

TalkMaker To JokerScript

by 神楽坂らせん / RasenWorks

2017/11/27

Document Version 0.2

【TalkToAdv.mac】

Web上でキャラ絵＋吹き出し表示の作品を自由に作れるトークメーカー（<http://talkmaker.com/>）を利用し、トーク形式のHtmlファイルをアドベンチャーゲーム用のJokerScriptへ変換する秀丸エディタ用スクリプトです。

マクロ本体は

<https://github.com/kagurazakarasen/TalkMakerToJokerScript>

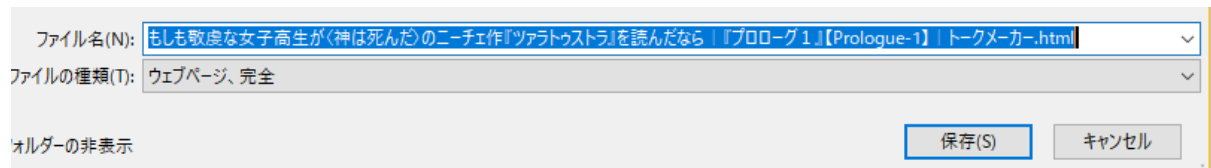
こちらからダウンロードしてください。

必要なコトとモノ

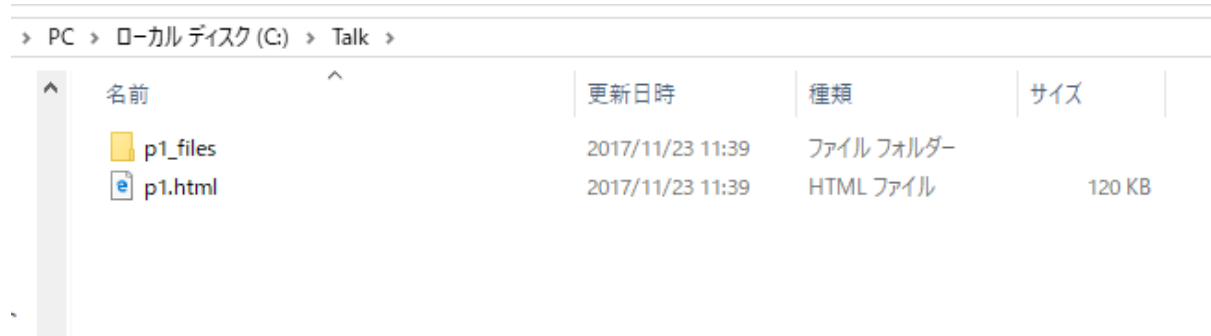
- トークメーカー（<http://talkmaker.com/>）でトーク形式で書かれた原稿
- JokerScript（<http://jokerscript.jp/>）の入手とスクリプト・チュートリアルを読んで理解しておく。
- Unityの開発環境
- 秀丸エディタでマクロを使えること
- Win10推奨
- GoogleChromeブラウザ

ステップバイステップ

まず、対象となるトークメーカーのページをChromeで開き、「名前を付けて保存（完全）」をします。



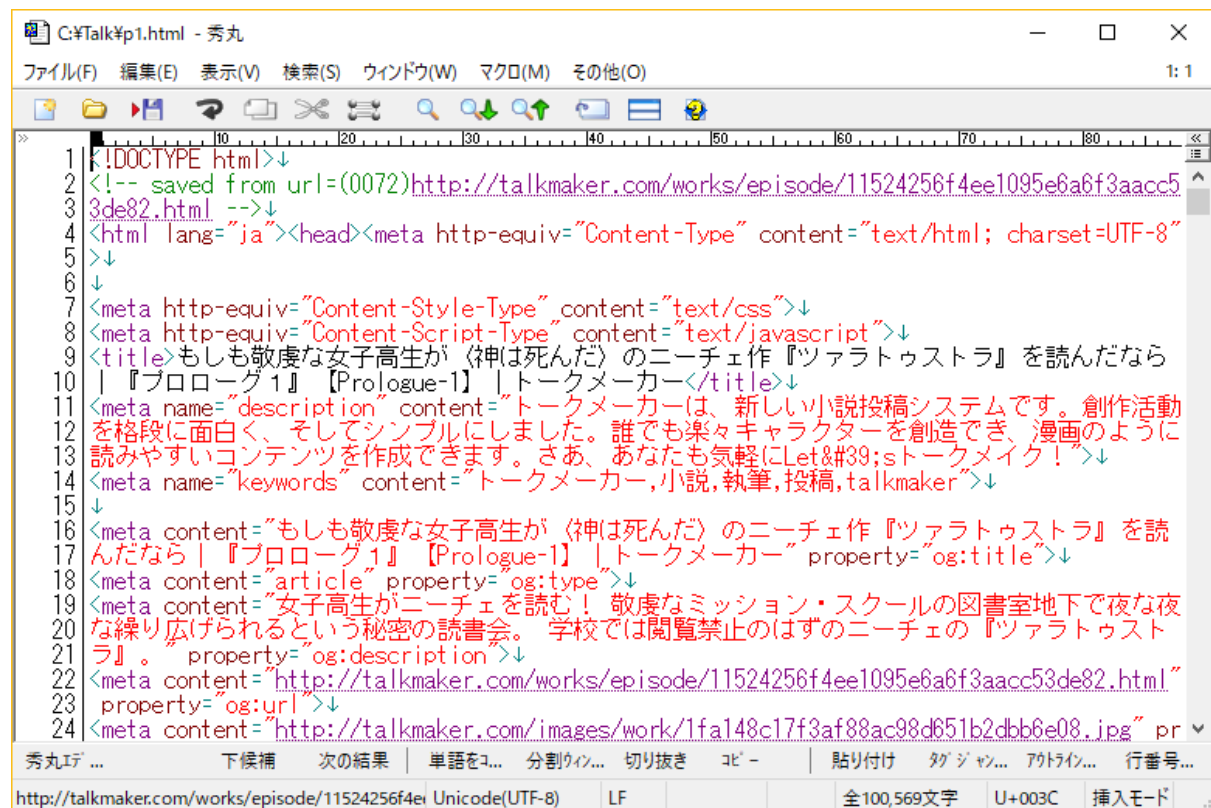
長いファイル名は適当に縮めておくといいです（今回は p1.html にしました）



※保存先も新たに作っておくといいです（今回はc:\Talk にしました）

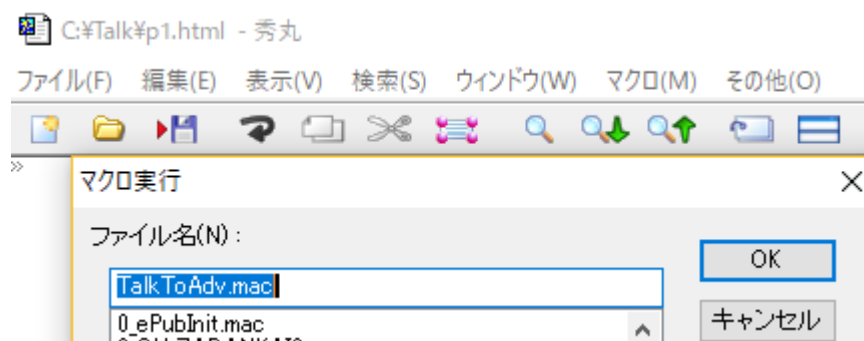
先ほどつけたファイル名+_filesというディレクトリが作られています。（ここには画像などが入っています）

ディレクトリはひとまず置いておいて、ダウンロードされたH t m l ファイル（p1.html）を秀丸エディタで開きます。



こんなかんじでぶわっとソースがでできます。

ここで秀丸のマクロ、「TalkToAdv.mac」を実行します。



※マクロの実行の仕方等は

【秀丸で傑作を書く！シリーズ】

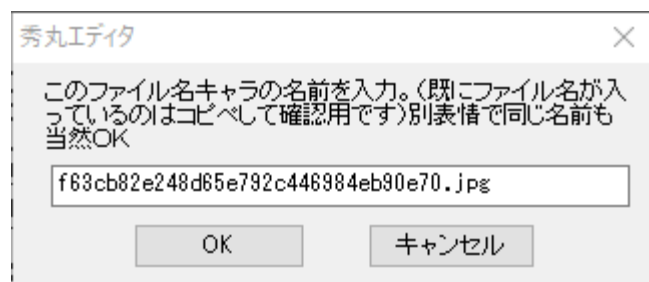
<http://hidehon1.tumblr.com/> ①

<http://hidehon2.tumblr.com/> ②

<http://hidehon3.tumblr.com/> ③ ←マクロ篇

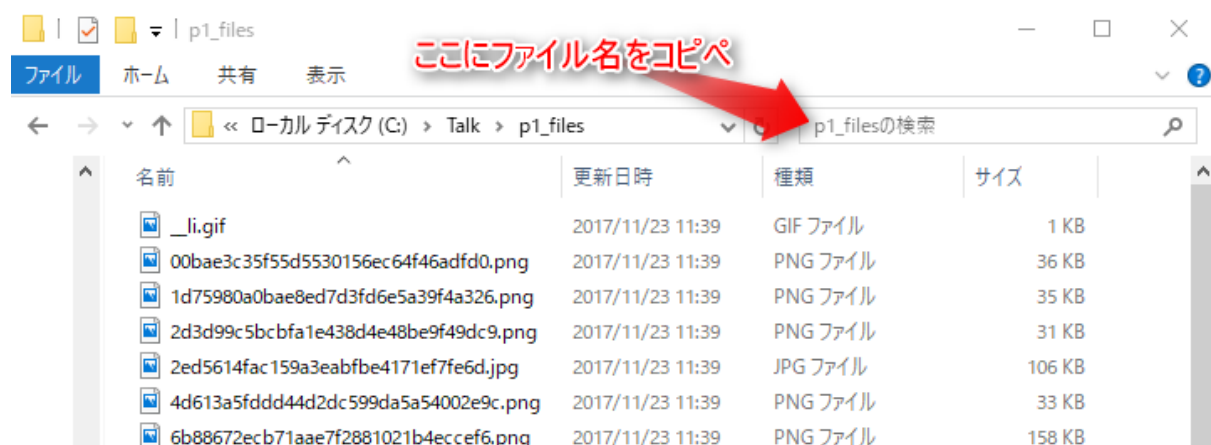
を参照のこと。（宣伝）

マクロを実行すると、最初にトークメーカーHtmlファイルの中からキャラクター画像のファイル名を抽出してきます。



この長い謎の文字列がキャラクターの顔画像（トークメーカー内のファイル名）です。

ここで、このキャラクターは何かをテキストで入力してやるわけですが、このファイル名だけではさっぱりわからないので、ファイル名をいったんコピーし（クリップボードに自動でいれてあります）先ほどのファイル名_filesフォルダの中で検索してみます。

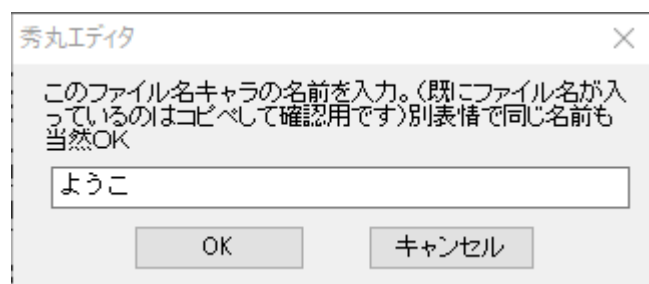


すると



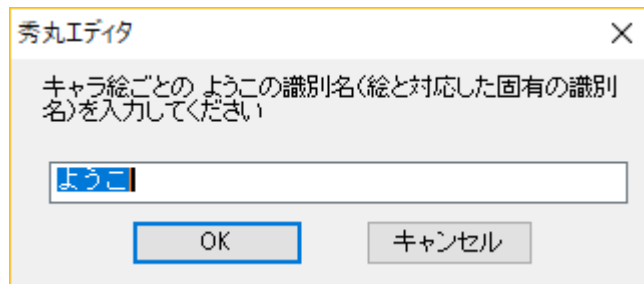
このようにこのキャラの顔が表示できるわけです。（表示→特大アイコン 状態です）

このキャラは「ようこ」なので、マクロの入力欄には「ようこ」と入れてOKします。

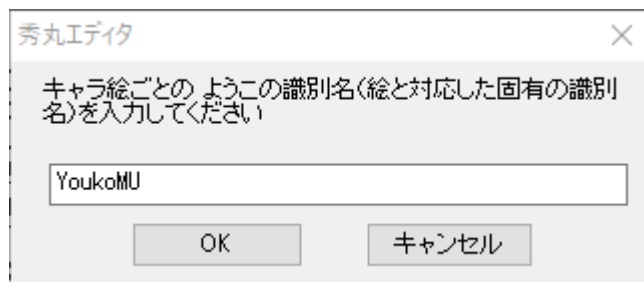


（この名前はキャラがしゃべる時に表示されます）

つづいて

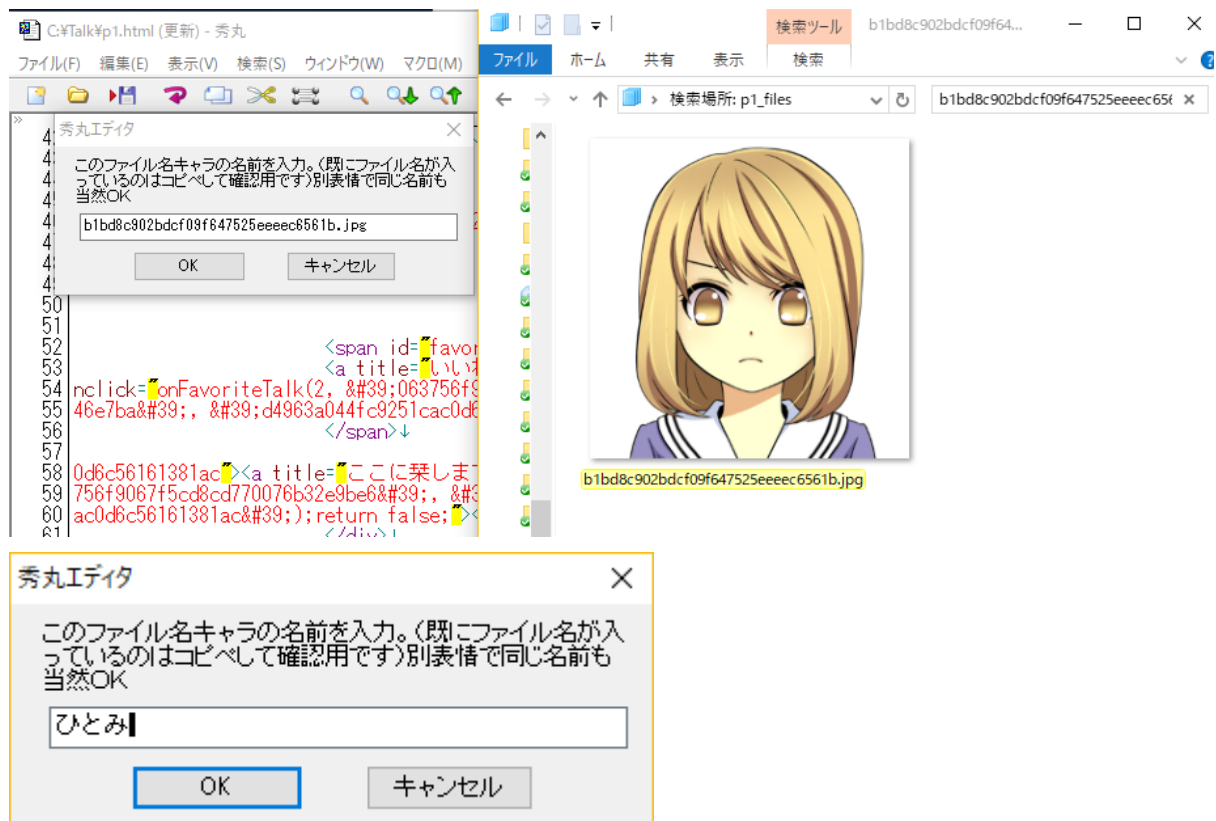


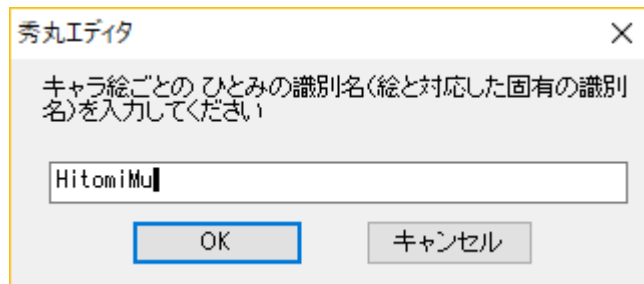
このような入力窓になります。こちらは、説明の通り、キャラのグラフィックに対する固有の識別名を入れます。日本語でも大丈夫のようですが混乱するのでアルファベットで、表情もわかるように入れておきます。(JokerScriptではこの名前でこの表情を呼び出すことになります)



こんなかんじで。(YoukoのMUとした表情という意味。もちろん自由に付けて大丈夫です)

二人目のキャラも同様に

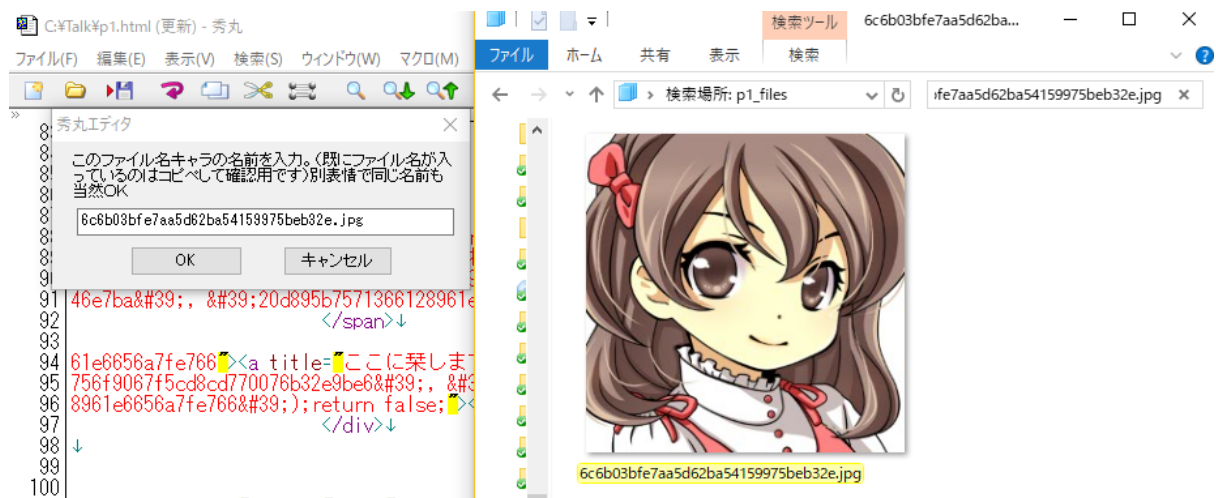




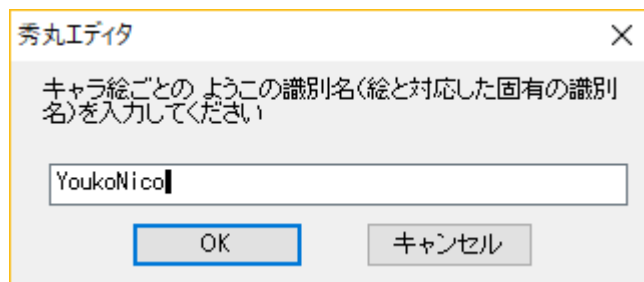
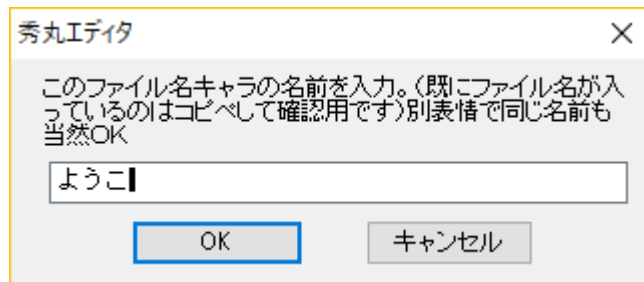
セットしていきます。

※ムツとした絵ばかりですみません。

3 枚目にしてやっと



明るい顔ができました。



このように、同じキャラでも表情が違えば別の「識別名」にする必要があります。

あとはこの繰り返しです。

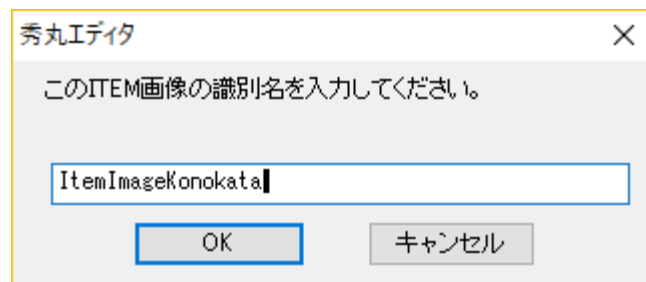
※別のセリフで使っている同じ表情画像に対しては繰り返し入力する必要はありません。一枚の画像に設定は一回でOK。

キャラの画像をセットし終わると、アイテム画像のセットになります。

アイテム画像とは、キャラ以外で説明用に表示されるイメージ画像のことです。
ここではひとみ様の矢印画像がアイテムとして登場します（ゲーム的に所持できるアイテムというわけではないです）



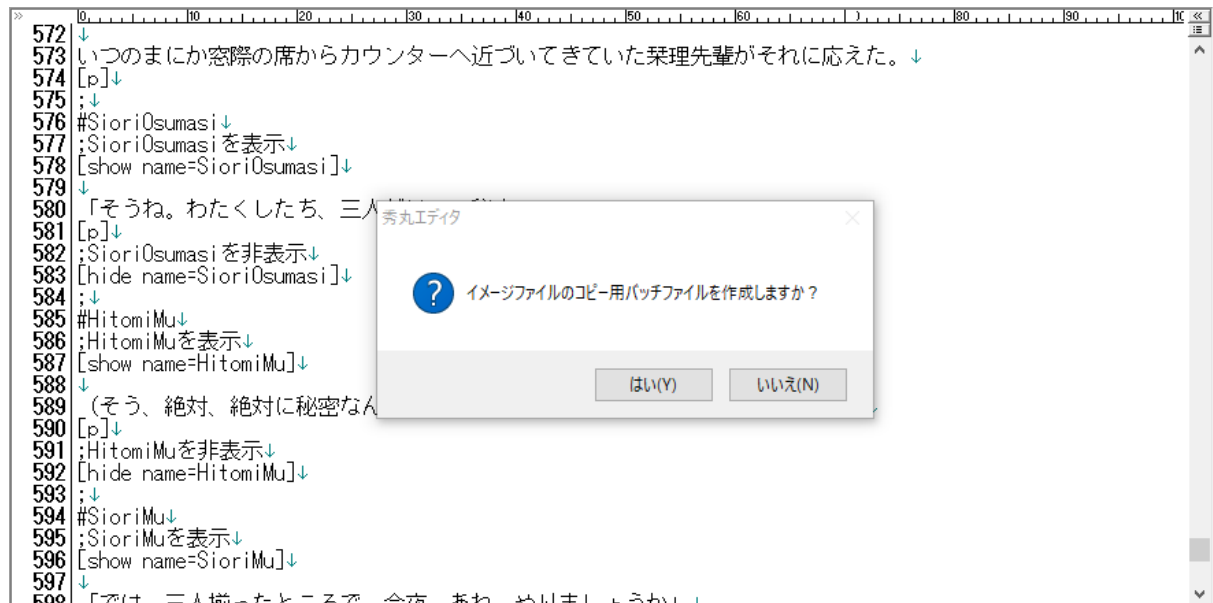
アイテム画像は識別名の入力のみでOK



アイテムもキャラ画像同様、使用する枚数だけ繰り返します。

キャラとアイテムの画像設定が終わると、自動的にhtmlファイルをJokerScript形式へ変換します。（すこし時間がかかります）

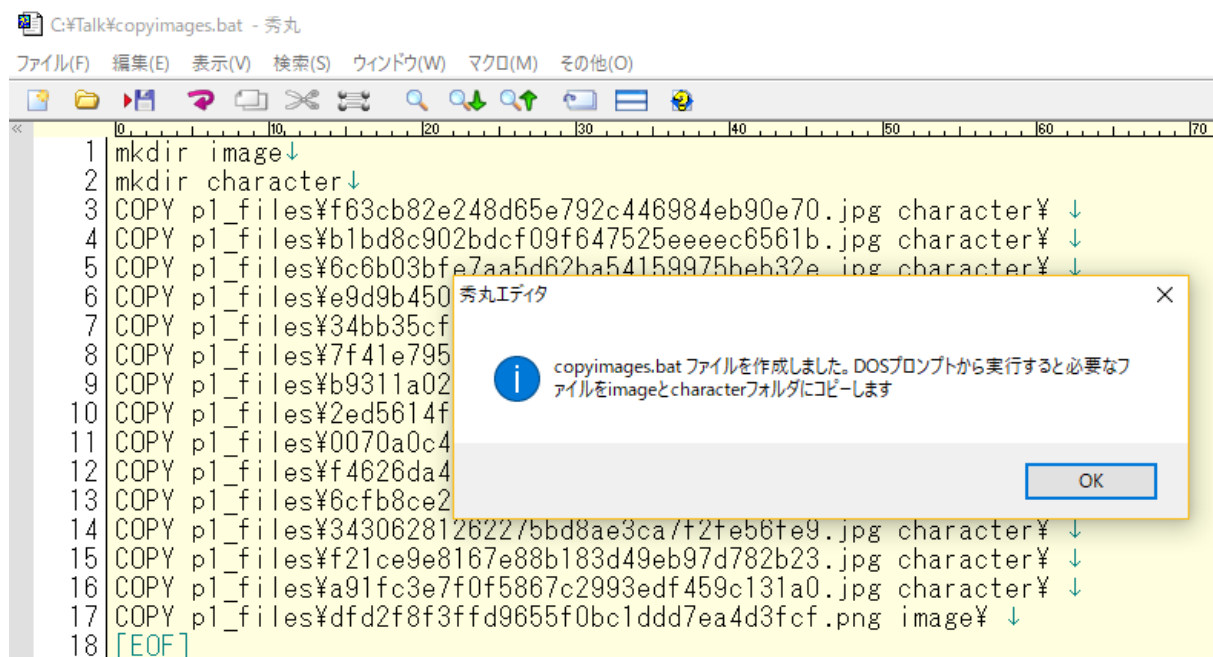
うまく終われば、



このような画面になるはずですが。

先ほどファイル名_filesフォルダの中で確認したやたらながいファイル名の画像を、自動的に抽出&コピーするバッチファイルを作成するか聞いてきます。

「はい」とすると、秀丸がもう一枚開き、

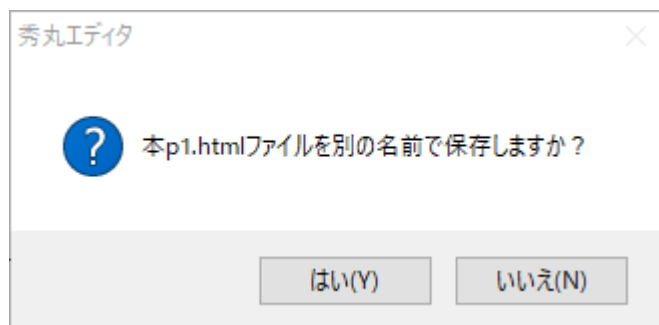


このようなバッチファイルを作成してくれます。

※バッチファイルとは、自動的にDOSのコマンドを連続して実行してくれるスクリプトのようなものです。

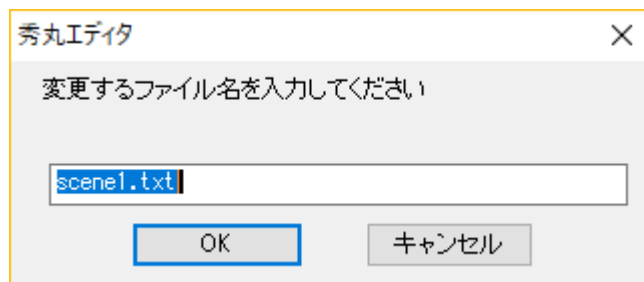
htmlのあるフォルダ（ここではc:\Talk）にcopyimages.batというファイルが作成されました。

「OK」を押すと、今度は

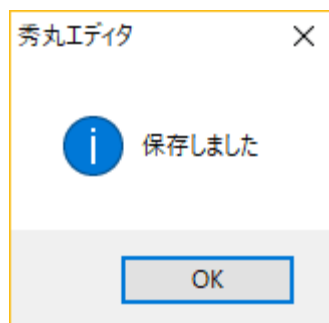


このように聞いてきます。今はhtmlファイル上で直接変換しているので、別の名前で保存しましょう。

「はい」を押して、

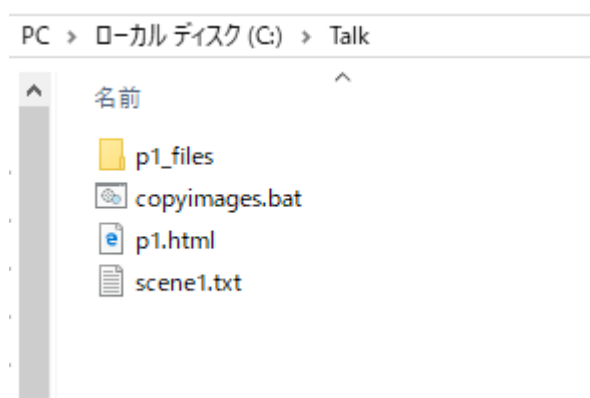


scene1.txt とでもしておきます。



これで、変換は終了です。

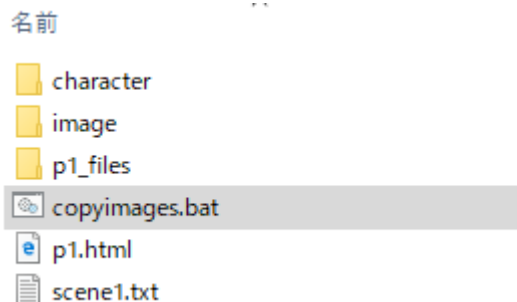
今、フォルダの中は



このようになっているはずです。

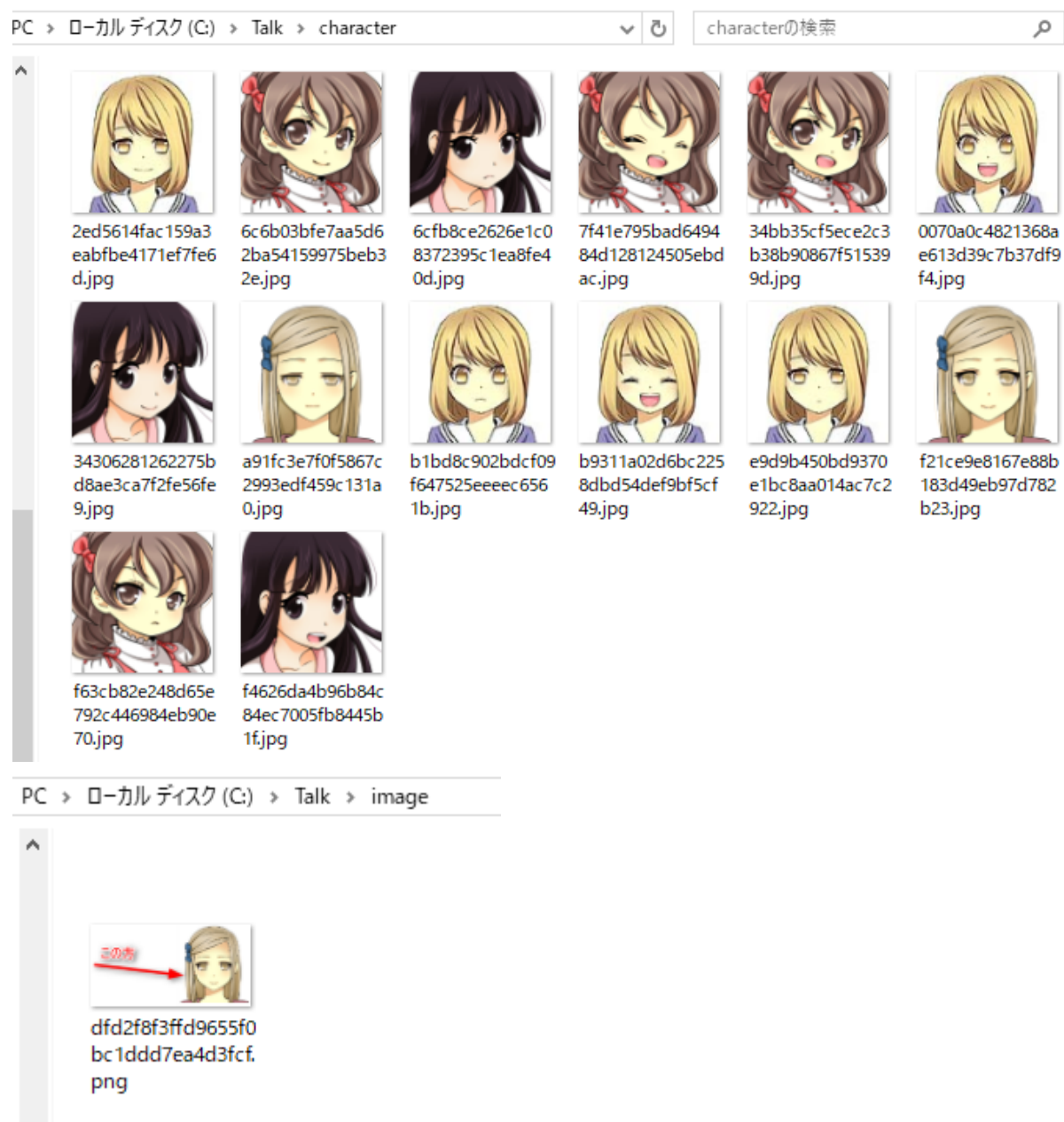
copyimages.batをダブルクリックして実行します。

一瞬黒いDOS窓が開き、characterとimageのフォルダが2つ増えているはずです。



こんなかんじ。

それぞれの中には、先ほど指定した画像が入っているはずです。



あとは作成した scene1.txt を、UnityのJokerScript内、
Assets>JOKER_GAME>Resources>novel>data>scenario>wide 以下へ保存。

各イメージファイルを
Assets>JOKER_GAME>Resources>novel>data>images 以下へフォルダごとコピー。

Unityから実行すればスクリプトを動作させられます。

※