

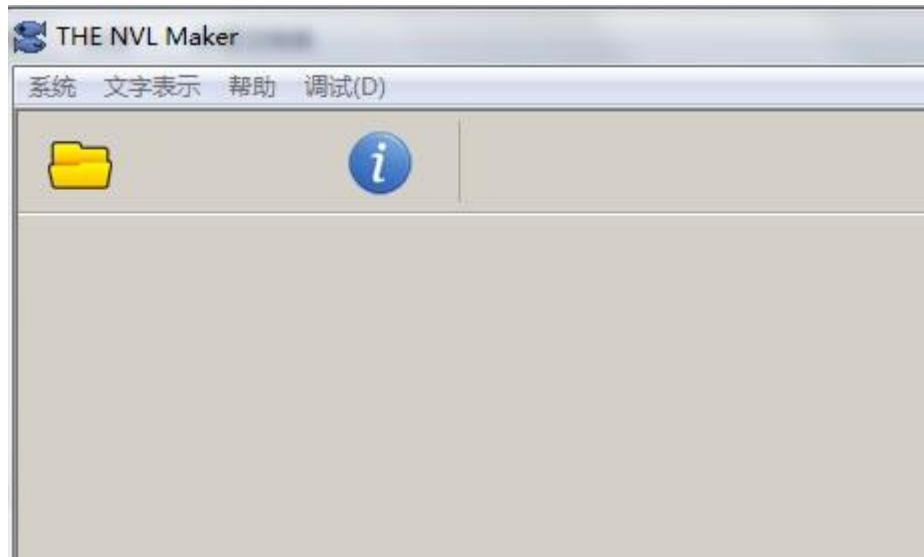
THE NVL MAKER

新手教程

(一) 基本操作

# 一、打開與讀取遊戲工程

點下 Editor.exe 可以打開編輯器。



一開始的界面上什麼也沒有，選擇  圖標，將會彈出以下窗口。



總之選擇剛剛建立的那個“新遊戲”……點確認。

這裡假設剛剛建立遊戲的時候，選擇的主題是“默認主題”。當然假如你選擇了其他主題也沒有關係。



現在你看到的就是整個編輯器的全貌了。一共包含5個分頁，腳本編輯、姓名編輯、遊戲系統、工程設定、界面設定。

注意：假如屏幕分辨率不夠大，請嘗試將鼠標移動到窗口上方，切換到全屏模式。

屏幕1280x720分辨率下，可以編輯800x600大小的遊戲。

屏幕1600x900分辨率下，可以編輯1024x768大小的遊戲。

而低於1280x720的情況下，全屏也無效時，請……更換顯示器。

## 二、開始測試



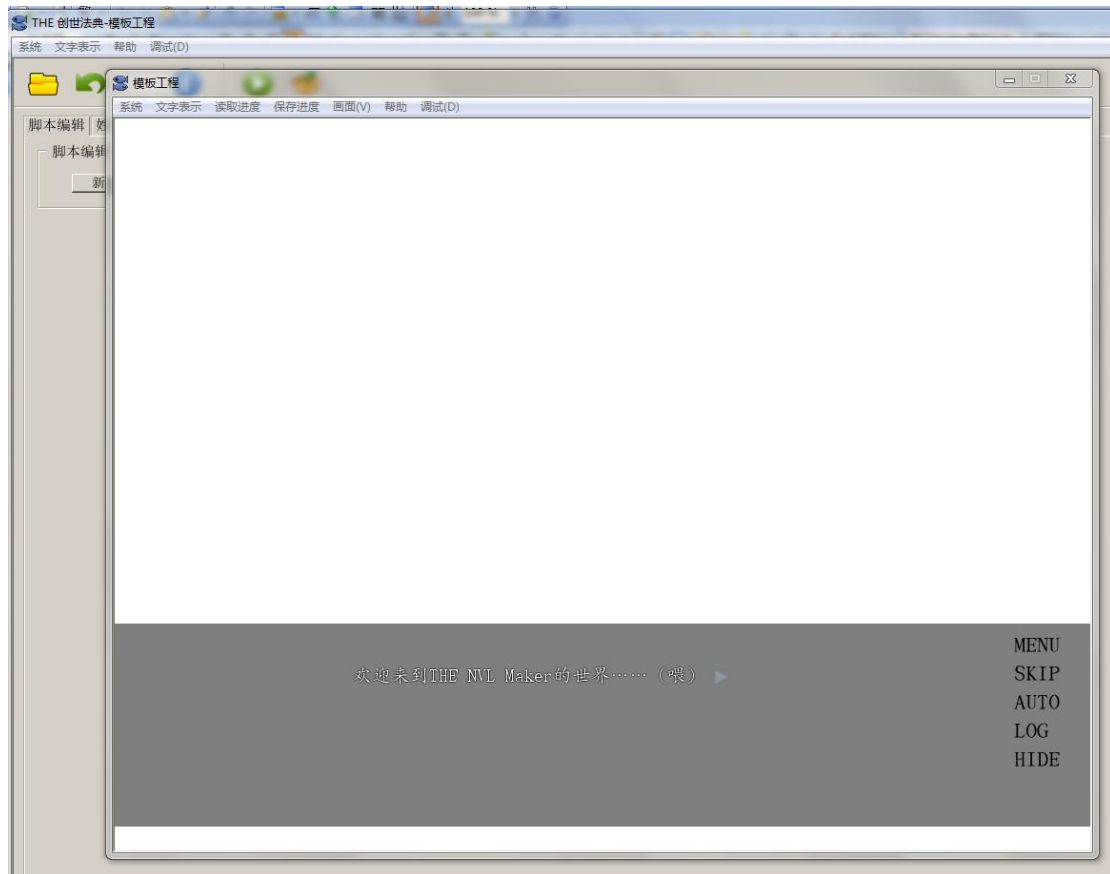
戳一下上面的這個鍵，編輯器就會幫你打開遊戲。（和點 `krkr.exe` 的效果是一樣的。）

具體的遊戲內容在 `project/NewGame` 文件夾下。

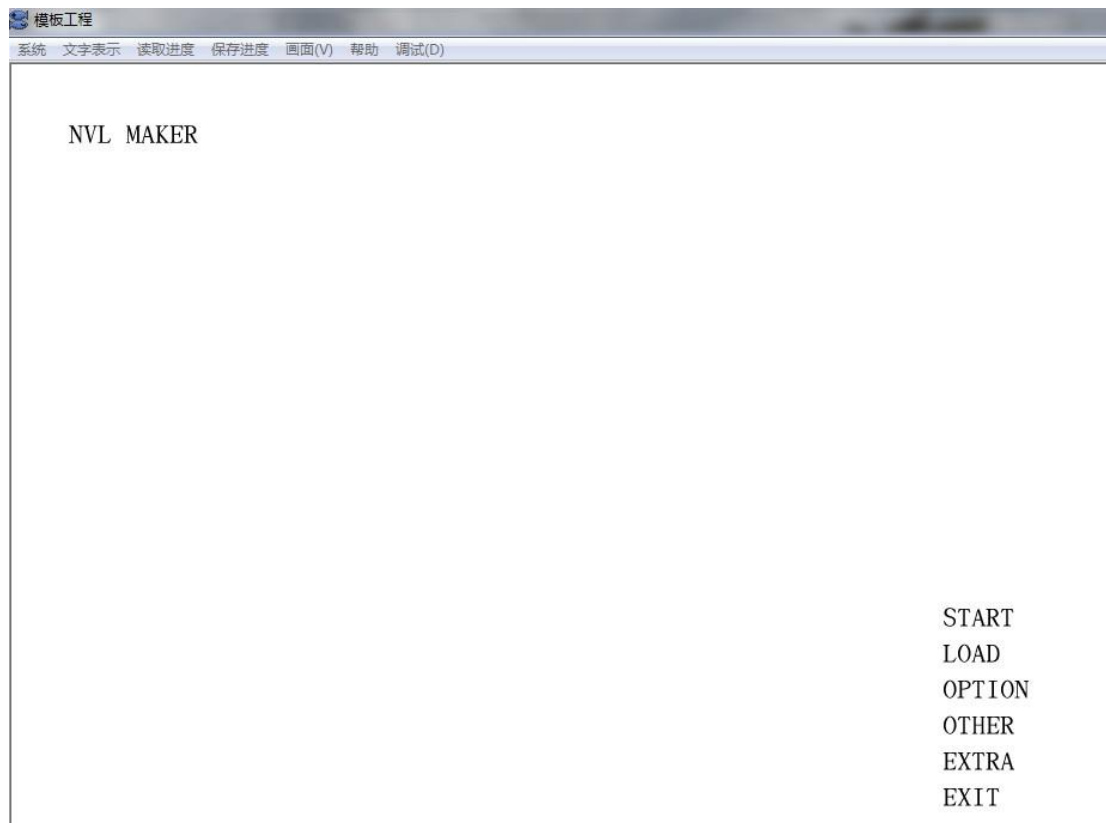
發佈遊戲的時候，也只需要發佈這個文件夾裡的内容。

注意：編輯器會讀取遊戲對應的可執行文件 `krkr.exe`，否則無法正常測試。

因此要對遊戲 EXE 進行改名的情況，請複製一份，確保遊戲文件夾下有一份 `krkr.exe`。



### 三、修改遊戲標題畫面



相信剛剛你看到的就是這麼個凹裡個凹的白板標題。

顯然沒有多少人會打算使用這個默認的標題畫面。那麼我們就開始對它進行改造吧。

假設我們要把標題畫面變成下面這樣：  
（雖然一樣比較冏，不過這是個開始嘛）



脚本编辑 姓名编辑 游戏系统 工程设定 界面设定

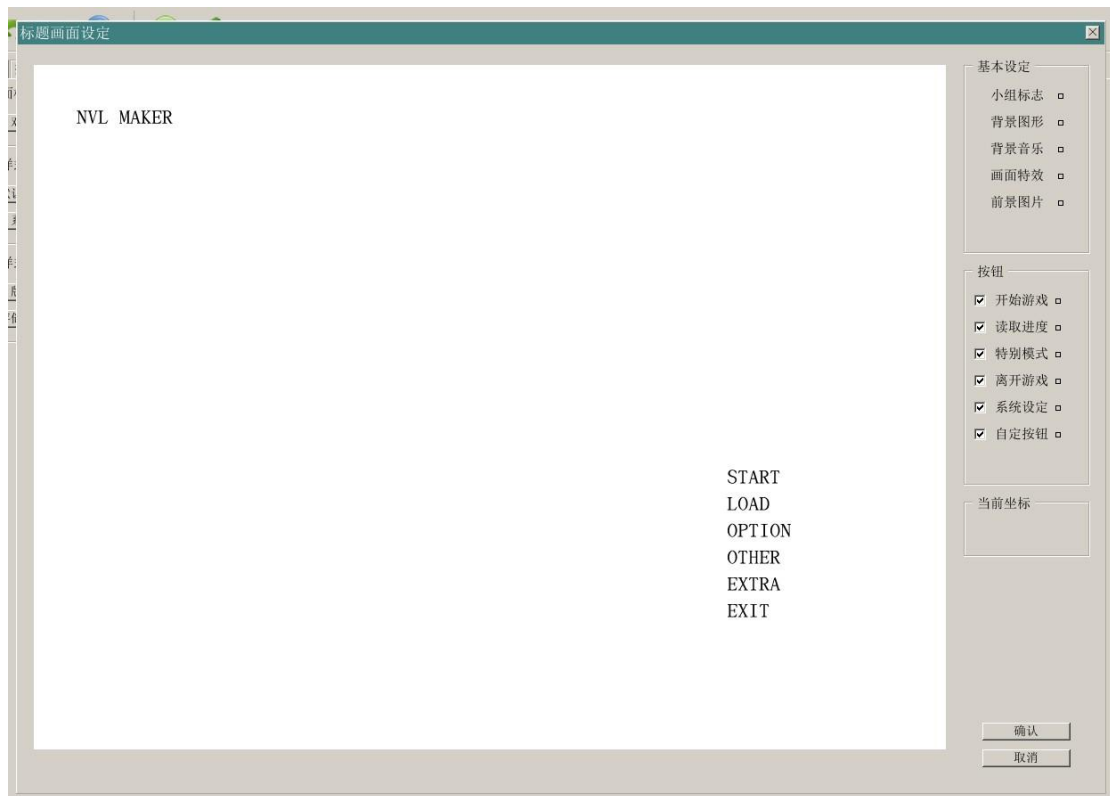
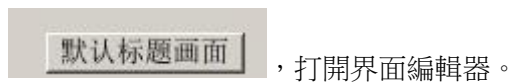
首先點下

主界面樣式

界面設定的分欄。



你可以在這裡進行遊戲裡各界面的設定。剛剛說過了，我們是要編輯標題。點一下



還是剛剛的那個白板……左邊是效果演示，右邊是菜單欄。

## 1、修改背景圖片



注目菜單欄右上角，現在我們先不管其他東西是做什麼的。

戳一下 **背景图形** 右邊的小方塊，換張標題背景。

將會打開圖片選擇窗口。



其實這些圖片素材是放在 `template/Data/others` 文件夾下的。  
你可以按上方的三角形打開下拉菜單。查看模板工程裡所有的素材圖片。  
看夠了以後，還是選擇“其他”，回到 `others` 文件夾下。





現在選中名叫 sf\_title\_bgd 的圖片文件。點下“確認”按鈕。



背景圖換好了。

## 2、隱藏不需要的功能



右邊的菜單欄上默認打開了所有的選項，這就意味著標題畫面上會有所有這些功能。

不過有時候只需要一個簡單的標題畫面，所以我們戳一下這些

☒ 特别模式 □

左邊的勾

選框，把不必要的功能按鈕隱藏掉。



最後剩下開始遊戲、讀取進度、離開遊戲三個。

## 3、更換按鈕樣式



現在畫面上就剩下了這三個默認按鈕。該把他們也改造一下了。



戳一下“開始遊戲”右邊的小方框。打開按鈕編輯界面。



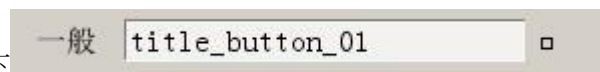
x,y 代表按鈕的位置，一般、選中、按下則是按鈕在三種狀態下的圖片。  
位置可以先不去管他，首先修改一下圖片。

# 开始游戏

讓開始遊戲按鈕平時是這樣，，選中和按下的時候變成這樣

# 开始游戏

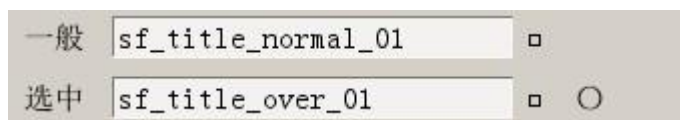
做法當然是同樣戳一下



右邊的小方塊，開始選擇圖片。

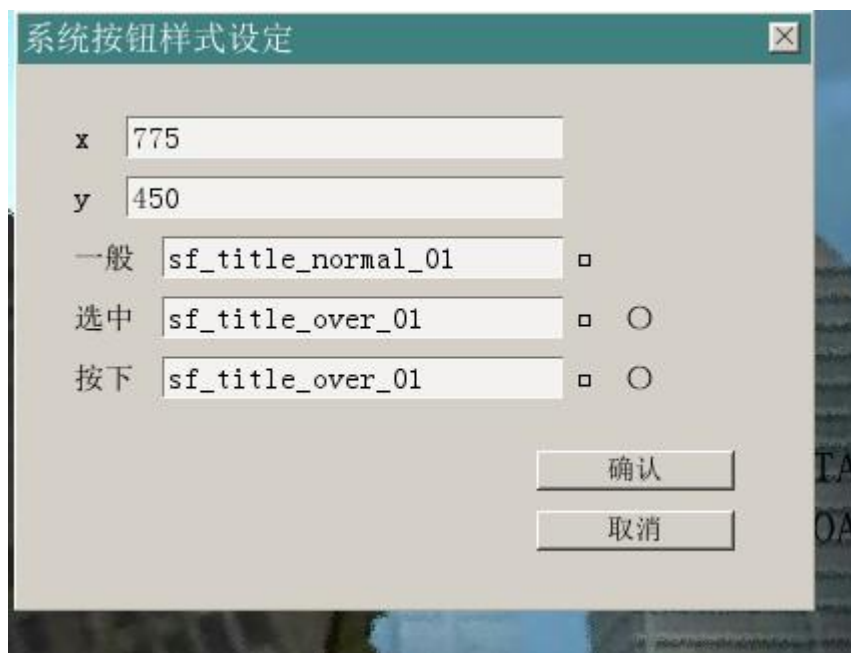
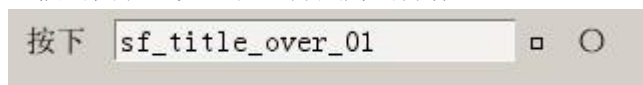


現在你當然知道應該選擇什麼了……



照樣把選中狀態下的圖片也改了。

由於按下狀態和選中狀態所用的圖片是一樣的。你可以戳下方塊右邊的圓圈，作用是複製上一欄的內容。少一次選擇圖片的操作。



現在按鈕的圖片選擇完了，同樣點下確認。



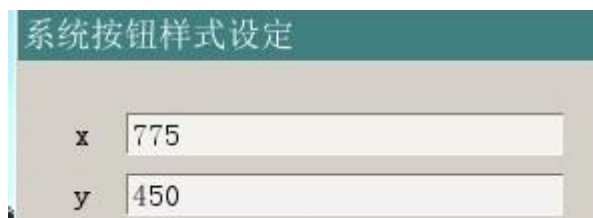
第一個按鈕已經修改好了。

## 4、移動按鈕



因為新換的按鈕圖片比較大，把原來的讀取（LOAD）按鈕覆蓋了。那麼就挪動一下讀取按鈕吧。

移動按鈕的方式有兩種，一個是通過剛剛說的 x,y 坐標，直接填寫數值。



另外一種，也是比較不費腦子的方法，就是在界面上拖動它。





首先戳一下界面上的讀取按鈕，現在它上面應該有個紅框顯示。鼠標點中它不放，移動就可以把它拖到想要的位置。



大概拖開一段距離就好。

假如想要微調的話，按鍵盤的上下左右鍵可以移動 1 像素，按下 **SHIFT**+上下左右鍵可以移動 10 像素。

當前選中的按鈕坐標會顯示在這裡。



## 5、更換其他按鈕樣式

按照剛剛“開始遊戲”按鈕的圖片修改方式，把“讀取進度”和“離開遊戲”也改掉，並調好位置。



現在看起來已經差不多了。



點下“確認”保存之前所有的設置。要是點成取消的話，之前的東西就都白改了。

## 6、再測試一次



現在標題已經改好了。再點一下 進入遊戲。



看著是不是還滿有成就感的（喂）。

## 7、其他細節修改

默认标题画面

假如測試不滿意的話，還可以再回到 。

這裡還可以修改背景音樂，遊戲開始的 LOGO 圖形（小組標誌），和增加畫面特效（例如下雪，飄櫻花）等等。

画面特效

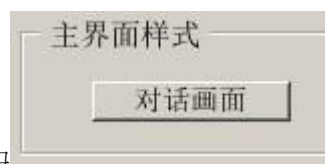
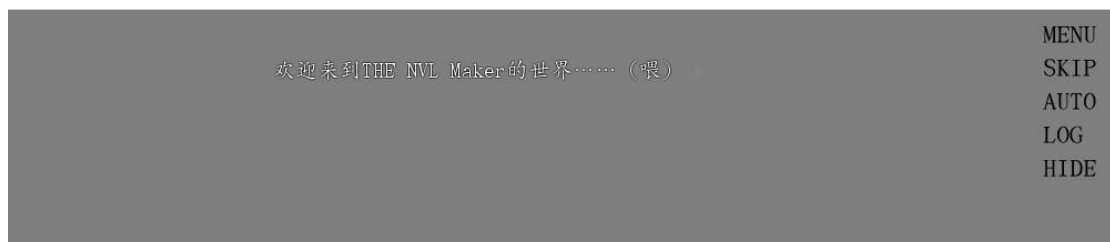
總之記得， 右邊的小方框，永遠是詳細設定的內容。



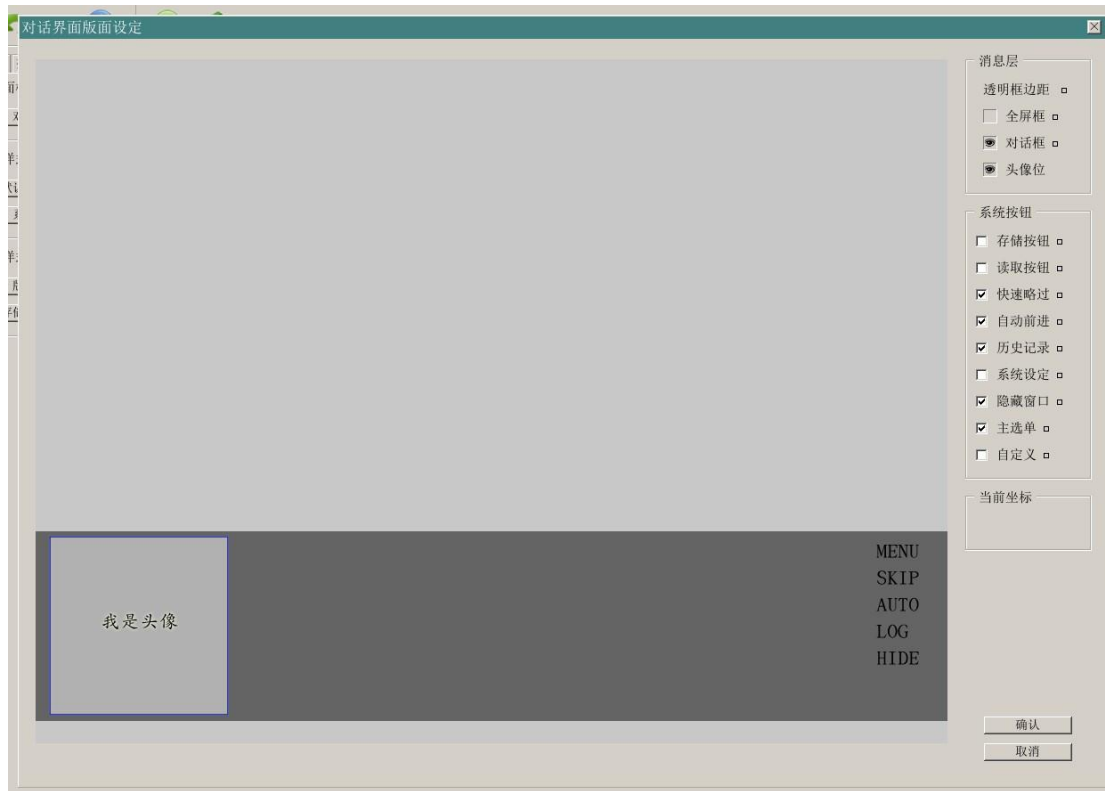


## 四、修改對話界面

遊戲標題是改好了，不過一點“開始遊戲”，看到的畫面還是這麼悶……要不要改造一下呢？



總之戳一下界面設定裡的這個按鈕，開始修改對話界面吧。

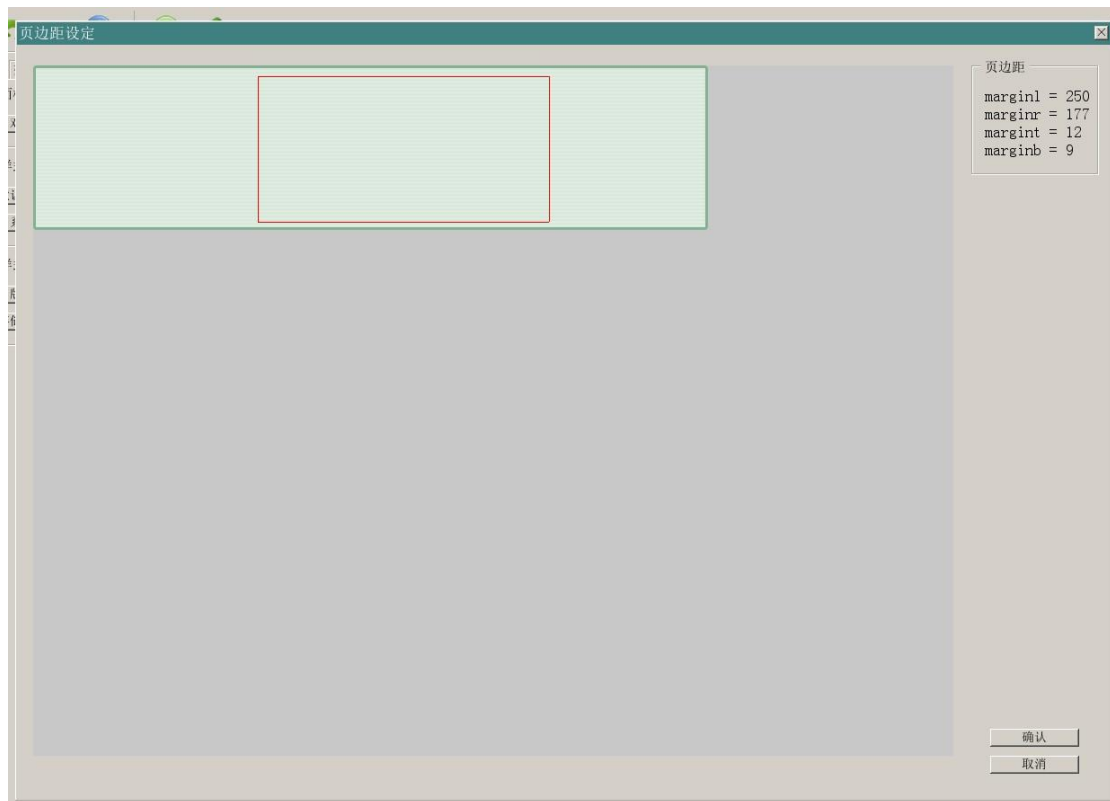


## 1、修改对话框

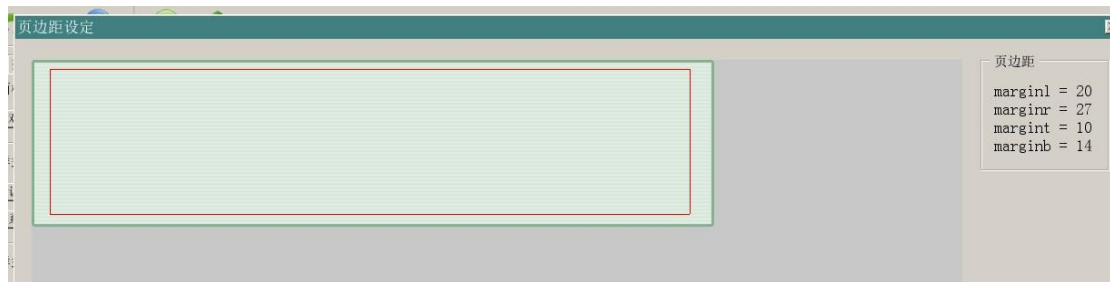
相信你已經理解了， 对话框  一切從方塊開始。



圖片就不用解釋了，`left` 和 `top` 類似按鈕的 `x,y`，是用來決定位置的。  
至於頁邊距，和字面上的意思一樣，是對話框裡顯示的文字和框外緣的距離，或者說是對話框的留白。



在修改了對話框圖片以後進入頁邊距設定界面。圖中的紅色方框就是文字的顯示範圍。顯然是有點小了。點下鼠標左鍵不放，從左上到右下拖出一個合適大小的方塊。



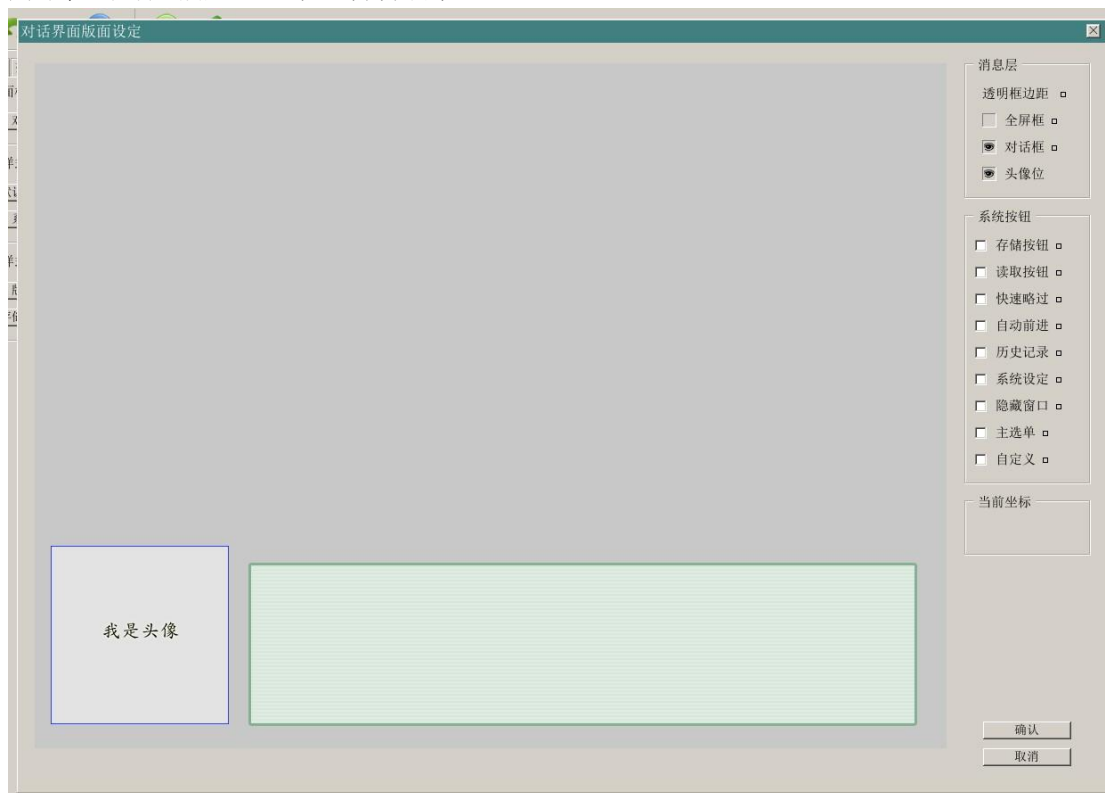
例如這樣。然後點下確定。

由於每個對話框的大小都不一樣，這個還是需要自己調整的。

注意：如果留白部分過大，可能就會導致文字沒有地方顯示，或者顯示在不正確的位置。



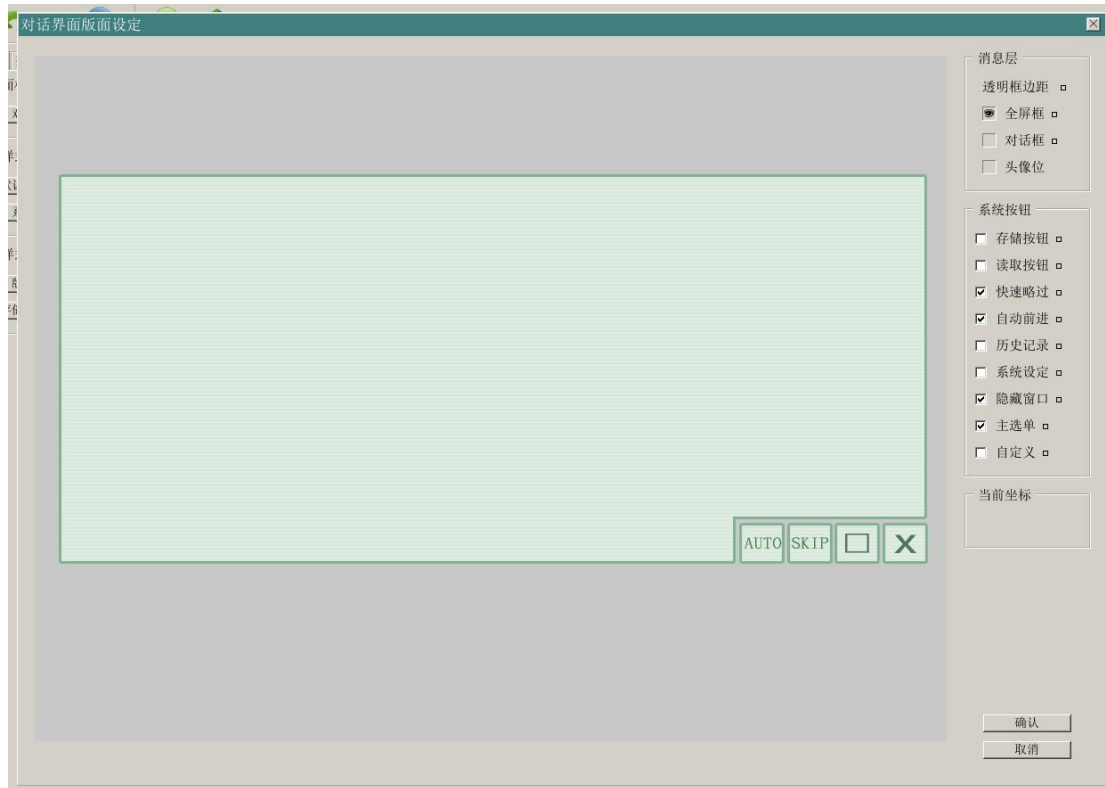
對話框的部分搞定了，確認看看效果？



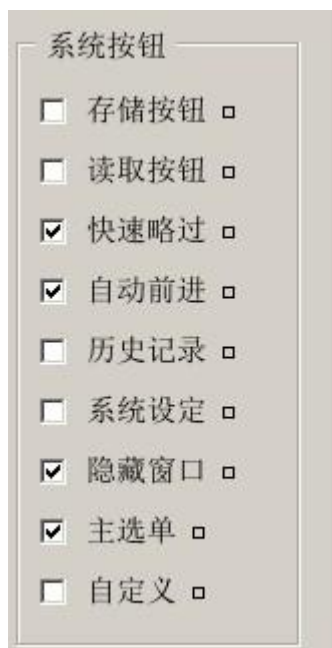
好像還不錯的說。

## 2、練習：修改全屏框

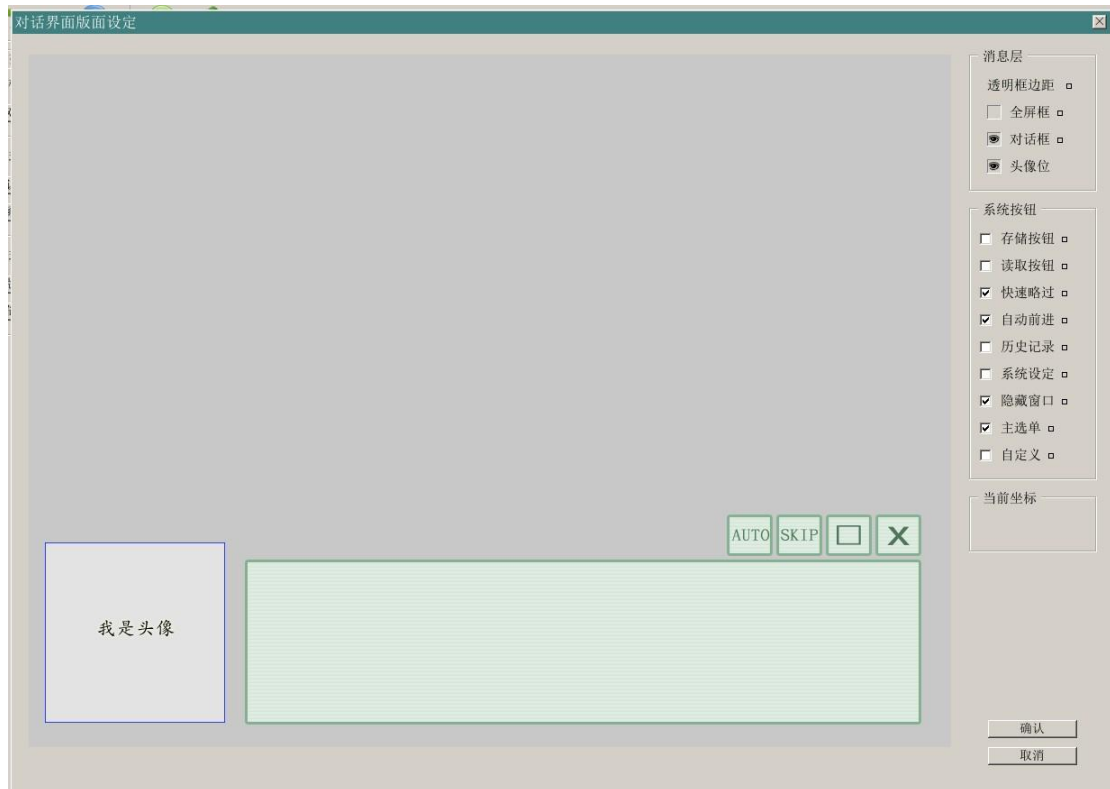
現在用同樣方法修改“全屏框”的設置，並選擇“sf\_dia\_screen”作為全屏框的圖片吧。



## 3、修改系統按鈕樣式



系統按鈕中，使用以上 4 個。

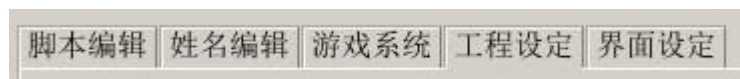


相信改過標題畫面以後，把對話畫面變成這樣也不是什麼難事了吧。

## 4、修改文字樣式



當然還是要測試一下的。字體顯然是小了點，加上對話框背景顏色換了，變得更不清楚。換個樣式試看看吧。



這時候就要用到“工程設定”這一欄了。遊戲的默認字體樣式等等，都可以在這裡修改。





字体设定

字号

简形  ☐

繁形  ☐

颜色  ☐

☐ 加粗

☐ 阴影  ☐

☒ 边缘  ☐

總之先把字號改到 22，顏色也從默認的白色變成黑色。

戳一下 ☒ 边缘  ☐ 左邊的單選框，把描邊效果去掉。

字体设定

字号

简形  ☐

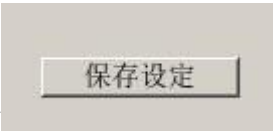
繁形  ☐

颜色  ☐

☐ 加粗

☐ 阴影  ☐

☐ 边缘  ☐



最後點一下，再測試一下遊戲吧。

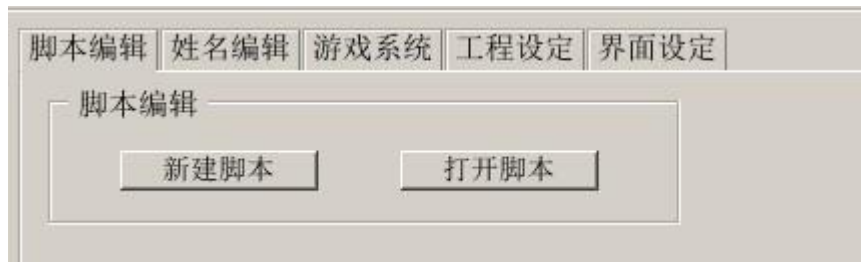


## 五、編輯腳本

遊戲裡的切背景、人物出現、對話、播放音樂等等都是通過所謂的腳本來實現的。KAG 裡的腳本文件，後綴名為`.ks`。你可以用文本編輯器（例如記事本）打開。不過這裡提供了一個更簡單的方法，就是 THE NVL Maker 的腳本編輯器。

### 1、打開腳本

首先就來編輯一小段試試吧。

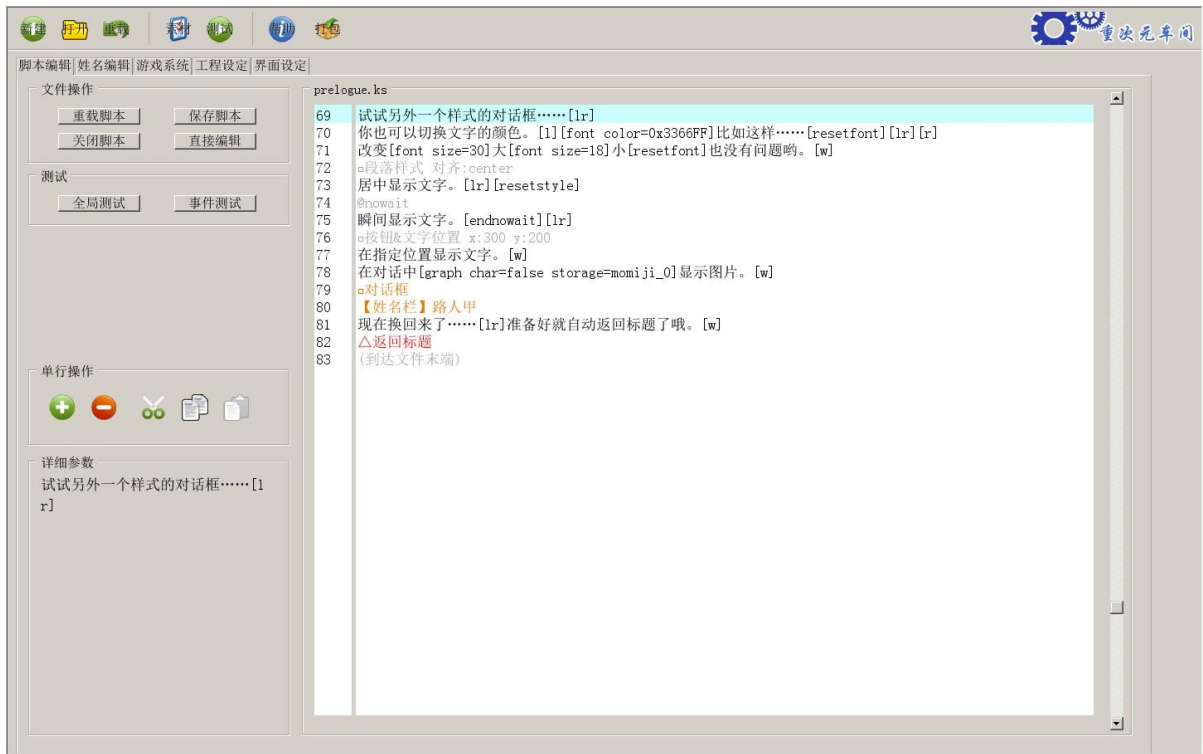


選擇“腳本編輯”裡的“打開腳本”。



左邊列出的是 `template/Data/scenario` 文件夾下的 `ks` 腳本文件。  
選擇 `prelogue.ks`，從默認標題點下“開始遊戲”以後，會執行的就是這個文件。

## 2、界面介紹



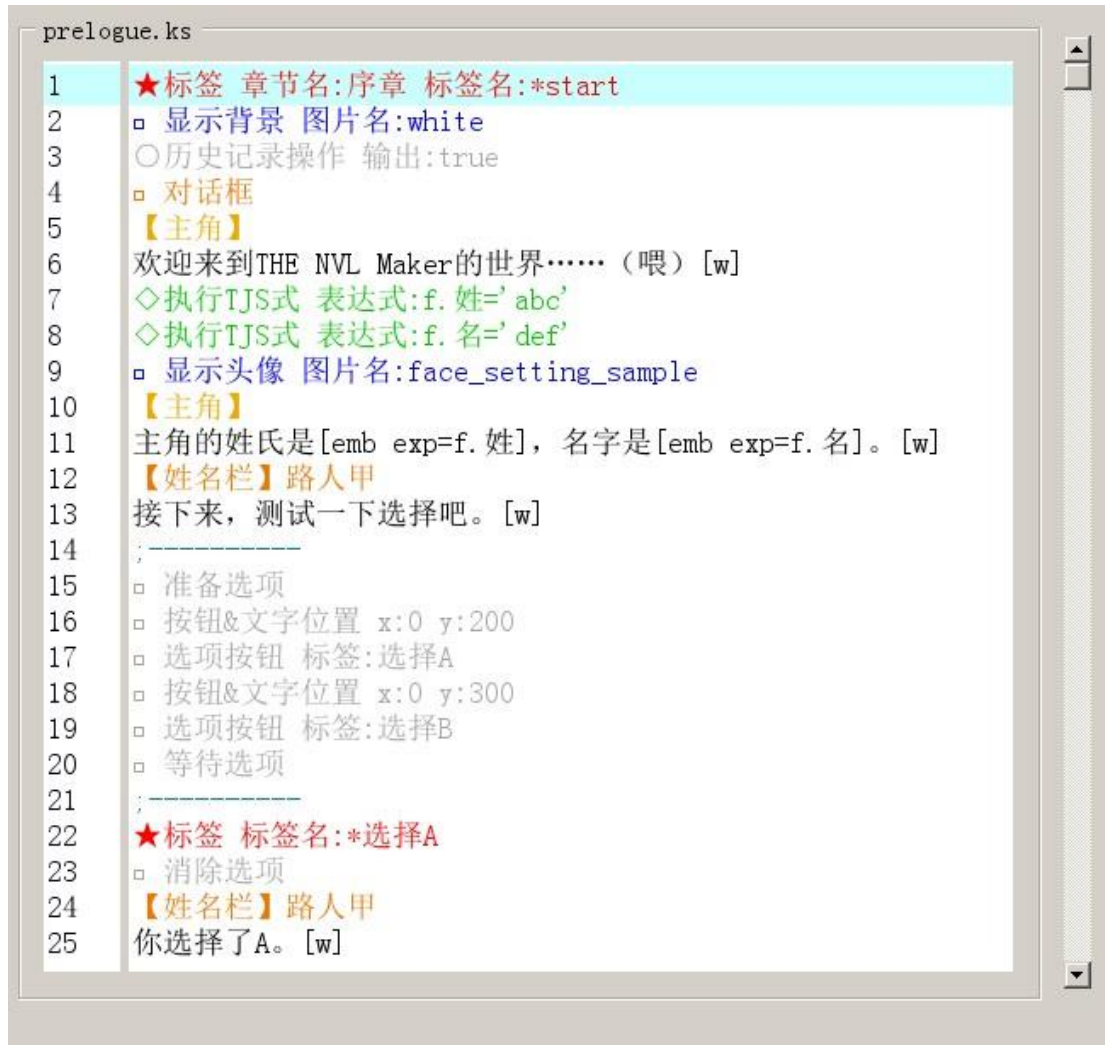
文件操作	
重载脚本	重新讀取當前腳本，沒有保存的內容會丟失。
保存脚本	保存當前的修改。
關閉脚本	脚本編輯中，界面上其他的按鈕是不可用的。（例如切換到其他分欄或者打開其他遊戲工程）。要先選擇關閉脚本，才能去做其他操作。
直接編輯	關閉當前的脚本編輯界面，直接用文本編輯器打開.ks 文件進行編輯。
測試	測試前均會進行自動保存
全域測試	進行整個遊戲的測試。同上方工具欄的測試。
事件測試	進行單個脚本的測試。你可以隨時查看正在編輯的段落的效果，而不用整個遊戲從頭開始測試。

單行操作：

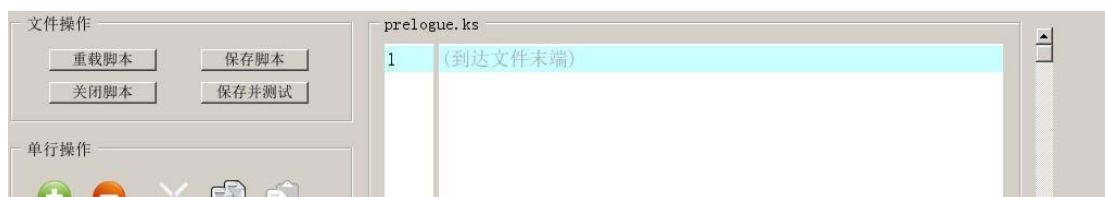
顯示對右側脚本某一行的操作。你也可以用鍵盤對應的快捷鍵來達成相應功能。例如 **Ctrl+C** 是複製，**Ctrl+V** 是粘貼，**Del** 是刪除等。

## 3、刪除默認內容

現在你看到的就是測試遊戲時遊戲裡的内容。不過現在我們要重新編輯，所以要做的就是先把它清空。



把右側的滾動條拖到最上方，選中第一行。按下鍵盤上的 Del 鍵。  
等待一會，腳本內容就被刪除完畢了。保存一下。



現在假如你進行“保存並測試”的話，吉裡吉裡會淡定地告訴你，這個腳本是空的……

## 4、劇本內容

假設我們手頭有這樣一個段落：

/\*地球背景\*/

/\*大對話框\*/

2069 年，阿波羅計劃登月成功一百年後，人類的眼光開始投向更遙遠的地方。

從 2069 年到 2500 年間，他們的足跡踏遍了整個銀河系。

——這段歷史，被後人稱為“大航空時代”。

/\*太空艙背景\*/

/\*小對話框\*/

【我】……只是個編輯器的演示，為什麼要寫這麼多劇情！

/\*作者 人物出現\*/

【作者】你要理解，寫幫助文檔也是很寂寞的事啊……

總的來說在這個段落裡出現的內容是：

切換了背景

切換了對話框樣式

顯示人物圖片

顯示人物對話

另外說話人物有兩個，一個叫【我】，一個叫【作者】。

總之接下來我們就把這個段落的劇本實際製作到遊戲裡看看。

## 5、顯示背景

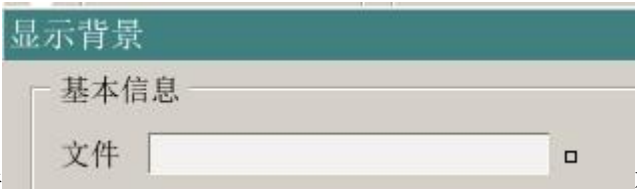
現在點一下第一行，往裡加點東西。



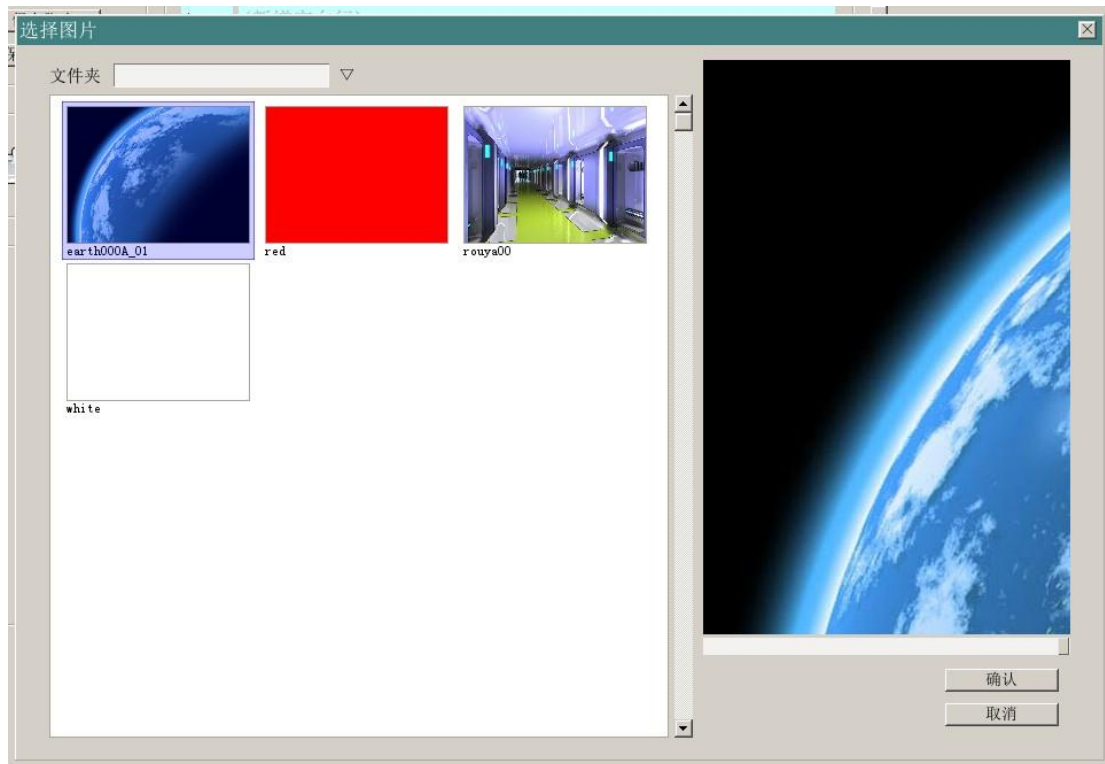
出現了這樣的窗口。



選擇。打開詳細參數設置。



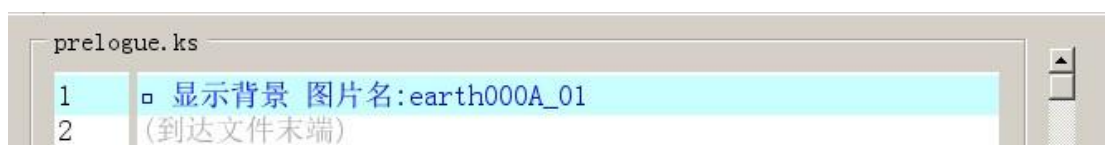
選中文件。右側的方塊，打開背景選擇窗口。



選擇 earth000A\_01。點“確認”。



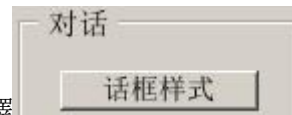
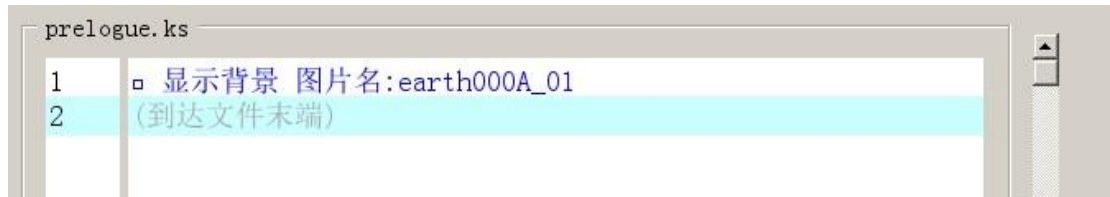
其他的參數可以不用填了，繼續點確認。



prelogue.ks 裡新增了一行。



## 6、顯示對話框



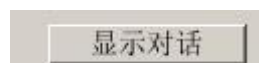
接下來點下第二行。在彈出的指令選擇窗口裡選擇



選擇全屏框，點確認。

## 7、輸入對話

第三行，指令窗口裡選擇：



。

显示对话

姓名  ▾ 角色  □

颜色  □ 编号  ▾

头像  □ 不指定姓名时，头像、角色相关参数无效

指令 换行等待 分页等待 单纯换行 文字缩进 解除缩进

符号 **【】** **「」** **《》** **『』** 文字色  □ 插入

1:1 自动插入的指令和符号只能添加在当前文本的最后，取不到光标值不是我的错、(´▽`)ﾉ

段落末尾 ☐ 自动换行 ☒ 自动分页

文本框消失的话请点击这里刷新

确认 取消

直接複製粘貼以下段落到最大的白框中。

2069 年，阿波羅計劃登月成功一百年後，人類的目光開始投向更遙遠的地方。  
從 2069 年到 2500 年間，他們的足跡踏遍了整個銀河系。  
——這段歷史，被後人稱為“大航空時代”。

显示对话

姓名  ▾ 角色  □

颜色  □ 编号  ▾

头像  □ 不指定姓名时，头像、角色相关参数无效

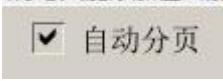
指令 换行等待 分页等待 单纯换行 文字缩进 解除缩进

符号 **【】** **「」** **《》** **『』** 文字色  □ 插入

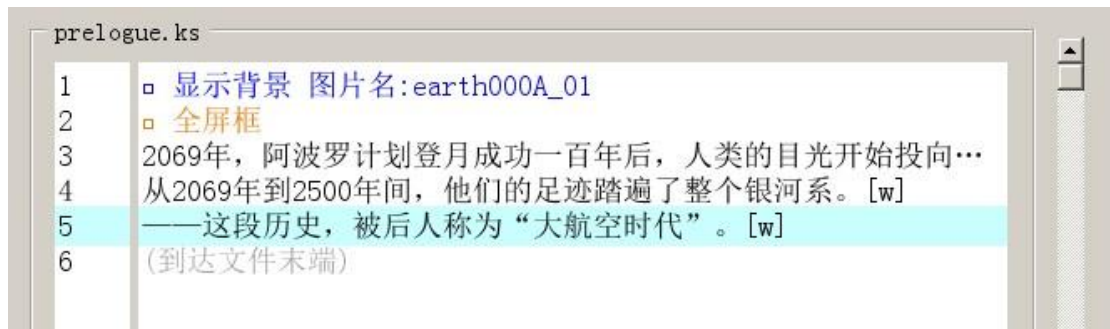
2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向更遥远的地方。  
从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。  
——这段历史，被后人称为“大航空时代”。

## 8、提示：如何一次性輸入多句對話

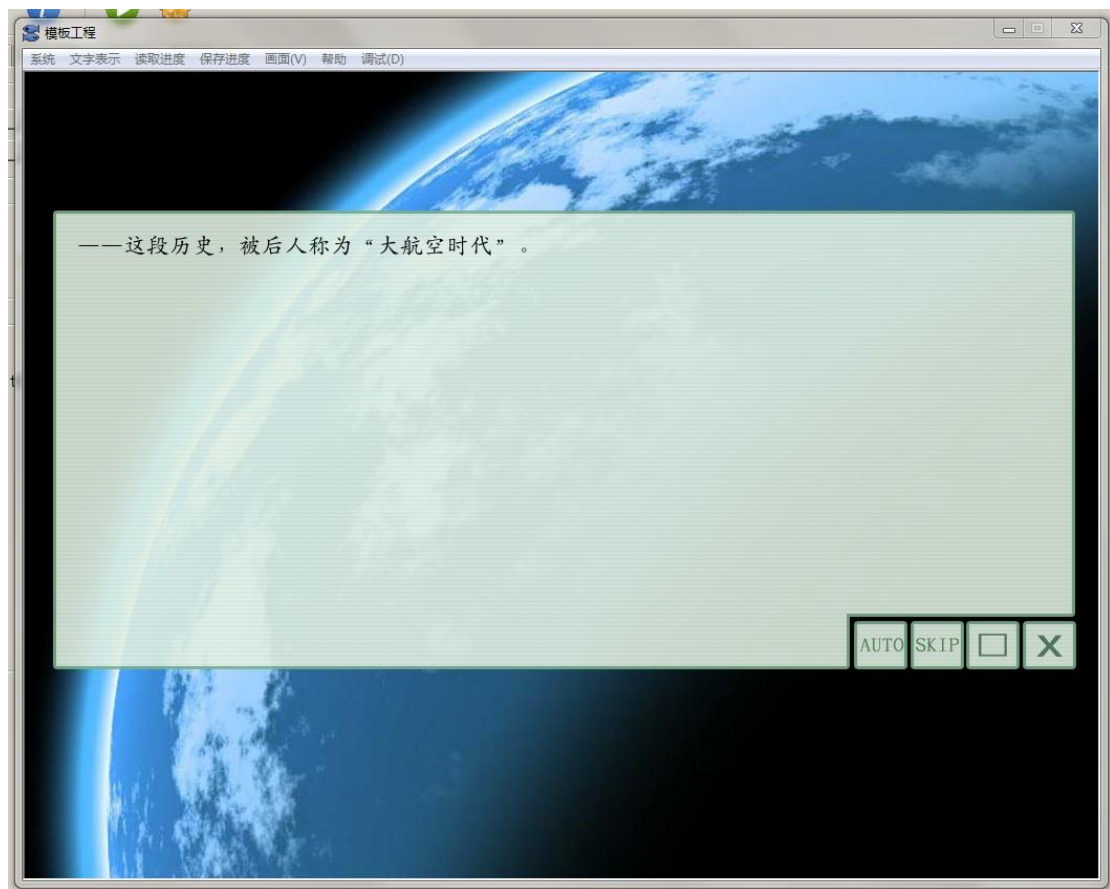
KAG 提供了一些段中換行分頁的指令格式。我們可以在每行末尾加上試試。  
[r]為換行，[lr]為換行並等待。[w]為分頁。

由於默認選中了 ，這一段的每個換行，編輯器都會幫你加上[w]。

總之點下確認看看。接下來你也可以把[w]改成[r]或者[lr]看看效果。



點下“保存並測試”實際測試一下。



## 9、輸入人物姓名


測試完畢，關閉遊戲，現在可以順便關掉腳本了。之前說過，接下來的說話人物有兩個，一個叫【我】，一個叫【作者】。

對話的時候可以用：

【姓名】  
對話

的格式來顯示在對話框中。

當然你可以用一大堆的代碼來實現，不過這裡是圖形編輯器，當然要選用偷懶一點的方法。

關閉腳本後，選擇  姓名編輯一欄。



添加兩個人物試試。

簡稱，代表宏的名字，例如一個人物叫**費奧多爾 米哈伊洛維奇 陀思妥耶夫斯基**，你又覺得每次都輸入這麼長的名字非常累人。那麼就給他一個簡稱**斯基**（喂）。

那麼當每次你在腳本裡寫[斯基]的時候，系統就會幫你顯示【費奧多爾 米哈伊洛維奇 陀思妥耶夫斯基】。

總之先填寫這樣的內容。然後點下“新增姓名”。



新增姓名

简称

姓名

颜色  □

新增姓名

可以看到“我”已經出現在右側的列表裡了。



脚本编辑 姓名编辑 游戏系统 工程设定 界面设定

默认姓名颜色

主角  □

默认  □

新增姓名

简称

姓名

颜色  □

新增姓名

记录

保存并生成宏 放弃全部修改

既有姓名编辑

我 □ 删除

接下來繼續添加：



新增姓名

简称

姓名

颜色  □

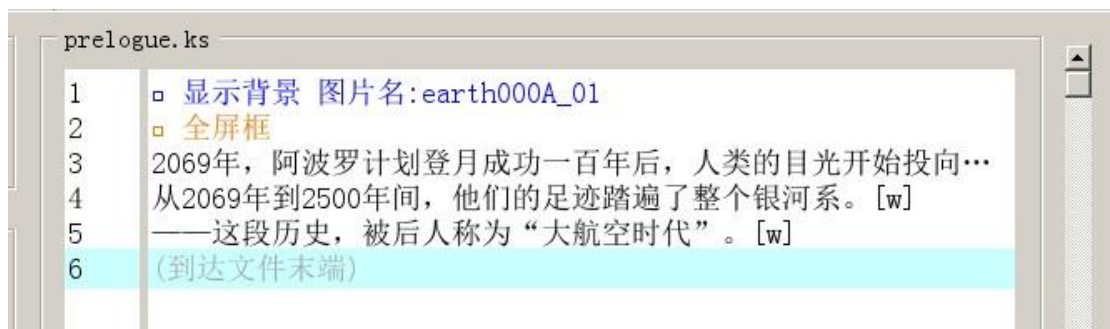
新增姓名



兩個人物都添加好以後，選擇“保存並生成宏”，這樣剛剛所做的修改才會被記錄。

## 10、練習：顯示背景

現在返回腳本編輯界面，繼續打開 prelogue.ks。



試著把背景切換成太空艙（rouya00），並選中“消除話框”，使切換效果更自然一些。

```
prelogue.ks
1  ▢ 显示背景 图片名:earth000A_01
2  ▢ 全屏框
3  2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向…
4  从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。[w]
5  ——这段历史，被后人称为“大航空时代”。[w]
6  ▢ 显示背景 图片名:rouya00
7  (到达文件末端)
```

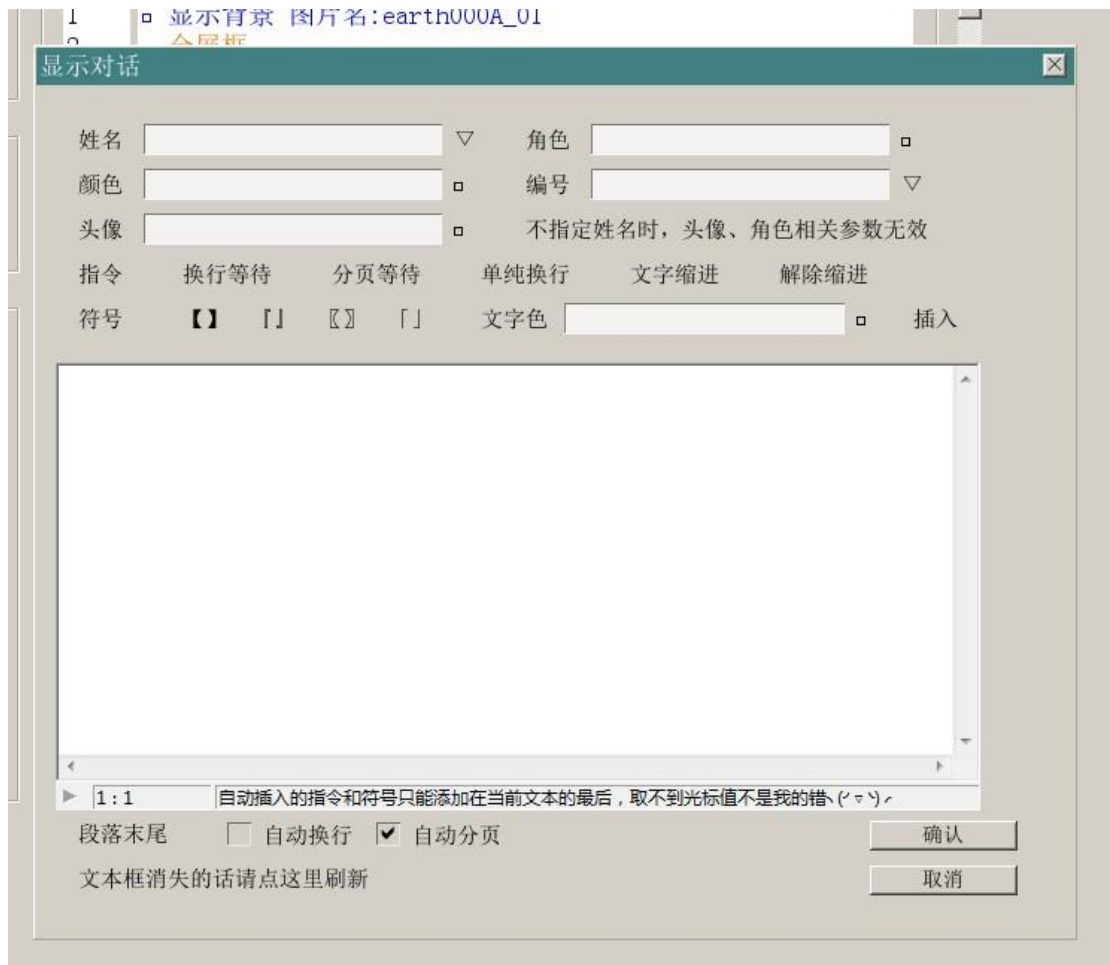
## 11、練習：切換對話框

```
prelogue.ks
1  ▢ 显示背景 图片名:earth000A_01
2  ▢ 全屏框
3  2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向…
4  从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。[w]
5  ——这段历史，被后人称为“大航空时代”。[w]
6  ▢ 显示背景 图片名:rouya00
7  ▢ 对话框
8  (到达文件末端)
```

接下來，選擇合適的指令，改變對話框的外形吧。



## 12、輸入含有人名的對話



再一次使用“輸入對話”指令。在姓名  點下右側的三角形。



看到了這樣的下拉菜單。

選擇“我”，並輸入“……只是個編輯器的演示，為什麼要寫這麼多劇情！”。

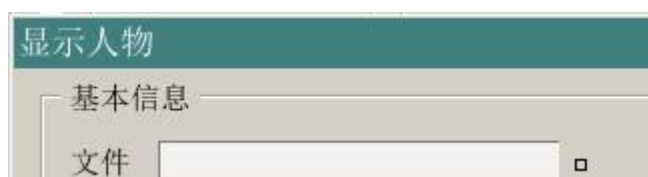




現在點下確定。

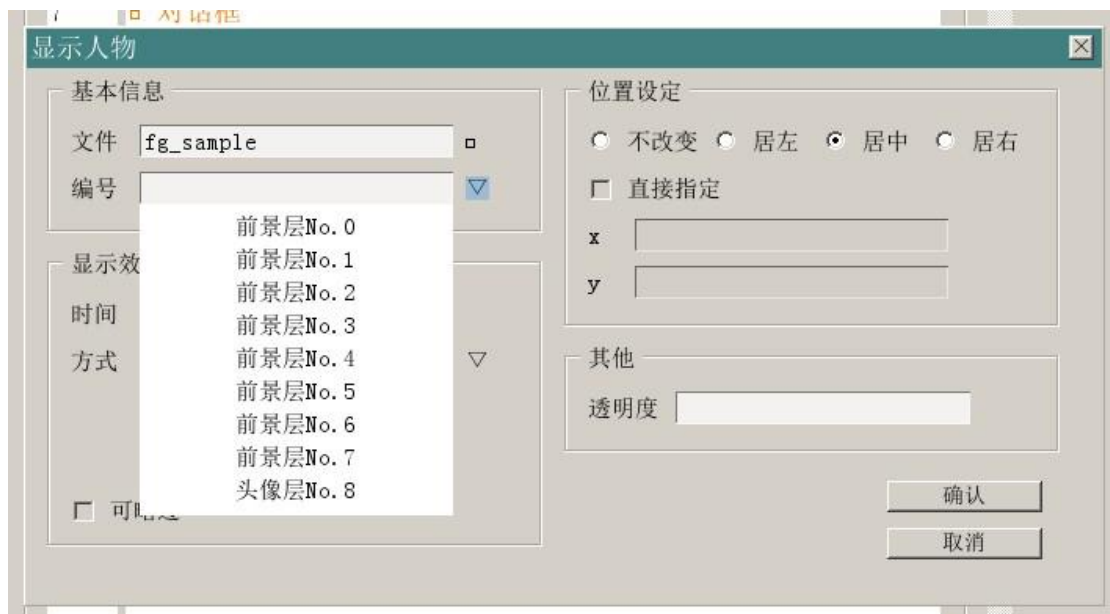
## 13、顯示人物圖片

繼續增加指令，這次選擇 。



依然是先選擇人物圖片。

默認文件夾下只有一張叫 `fg_sample` 的東西……總之先用它冒充一下吧。

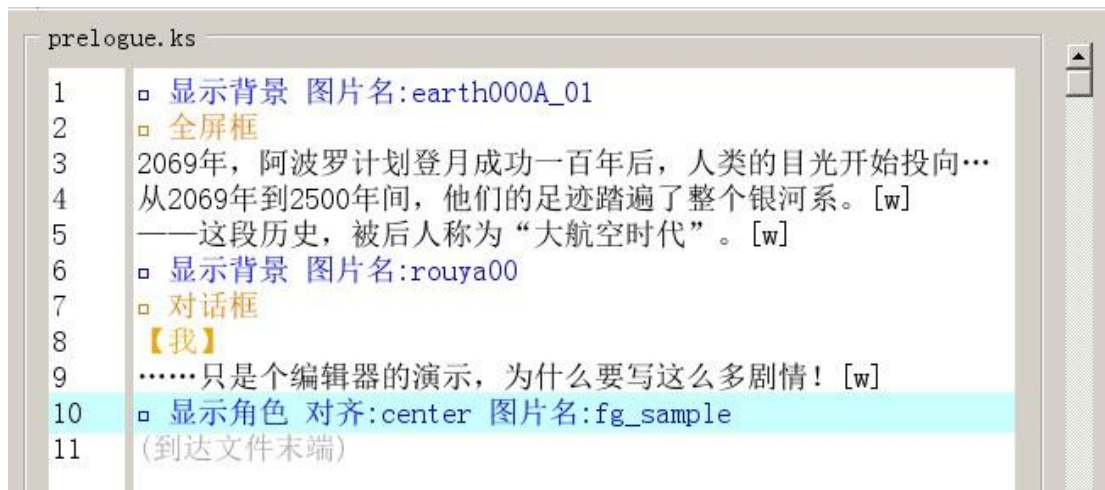


至於下面的“編號”，默認不填時，這張圖像就會顯示在前景層 0 上。如果需要同時顯示多張圖片，就需要為每張圖片指定一個編號。例如人物 A 顯示在層 0，人物 B 顯示在層 1。因為這裡只需要顯示一張圖片，保持不填就好。



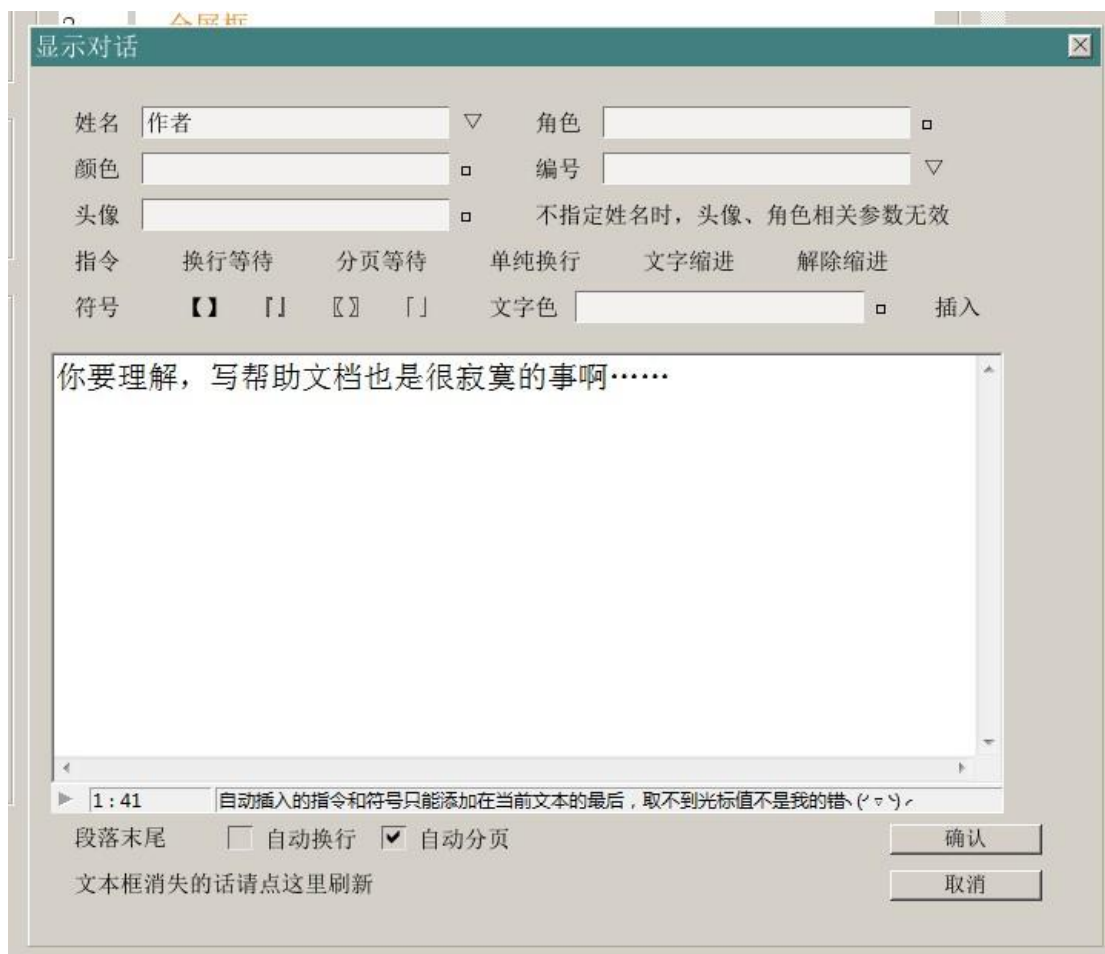
現在注意一下右邊的“位置設定”欄。在第一次顯示人物圖片的時候，需要指定一下它的對齊位置。接下來當人物在同個位置進行多次表情切換的時候，就可以用默認的“不指定”了。總之這裡選擇“居中”。

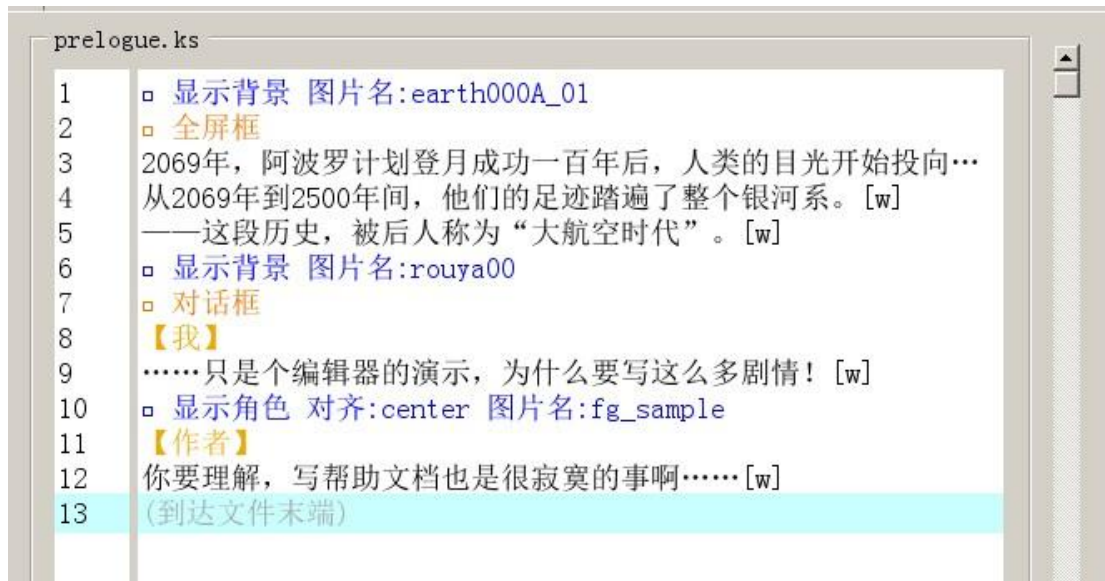
按下確認。



## 14、練習：輸入含有人名的對話

按照步驟 12 的做法，輸入接下來的對話。





到這裡一個很簡單的事件就完成了。



保存腳本。用 測試一下全部效果吧。