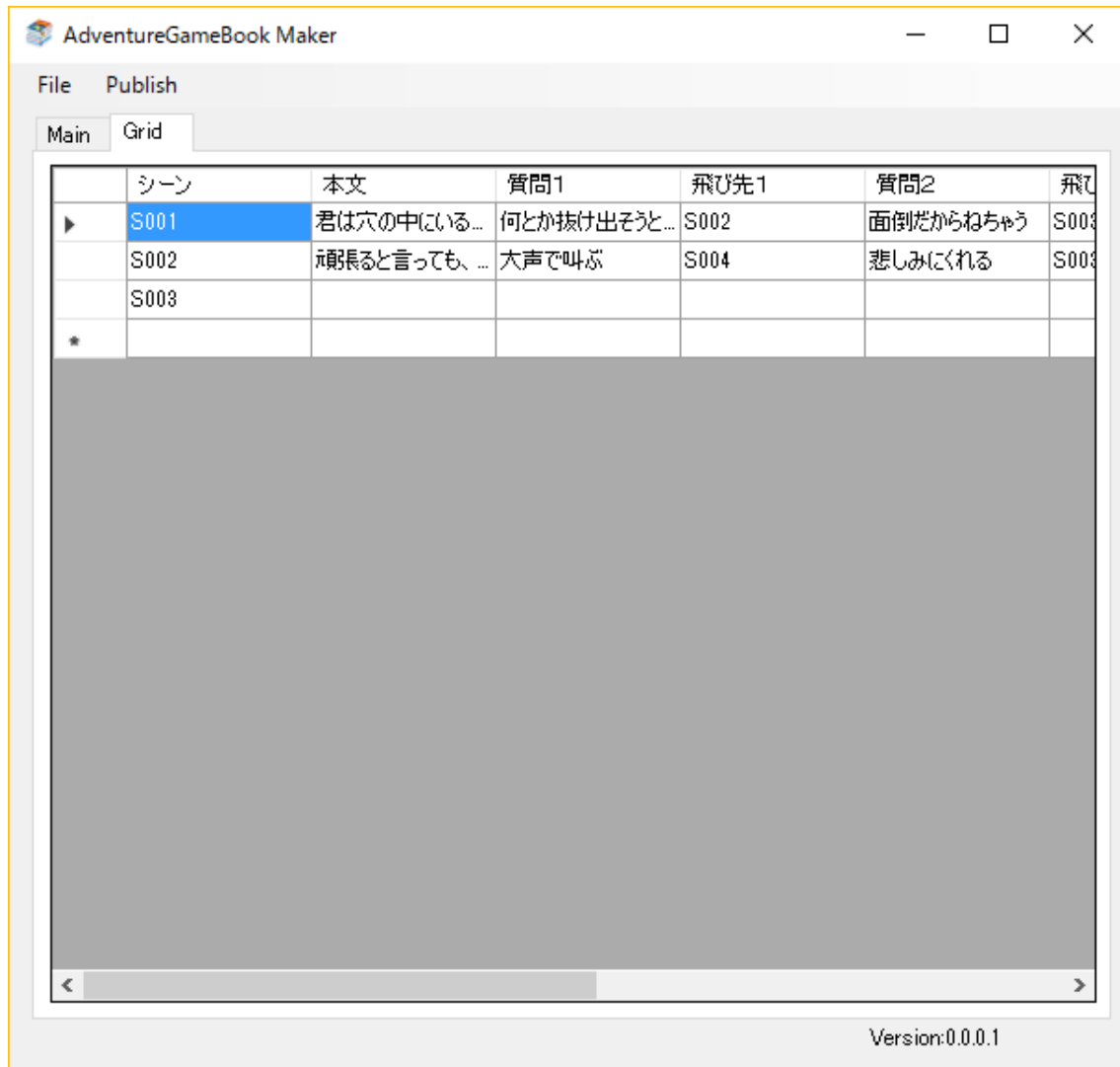
シーンリストの中のシーン名をダブルクリックして、そのシーンを呼び出すこともできます。

また、シーンリストの中のシーン名が選択されている状態で、

[<] ボタンを押すと、その列の飛び先 **Scene** にリストの選択されているシーン名が自動で入ります。

このあたりの機能を使って、さくさくゲームブックを作ってみましょう。

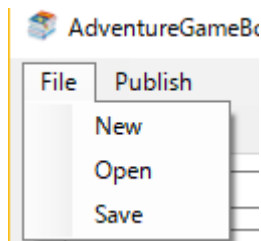
「Grid」 タブで



このようにリスト表示させることもできます。

※ここで直接編集することもできるみたいだけど未検証（ノーデバッグ）

File メニューから

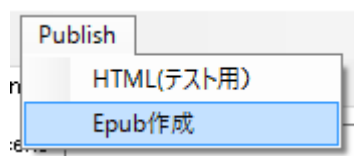


Save を選んで、作ったシーンリストと設定を csv ファイルで保存します（UTF-8 形式タブ区切り）

Grid ビューの並びの通りに保存されます。エクセル等で編集しても OK

Open で保存した csv ファイルを開きます。

※New は新規作成ね。



Publish メニューから、Epub ファイルとして保存することができます。

また、HTML (テスト用) では各シーンを html(xhtml)ファイルとして保存して、実際に動作を試すことができます。(ミニブラウザが開きます)

Epub ファイルは、Kindle プレビューアーでの動作は確認しましたが、どうしたことか BiBi 等ほかのビューアではうまく見れません。。なぜー？

指定したディレクトリを ePubPack 等の別アプリでパックしなおせば正しく見れます。

ぐち: このあたりのデバッグにてこずってもう何日もかかってしまったですわ、もういい加減面倒になったんで、必要な方は別アプリでやっってください><

その他、基本機能もやっつけでつくったままであまりちゃんとデバッグできていません。あくまでテスト用ということによろです。

今後の予定

- 基本機能デバッグ！
- html のテンプレート編集機能
- シーンのつながりを図示できたらカッコいいかも？
- 気が向いたら epub のデバッグ

というかんじですすめていけたらなーと思っています。

いじよ

2017/03/14

ホワイトデーだよ！„♫.♫,,