

THE NVL Maker 使用手册

目錄

目录	错误!未定义书签。
基本信息.....	错误!未定义书签。
制作	错误!未定义书签。
感谢	4
版权声明.....	错误!未定义书签。
1、游戏相关.....	错误!未定义书签。
2、工具相关.....	错误!未定义书签。
使用规约.....	错误!未定义书签。
1、不能使用侵权素材.....	错误!未定义书签。
2、引用注明来源.....	错误!未定义书签。
3、关于范例图片素材的使用	错误!未定义书签。
4、免责条款.....	错误!未定义书签。
一、基础概念篇.....	错误!未定义书签。
1、工具结构.....	错误!未定义书签。
Editor.exe.....	8
Wizard.exe.....	8
Project 文件夹.....	错误!未定义书签。
Plugin 文件夹.....	错误!未定义书签。
Tool/Tool-jpn 文件夹.....	错误!未定义书签。
Skin 文件夹.....	错误!未定义书签。
Tutorial/doc 文件夹.....	错误!未定义书签。
2、游戏文件夹结构.....	错误!未定义书签。
Krkrr.exe.....	9
Plugin 文件夹.....	错误!未定义书签。
Data 文件夹.....	错误!未定义书签。
3、游戏图层和基本顺序.....	错误!未定义书签。
二、界面编辑器.....	错误!未定义书签。
1、通用操作.....	错误!未定义书签。
2、对话画面.....	错误!未定义书签。
3、标题画面.....	错误!未定义书签。
4、主选单.....	错误!未定义书签。
5、系统设定.....	错误!未定义书签。
6、历史记录.....	错误!未定义书签。
7、存储、读取系统.....	错误!未定义书签。
8、CG 模式.....	错误!未定义书签。
9、Config.tjs/KAGConfig.....	19
三、工程设定.....	错误!未定义书签。
四、姓名编辑器.....	错误!未定义书签。

五、脚本编辑器.....	22
1、快捷键操作.....	错误!未定义书签。
2、保存与测试.....	错误!未定义书签。
3、一般演出.....	错误!未定义书签。
4、事件跳转.....	错误!未定义书签。
5、标签.....	错误!未定义书签。
6、选项按钮.....	错误!未定义书签。
六、高级功能.....	错误!未定义书签。
1、地图编辑.....	错误!未定义书签。
2、养成面板.....	错误!未定义书签。
3、数据编辑.....	错误!未定义书签。
七、游戏打包.....	31
1、备份.....	错误!未定义书签。
2、Data 文件夹打包为 Data. xp3.....	31
3、修改 krkr. exe 的配置.....	33
4、最后发布的内容.....	错误!未定义书签。

基本信息

功能：krkr/KAG 圖形化電子小說編輯器

類型：免費開源軟件（編輯器本體為 GLP 協議，模板工程為獨立使用規約）

平臺：Windows（建議 2000 以上版本）

語言：簡體中文、繁體中文（支持 unicode）

需求分辨率：推薦 1440x900 以上（推薦製作的遊戲分辨率為 800x600~1280x800）

官網：<http://nvlmaker.codeplex.com/>

討論版：<http://kcddp.keyfc.net/bbs/forumdisplay.php?fid=46&page=1>

製作

企劃&工具本體&模板代碼：VariableD

新建工程嚮導程序 Wizard：FantasyDR

腳本分析插件&霧氣效果插件：希德船長

模板界面設計&繪製：VariableD（簡約科幻-綠）、車前草（藍色天空&深紅古典）

粒子圖形繪製：水螳 707（霧氣）、IP 君（櫻花）、紅淵（螢火蟲）、車前草（楓葉）

技術支持：水螳 707、希德船長、Miliardo、karryngai 及 [KCDDP](#) 全體成員

測試&特別感謝：FantasyDR、紅淵、車前草、Kyuubi 狐、luke、炒飯、綾子、翔嵐、

久遠.悠、蘇眉、aeonnight、xdeadgodx、QR、yojufutari

感谢

本工具基於 [KAGeXpress](#)（[kag3/kagex](#)）開發、簡體中文 EXE 及同捆吉裡吉裡官方 SDK 工具由 [KCDDP](#) 漢化

繁體中文 EXE 漢化：[久遠.悠](#)

教程用背景：[ぐったりにゃんこ](#)、[きまぐれアフター](#)。

旧电影效果插件：[グロビュール](#)

界面圖標素材：<http://mattahan.deviantart.com/>、<http://www.freeiconsweb.com/>

版權聲明

包括**工具本體**部分和**使用工具製作的遊戲**部分，請注意他們適用的協議是不同的。

簡單地說，你對於 THE NVL Maker 工具本體部分所做的修改必須在二次發佈同時公開源代碼，

但是使用本工具所製作的遊戲（project 文件夾下的部分）則沒有此義務。

1、遊戲相關

使用本工具製作的遊戲或其他作品，著作權歸屬遊戲作者。

無論是否商用，遊戲作者**不必**為使用本工具支付任何授權費用，但發佈的遊戲作品必須遵守[使用規約](#)。

2、工具相關

·《THE NVL Maker》（以下簡稱本工具）為非商業軟件。與任何商業組織無關。

工具開發團隊（即[製作者欄](#)中寫明的工具、插件、素材作者）擁有各自所製作部分的著作權。

關於工具本體的修改及傳播，遵照 **GPL 協議**。（協議詳細及源代碼下載見官網 Copyright 頁）

使用規約

當你決定使用此軟件時，即代表你尊重本軟件的[版權聲明](#)，並承諾遵守使用規約。 假如不同意，請不要下載，不要使用。

作者並不向 THE NVL Maker 的使用者索要金錢或其他任何實質利益，只希望通過大家的努力，讓中文遊戲圈在良好的氣氛中發展。

堅持獨立創作，尊重版權，拒絕抄襲。

1、不能使用侵權素材

因為工具作者小氣唧歪有潔癖，使用本工具（包括修改後二次發佈的衍生軟件）製作的遊戲（包括體驗版、截圖等）在發佈（對外公開，網絡流傳，同人展販賣等）時，不能包含侵權素材。

——任何東西都不可能沒有代價，作者也不希望自己的努力成為助紂為虐的工具。當你因為“我不會畫”“這種東西懶得做”之類的理由決定在要公開的遊戲內添加侵權素材，就必須放棄使用工具本身和模板代碼。

參考專題：[《抄不出一個夢想》](#)。——假如一個獨立遊戲連最基本的“不抄襲”都不能保證，怎麼敢自稱“獨立”？

無論遊戲收費與否都應該遵守此規則。

要是你就想拿點網上弄的素材隨便玩玩過把做遊戲的癮，還覺得我要求太嚴格，不要用這個工具就行了。

使用侵權素材，是違法行為，是對原作者的不尊重，更是對遊戲作品的傷害。

以下是一些侵權素材的例子，請不要再說“我不知道他們不能用”。

不能使用的圖片

·修改或未修改的商業遊戲的圖片、界面

不管你是截圖，摺圖，還是直接解包，都是侵權的。

並不是說你“很辛苦”地處理了圖片，他就歸你了。

·網上找到的、下載的“XX 背景、立繪包”

當提供者沒有素材原作者授權的時候，他是沒有權利傳播這些東西的。

·製作二次創作（例如某個漫畫、動畫的同人）時，官方的圖片、壁紙、截圖

“這是 XX 的同人”並不代表你可以使用原作的官方圖片。除非你已經獲得了官方的授權。

·未經作者同意使用的同人圖，原創圖等

假如你在網上搜索到一張圖片，又不能聯繫到作者，那麼你就不能使用。

·未經拍攝者同意使用的照片

照片同樣也有版權。

·來自非正規發行渠道的光盤或其他載體的內容物

簡單的說，路邊買的 5 元一張素材 CD，是盜版的。

·從實體書籍畫冊內掃描的圖片

實體或者電子版本質上沒有什麼區別。

·其他一切不是你畫的，作者也沒有允許你使用的圖片

不能使用的音樂/音效

·修改或未修改的商業遊戲的音樂、音效

把 wav 轉成 mp3 或者 ogg 甚至 midi 並不代表它就變成了另外一首歌。

·網上流傳的，“XX 音效包”、“XX 專輯”

當提供者沒有素材原作者授權的時候，他是沒有權利傳播這些東西的。

·製作二次創作（例如某個漫畫、動畫的同人）時，官方的曲目

官方發行的 CD、MP3 或者從動畫、遊戲中直接錄製的音樂是禁止使用的。

但重新演奏版本（例如曲子是官方的，但是你自己用鋼琴彈一遍）类似于用官方设定画同人图，理论上是可以的【先例：钢炼同人《青鸟の虚像》】。

但必須聲明為重新演奏版本，只能用於二次創作，不用於任何商業目的。

——當然，無論如何，最好獲得官方授權。

·對包含演唱的音樂，沒有獲得製作方/歌手的授權

如果你覺得王菲的專輯可以拿來直接當遊戲背景音樂，請先打電話給她的經紀公司。

·尚在版權保護期內的經典音樂

莫紮特顯然不會告你，但是迪斯尼就會。此外，你也需要獲得音樂演奏者的授權。

·其他一切不是你寫的，作者也沒有允許你使用的音樂、音效

注：基於版權法中“合理使用”原則，即出於評論、介紹等非盈利目的，選取受版權保護的音樂部分片段播放的情況，按照國際慣例，必須滿足以下條件：

時間不長於 30 秒或原曲的 10%。和原曲的音質相差甚遠。注明來源和版權資訊。

2、引用注明來源

遊戲發佈時，請在遊戲內或者 readme 文件內明確標記使用了本工具。

例如：【本遊戲使用 THE NVL Maker 製作（基於 krkr/KAG）】<http://nvlmaker.codeplex.com/>

有不少創作者願意將自己原創的素材進行共享，假如你製作遊戲時無法完全自己創作素材，請選擇這些授權共享素材。

當你使用了由其他人創作的共享素材，請同樣標記出作者及出處。

例如：【類型】【站點名】地址（[推薦使用的共享素材站點整理](#)）

雖然對方可能不一定如此要求，但這是一種禮節，同時也能與更多遊戲製作者分享信息。

——注意，第一條裡提到的侵權素材（例如其他遊戲裡的圖）就算標記了所謂的“出處”，也是不能使用的！

3、關於範例圖片素材的使用

模板工程（project/Template）內的粒子和界面圖片素材可以進行修改並用於你的遊戲中，但同樣請注明素材作者。

4、免責條款

工具作者不會為你的文件損壞負責，所以多做備份和多存檔，或者使用版本控制軟件，都是好習慣。

一、基礎概念篇

本文檔會假定你對通常的軟件操作，電子小說的構成等等有一定的瞭解。假如你完全不知道應該從哪裡入手的話，請從新手教程看起。

1、工具結構

Editor.exe

這是編輯器的可執行文件。

當你打開編輯器以後，選擇  圖標，就可以打開遊戲工程進行編輯了。

另外，如果往遊戲素材文件夾裡添加了新的圖片，但是在編輯器裡看不到，可以點這個按鈕



重新載入一下素材。（或者關掉編輯器，再打開一次。）

Wizard.exe

這是新建工程的嚮導程序，你可以直接執行它，或者在編輯器裡通過“新建工程”按鈕來調用它。

Project 文件夾

放置遊戲工程文件夾的地方。默認有一個模板遊戲（Template）。按照模板遊戲的格式複製出來的遊戲，可以被 THE NVL Maker 識別並編輯。

Plugin 文件夾

放置相關插件的地方，如果沒有必要，建議不要去刪除其中的內容。

Tool/Tool-jpn 文件夾

放置吉裡吉裡官方設置工具的地方，通常這些工具會在素材轉換或者打包的時候用到。這些官方工具的漢化版由 KCDDP 製作。

Skin 文件夾

放置遊戲界面模板素材和配置文件的地方。在新建工程時，可以從中間選擇一套。

Tutorial/doc 文件夾

放置 NVL/吉裡吉裡幫助文檔的地方。

2、遊戲文件夾結構

由於基於[吉裡吉裡/KAG](#)，使用本工具製作出來的東西就是一個標準的[吉裡吉裡/KAG](#) 遊戲。以模板工程（project/Template）文件夾為例，包括三個部分。

Krkr.exe

遊戲的可執行文件。當你測試遊戲時，THE NVL Maker 會尋找並調用這個 exe。因此如果需要對 exe 進行改名，請複製一份以便測試時使用。

Plugin 文件夾

放置相關插件的地方，如果沒有必要，建議不要去刪除其中的內容。

Data 文件夾

放置遊戲素材文件、腳本文件的地方。你可以將你自己製作的素材分門別類放到下面的分文件夾內。

素材文件夾名稱	建議素材內容
bgimage	背景圖片
bgm	背景音樂
face	人物表情圖片文件
fgimage	人物立繪（前景）圖片文件
image	放置默認圖片文件的地方，建議不要對其中的圖片進行刪除或改名（可以覆蓋）
macro	放置遊戲宏和界面配置文件的地方，如沒有相關知識，建議不要修改

map	放置地圖配置文件、養成面板配置文件的地方
others	放置其他不知道如何分類的素材的地方
rule	放置切換效果規則圖片（遮片）的地方
scenario	放置遊戲事件腳本（.ks）文件的地方
sound	音效文件
system	放置遊戲 tjs 層代碼的地方，如沒有相關知識，建議不要修改
video	放置視頻文件的地方

你對於界面的修改都記錄在本文件夾下的.tjs 文件中。

當你更新工具的版本時，可以將以下文件備份，更新之後再覆蓋回去。

界面配置表	內容說明
namelist.tjs	角色姓名和顏色信息被記錄在這裡
setting.tjs	記錄遊戲工程設定（如遊戲名，分辨率等）信息
uidia.tjs	對話界面信息
uihistory.tjs	歷史記錄（對話回顧）界面信息
uisave.tjs	存儲界面圖片、文字顏色信息
uiloat.tjs	讀取界面圖片、文字顏色信息
uislpos.tjs	存取界面的位置
uimenu.tjs	主菜單界面信息
uioption.tjs	系統設定界面信息
uititle.tjs	默認標題畫面信息

3、遊戲圖層和基本順序

在遊戲裡，對話框，人物，背景等等，都是一個“圖層”。

例如人物顯示在背景前面，人物被對話框擋住等等效果，都是通過對應圖層的順序來指定的。

THE NVL Maker 默認指定了一套圖層順序，在 macro/macro.ks 檔內。

例如：在顯示圖片時，你可以指定圖片 A 顯示在 0 號立繪層，圖片 B 顯示在 1 號立繪層，那麼當這兩張圖片有重疊的地方時，圖片 B 就會蓋住圖片 A 的一部分。

stage----	背景層
0-7-----	立繪層
event----	特殊效果層
message0-	對話框
8-----	頭像層
message1-	選項按鈕層
.....	

二、界面編輯器

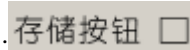
1、通用操作

選中（紅框表示）並拖動圖層，可以將對應的窗口、頭像、按鈕、滾動條擺到合適的位置。

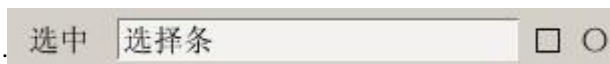
按住鍵盤方向鍵可以微調選中圖層的位置，Shift+方向鍵可以一次移動 10 像素。



點擊選項左側的勾選框，可以往這個界面裡添加此功能。

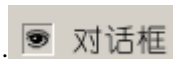
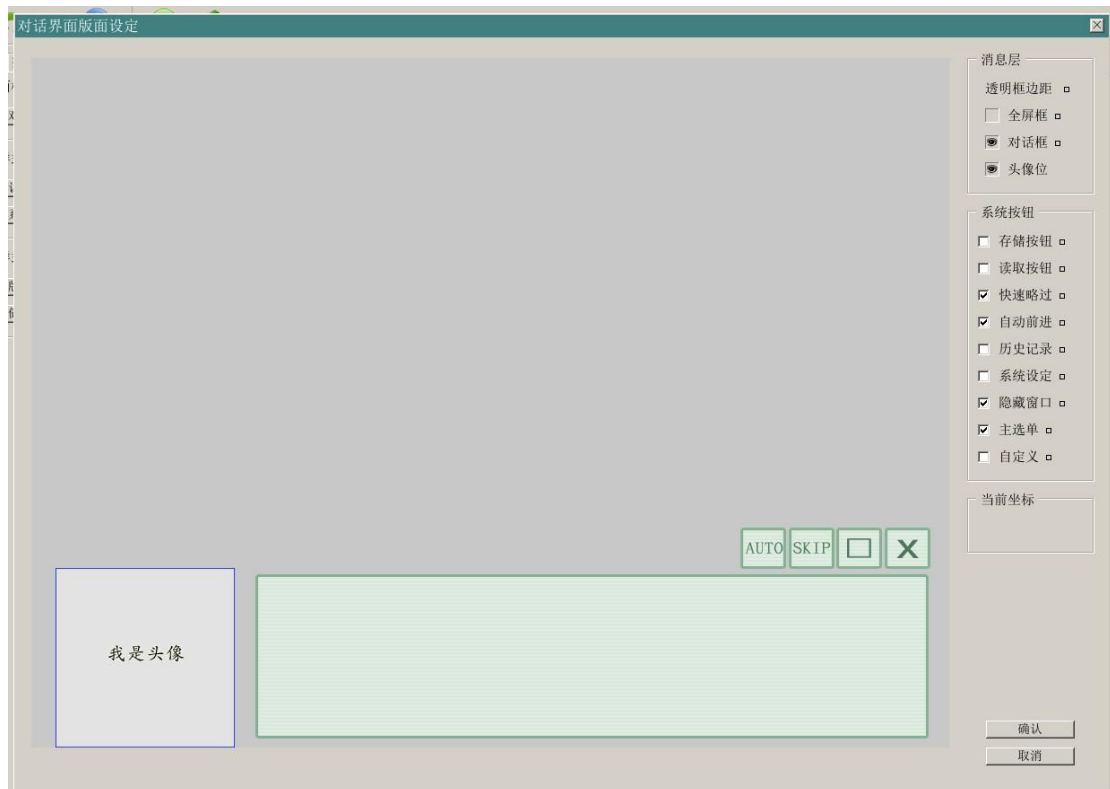


點選項右側的方塊進入詳細設定，可以指定這個功能使用的圖像外形、具體參數等等。當拖動位置不方便時，可以用這個直接填入精確數值。



方塊旁的圓圈，可以複製上一欄的內容。

2、對話畫面



點眼睛的圖標可以暫時顯示/隱藏某個層，以方便查看效果。（不對遊戲設定造成影響）

· 頭像層的位置，是以這個框的底邊中點作為基準記錄的。

· 代表頭像層的图片名稱是 `face_setting_sample.png`，位於 `image` 文件夾下。假如你需要把遊戲裡實際使用的頭像擺到編輯器裡來看看效果，可以用同名文件替換這張圖片。

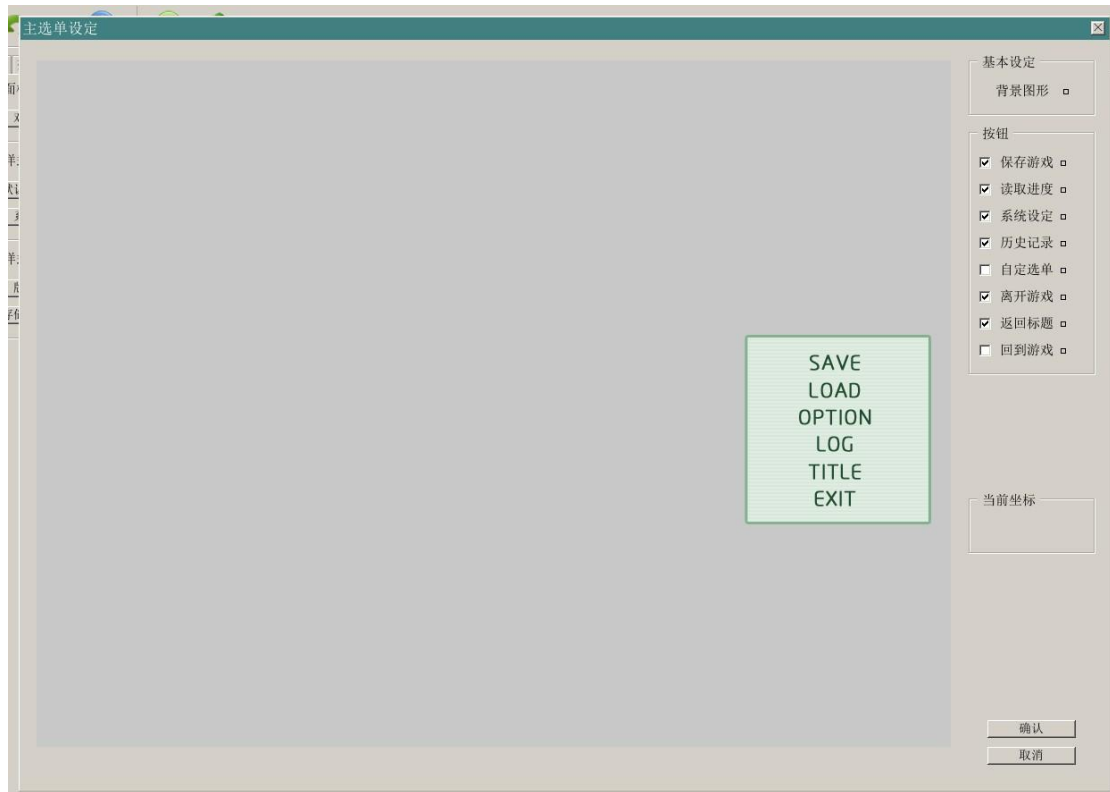
· 一般、選中、按下是按鈕的三個狀態，分別填入三個狀態下的按鈕圖片名即可。

3、標題畫面



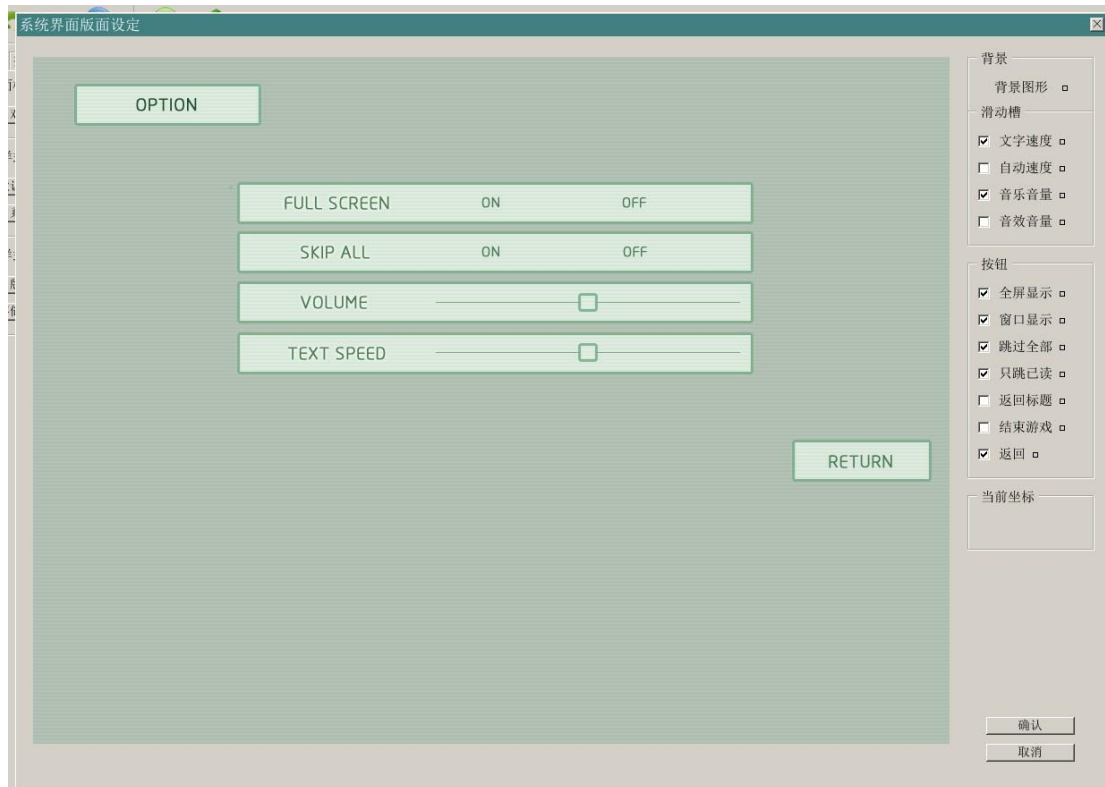
這裡對應的是 scenario 文件夾下的 title.ks 顯示的內容。你可以通過直接編輯 title.ks 來進一步增加編輯器沒有提供的效果。或者你可以通過工程設定來指定不同的 ks 文件作為標題。遊戲將從你指定的 ks 文件開始。

4、主選單



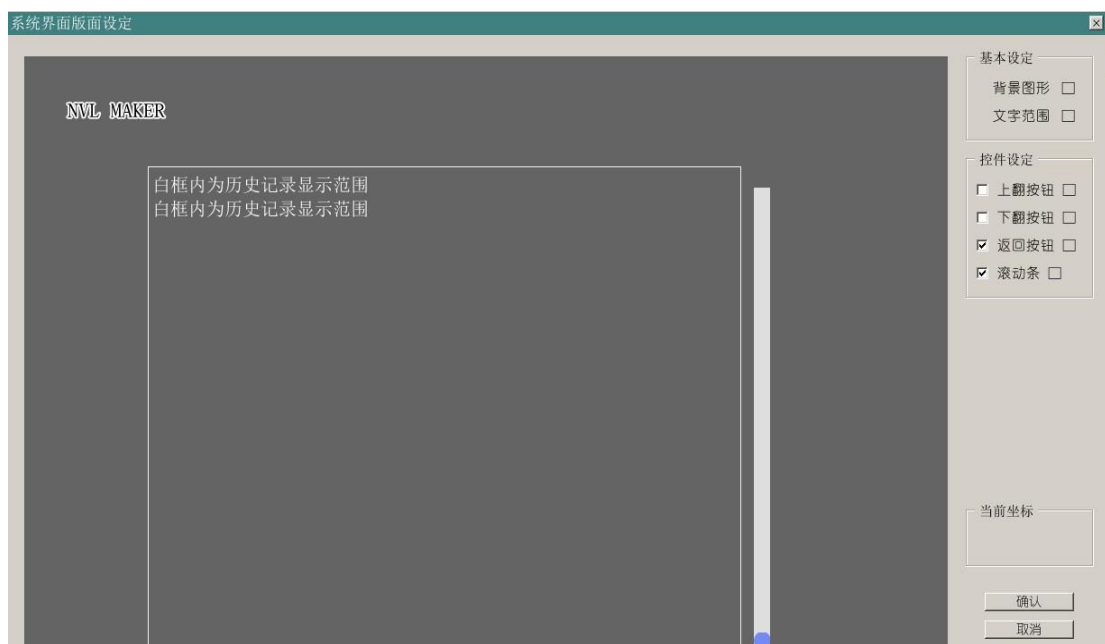
當對話畫面下有設定顯示“主選單”按鈕時，在遊戲裡點下對應按鈕就會打開這個界面。

5、系統設定



系統設定界面和其他界面類似，但多了滑動槽這種控件。

6、歷史記錄



除了這個版面的參數以外，歷史記錄的其他內容，可以在“界面設定”裡設定。

7、存儲、讀取系統



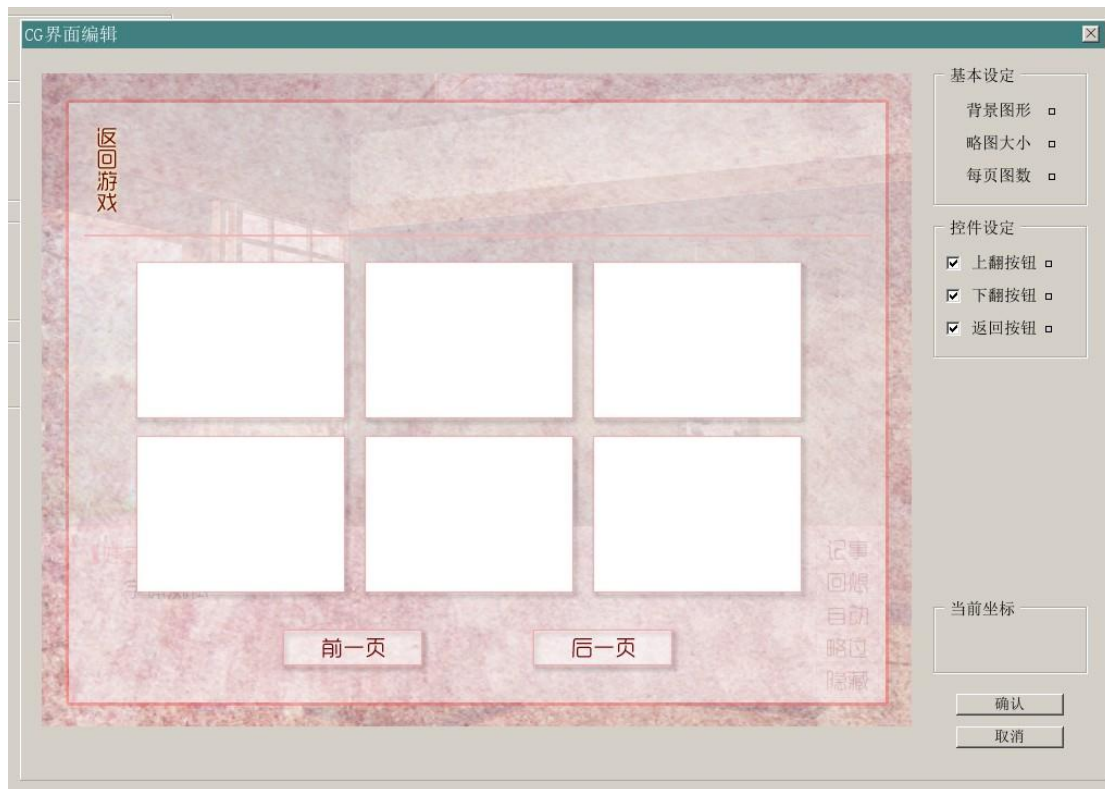
·存儲和讀取系統的排版是相同的，但是你可以在“存儲系統圖形”和“讀取系統圖形”為他們指定不同的文字顏色或圖片、按鈕樣式以示區分。



·所謂“懸停效果”，是指當鼠標移動到某個存檔按鈕上時，會進一步在畫面其他地方顯示這個存檔的詳細信息。而當鼠標移開時，信息就被隱藏。

·“檔案個數”可以指定一頁上顯示多少個檔案。而“工程設定”裡設定的檔案總數則決定遊戲一共有多少存檔。例如，每頁顯示 6 個檔案，檔案總數一共 30 個，那麼在加上“上翻按鈕”、“下翻按鈕”的情況下，存取界面就可以進行翻頁，一共 5 頁。

8、CG 模式



3.05 版本開始，新增了 CG 模式功能。

【CG 界面編輯】

可以設定 CG 界面的背景圖片，翻頁按鈕，和 CG 縮略圖的排版等。

【CG 列表編輯】

每個遊戲工程下面都有一個名叫 `cglist.txt` 的文件，將所有需要顯示的 CG 按照每行一個的格式（擴展名可以省略）填入這個文件並保存，CG 模式界面裡會自動查找這些 CG 圖，並顯示它們的縮略圖。

（縮略圖高亮的顏色與工程設定下“文字連接”的高亮設定相同）。

此外，腳本編輯器裡，新增了指令【登錄 CG】。

在列表裡的 CG 只有執行過一次登錄後，才會顯示在 CG 界面裡。

因此腳本編輯時每顯示一張作為 CG 的圖片，請添加“登錄 CG”指令。

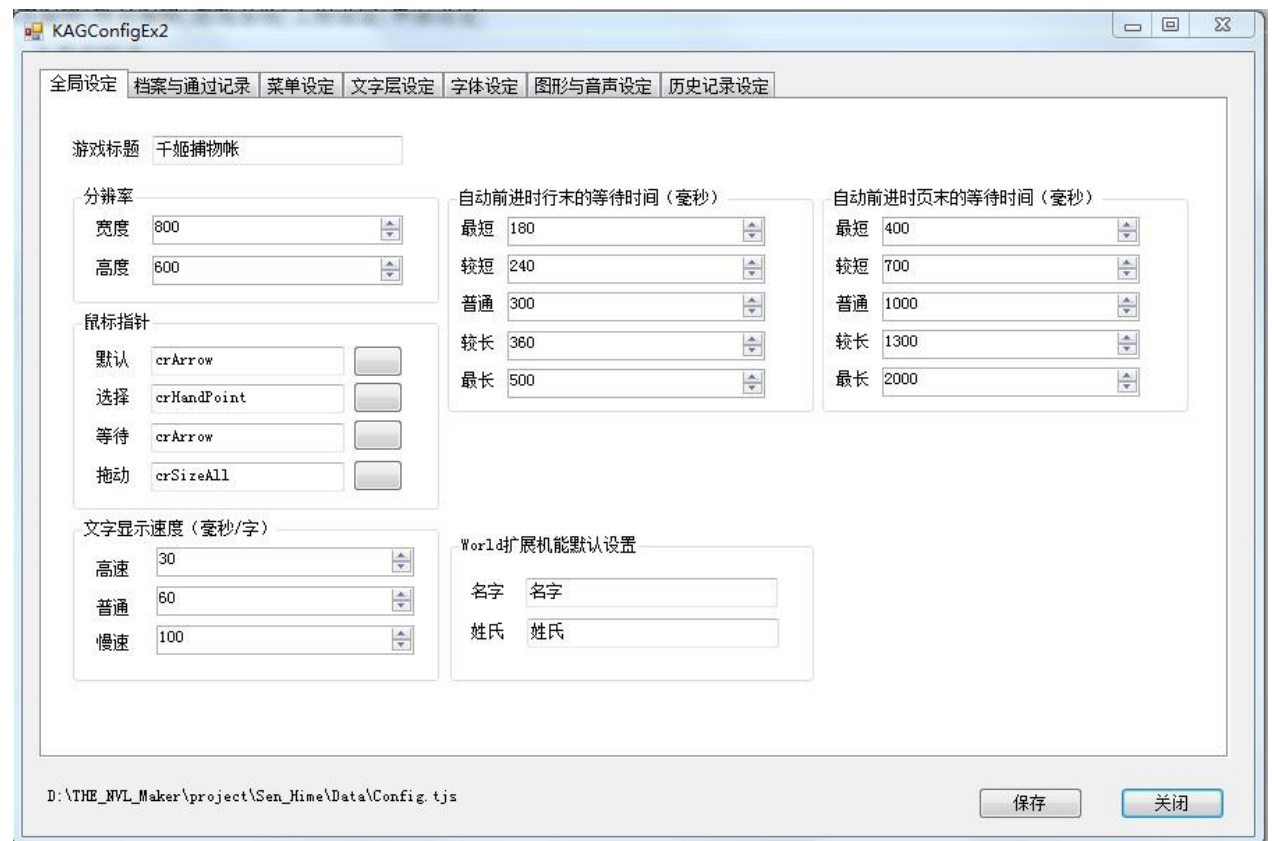
這樣做出的效果就是“玩家見過的 CG，被收集到 CG 模式中。”

9、Config.tjs/KAGConfig

Config.tjs 為吉裡吉裡的默認設置配置文件。遊戲的默認字體，系統菜單欄的顯示等等，都可以通過修改這個文件來自定義。

KAGConfig 是修改 Config.tjs 的圖形化工具。

只要將對應遊戲工程的 Config.tjs 拖動到 KAGConfig 的界面上，就可以快速查看並修改各種配置。



三、工程設定



·標題：顯示在遊戲窗口左上方的名字。

·啟動畫面：遊戲從 first.ks 做完處理之後，會跳躍到這個啟動畫面。

默認為 title.ks，你可以指定為其他自製的標題腳本。

在遊戲腳本內使用指令【離開遊戲-返回標題】時，會返回這個畫面。

請不要使用直接跳轉（jump）的方式來返回標題。

·畫面大小：最小為 800x600，可以支持 1024x768。

實際上只要編輯器窗口顯示得下，更大的分辨率也可以支持。同樣支持寬屏或不規則的分辨率，例如 1024x600。

·選項音效：設定默認的選項按鈕在選中和按下時的音效。

·選項按鈕：設定默認的選項按鈕在一般、選中、按下的按鈕圖形。

·選項文字：設定默認的選項上顯示的文字樣式。

當你為“既讀”指定的顏色和“一般”狀態不同時，這個功能可以用於提示玩家“該選項曾經被選擇過”，方便多次體驗遊戲的不同路線。

四、姓名編輯器

·在這裡新增加的姓名會出現在腳本編輯的“選擇名字”下拉列表裡，假如不喜歡重複輸入對話人的名字，使用這個就可以了。

·“顏色”將會決定對話中姓名的文字顏色。例如你選擇了 0xFF0000（紅色），那麼對話和歷史記錄裡，這個人的對話就會顯示為：

【名字】

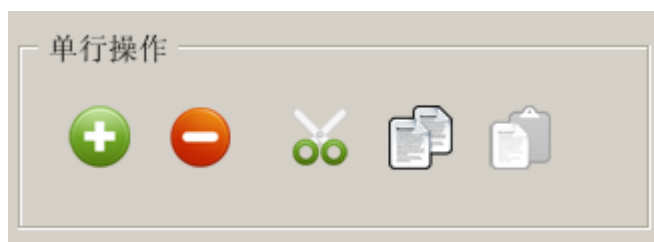
今天天氣不錯。

·你也可以通過修改 macro 文件夾下的宏來達成各種各樣的效果，例如去掉方括號，製作獨立姓名欄，或者是名字顏色相同，但是對話顏色不同等等……具體修改位置在 macro_play.ks 文件內的宏[macro name=npc]內，請查看模板工程內相關注釋。

五、脚本编辑器



1、快捷鍵操作



以上按钮和以下快捷键同等功能：

- Ctrl+N 在当前位置插入一行
- Ctrl+X 剪切当前行
- Ctrl+C 複製当前行
- Ctrl+V 粘貼一行到当前位置
- Del 删除当前行

- ↑ ↓ 移動光標
- 支持滾輪、右鍵

2、保存與測試



事件測試：

可以從正在編輯的腳本開始跑，單獨測試遊戲的某一段劇情。

全域測試：

會從標題畫面開始執行。

3、一般演出



顯示背景→顯示人物→顯示頭像和對話→等待玩家點擊→顯示頭像和對話→……
這樣的簡單循環就構成了“電子小說”的基礎。具體內容自然是由你設定的。

·在默認的標題畫面裡點下“開始遊戲”的話，就會調用 prelogue.ks 腳本。你可以試試先修改，編輯一下這個腳本的內容，看看實際測試遊戲時，會是什麼樣子。

·大部分情況下，你新增加一條指令並且不填寫參數，編輯器也不會有什麼意見。更大部分的情況下，THE NVL Maker 設置的默認參數會起作用。但是有的時候如果真的什麼都不填，開始遊戲測試的時候就會報錯。其實原則也很簡單，你要是想顯示張背景，切換效果可以不填，切換時間可以不填，可總不能連圖片名也不指定嘛……= =b

4、事件跳轉



·在 prelogue.ks 的內容演出完之後，遊戲就靜止了。這是因為腳本已經執行完了。序章之後當然還需要有第一章，第二章……這個時候請使用“事件跳轉”功能，指定接下來要跳轉到的 ks 文件。假如這個遊戲沒有任何分支的話，那麼最後這些 ks 文件將會通過跳轉功能連接成一條線。

·假如遊戲執行到最後，需要關閉遊戲或者自動返回標題畫面，請使用按鈕中的【離開遊戲/返回標題】指令。

5、標籤



·“標籤”是吉裡吉裡/KAG 用來標記腳本裡段落的標誌。除了把事件分成不同的 ks 文件，你也可以通過在同一個 ks 文件裡插入標籤來達到區分的效果。

·注意到這裡標籤名前面的“*”了嗎，當你給標籤起名的時候，請記得一定要以這個符號開頭。（假如你真的忘記加了的話，編輯器會幫你加上，所以總的來說沒有問題。）

·當選中“作為可存档標籤”時，你可以填入“章節名”，這個名字會在存档時被記錄並顯示在存取界面上。這樣當玩家讀取時，就可以知道故事大概進行到了哪裡。

6、選項按鈕

```
14 ;-----
15 □ 准备选项
16 □ 按钮&文字位置 x:0 y:200
17 □ 选项按钮 标签:*选择A 选项:我要选择A
18 □ 按钮&文字位置 x:0 y:300
19 □ 选项按钮 标签:*选择B 选项:我要选择B
20 □ 等待选项
21 ;-----
22 ★标签 标签名:*选择A
23 □ 消除选项
24 【姓名栏】路人甲
25 你选择了A。[w]
26 △跳转至 标签名:*合并
27 ;-----
28 ★标签 标签名:*选择B
29 □ 消除选项
30 【姓名栏】路人甲
31 你选择了B。[w]
32 △跳转至 标签名:*合并
33 ;-----
34 ★标签 标签名:*合并
35 【姓名栏】路人甲
36 不管选择了A还是B，最后你都会看到这句话。[w]
```

通過在不同的 ks 文件和標籤中跳轉，你可以把遊戲變得更加複雜。例如，當遊戲進行到某一點時，出現要玩家選擇的情況。當選擇 A 時，會觸發故事 A，選擇 B，則會進入另外一個故事。這時候就該選項按鈕出場了。

顯示選擇項的一系列指令如上圖所示。範例可以在模板工程的 prelogue.ks 裡看到。或者查看教程“選擇的製作”。

六、高級功能

當你不滿足於製作電子小說的時候，可以使用這些功能製作帶有地圖移動功能甚至養成功能的 ADV 遊戲。

1、地圖編輯



·用於製作簡單的點選地圖。使用時先“新建地圖”，然後打開地圖進行編輯即可。

·默認的地圖背景、據點素材在 image 文件夾下，請勿刪除。

·想要增加一個地圖點，在右側的據點列表上打勾，就會顯示出來，一張地圖上最多可使用 15 個地圖據點。（不勾選的據點即使設定好了也不會在遊戲中顯示出來）

·點下據點名右邊的方塊即可打開詳細設定窗口。

地图据点设定

显示设定

地名

条件

按钮图形

x

y

一般 ☐

选中 ☐ ☐

按下 ☐ ☐

执行操作

剧本 ☐

标签

表达式

确认

取消

- 地名：在這裡修改名字，方便區別各據點按鈕。（名字會被記錄，但是不會顯示在遊戲裡）
- 條件：TJS 條件式，例如 `f.money >= 100`，遊戲中，當條件不滿足，這個據點也不會顯示。

- x, y 為坐標，可以在這裡直接輸入，也可以直接拖動畫面上的據點按鈕。
- 一般，選中，按下為據點按鈕圖片。

- 劇本，標籤。點下這一地圖據點之後，會跳轉到的事件。
- 表達式，點下這一地圖據點之後，會執行的 TJS 表達式。

- 地圖可以通過腳本編輯指令的“調用地圖”來調用。當選擇、跳轉完後，記得使用“消除地圖”來清理一下畫面。

2、養成面板

养成面板文字设定

显示设定

名称 文字1

条件 ☐

变数 f. 好感度

文字样式

x 64

y 129

字体 ☐

字号 20

颜色 0xFFFFFFFF ☐

☐ 加粗

☐ 阴影 ☐

☐ 边缘 ☐

确认

取消

·每個版面支持 10 個文字

（例如，根據變數的值顯示文本“星期幾”或者數值“999”）

养成面板图形设定

显示设定

名称

条件 ☐

变数

坐标设定

x

y

变数值作为图形数字

前缀

间距

变数值作为图片名

演示图形 ☐

确认

取消

·每個版面支持 10 個圖形或者圖形數值。

·默認為圖形數值。你需要準備 0-9 的數值圖片，擁有共同的前綴。那麼當對應的變數值改變的時候，就會被轉化為對應的圖形數值顯示出來。如圖“012”就是效果。

·假如你填寫了“演示圖形”，那麼你填寫的變數值的內容，就會被當做圖片名。

·舉個例子，你的變數叫 f. 星期幾，在遊戲裡可以被賦值“星期一”~“星期日”，那麼你只要準備名字叫做“星期一”~“星期日”的七張圖片。之後根據遊戲的進行，就可以在養成面板上顯示不同的圖片。

·至於養成面板上按鈕的使用就不多說了，和地圖的據點是一樣的。

·養成面板的調用和地圖類似。使用“調用面板”和“消除面板”來進行處理。

3、數據編輯

你可以為自己的遊戲添加物品、裝備數據庫等。

使用 TJS 文件記錄數據就是個不錯的辦法。

THE NVL Maker 使用的界面配置文件就是 tjs 文件，可以不通過編輯器，直接打開查看修改。

七、游戏打包

所使用到的工具可以在編輯器的 Tool 文件夾下找到。

1、備份

將遊戲工程下的 Data 文件夾，krkr.exe 和 plugin 文件夾複製（或者導出，如果你使用 SVN 的話）一份到一個新的文件夾。這樣可以確保你發佈遊戲的時候不用連編輯器一起發出去……

如圖：



2、Data 文件夾打包為 Data.xp3

1、打開 krkrrel.exe，選擇如下：



2、填寫輸出路徑和文件名，打成 XP3 包。



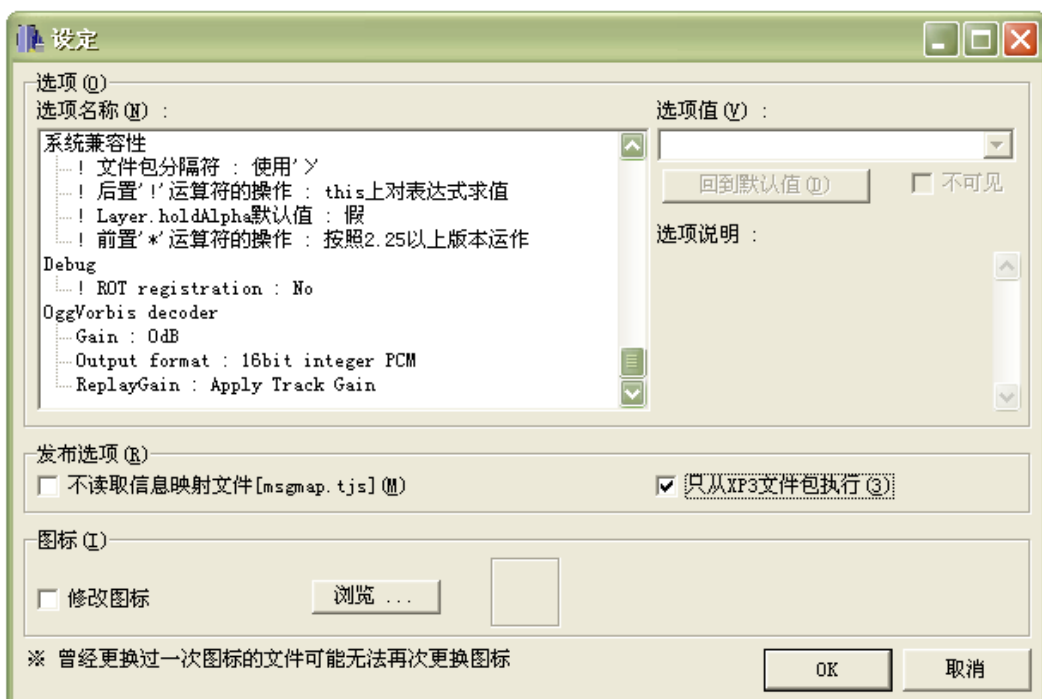
3、現在備份出來的 Data 文件夾已經失去利用價值了，直接刪掉吧 XDD。

3、修改 krkr.exe 的配置

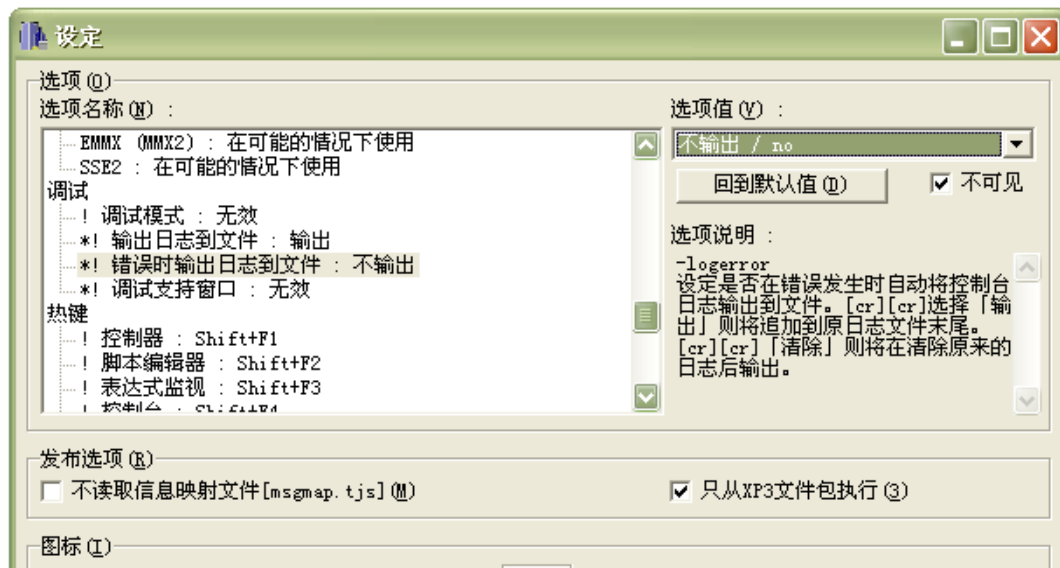
- 1、打開 krkrconf.exe。
- 2、選擇要修改配置的 krkr.exe。



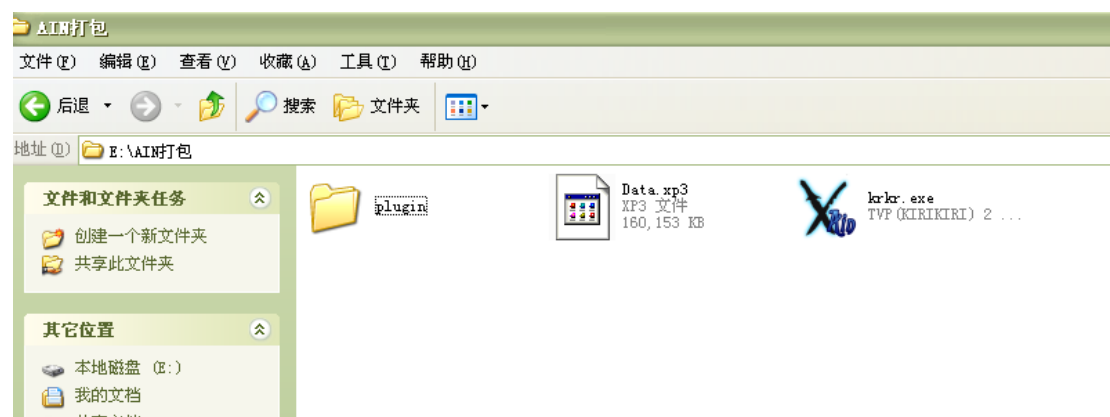
- 3、把“只從 XP3 文件包執行” 勾上就可以了。也可以修改圖標文件等等。



4、至於其他修改就看著辦吧……==b。



4、最後發佈的內容



此時你可以將 krkr.exe 修改成任意名稱。