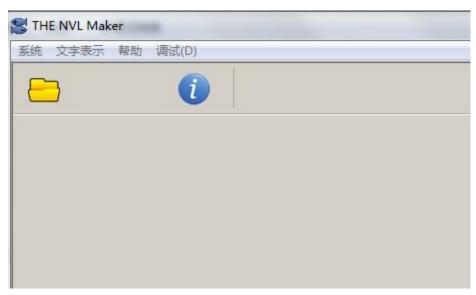
## THE NVL MAKER

新手教程

(一) 基本操作

### 一、打开与读取游戏工程

点下 Editor. exe 可以打开编辑器。



一开始的界面上什么也没有,选择 图标,将会弹出以下窗口。



总之选择刚刚建立的那个"新游戏"……点确认。

这里假设刚刚建立游戏的时候,选择的主题是"默认主题"。当然假如你选择了其他主题也

没有关系。



现在你看到的就是整个编辑器的全貌了。一共包含5个分页,脚本编辑、姓名编辑、游戏系统、工程设定、界面设定。

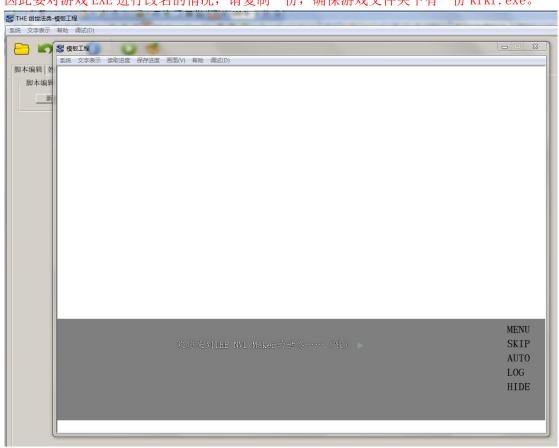
注意:假如屏幕分辨率不够大,请尝试将鼠标移动到窗口上方,切换到全屏模式。 屏幕1280x720分辨率下,可以编辑800x600大小的游戏。 屏幕1600x900分辨率下,可以编辑1024x768大小的游戏。 而低于1280x720的情况下,全屏也无效时,请……更换显示器。

### 二、开始测试

戳一下上面的 这个键,编辑器就会帮你打开游戏。(和点 krkr. exe 的效果是一样的。)

具体的游戏内容在 project/NewGame 文件夹下。 发布游戏的时候,也只需要发布这个文件夹里的内容。

注意:编辑器会读取游戏对应的可执行文件 krkr. exe, 否则无法正常测试。 因此要对游戏 EXE 进行改名的情况,请复制一份,确保游戏文件夹下有一份 krkr. exe。



## 三、修改游戏标题画面

₹ 模							- 400
系统	文字表示	读取进度	保存进度	画面(V)	帮助	调试(D)	
	NVI	MAKER					
		- I III					
							START
							LOAD
							OPTION
							OTHER
							EXTRA
							EXIT

相信刚刚你看到的就是这么个囧里个囧的白板标题。显然没有多少人会打算使用这个默认的标题画面。那么我们就开始对它进行改造吧。

假设我们要把标题画面变成下面这样: (虽然一样比较囧,不过这是个开始嘛)

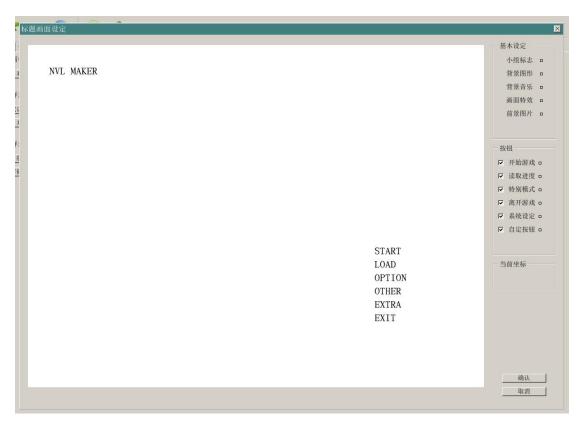


脚本编辑 | 姓名编辑 | 游戏系统 | 工程设定 | 界面设定 |

首先点下 井思而程式 界面设定的分栏。

界面样式 对话画面	选项设定
统样式 一	
默认标题画面	主选单
系统设定	历史记录
取样式 版面设定 存储系统图形	读取系统图形

你可以在这里进行游戏里各界面的设定。刚刚说过了,我们是要编辑标题。点一下 默认标题画面 , 打开界面编辑器。



还是刚刚的那个白板……左边是效果演示,右边是菜单栏。

### 1、修改背景图片



注目菜单栏右上角,现在我们先不管其他东西是做什么的。

**背景图形 口** 在边的小方块,换张标题背景。

将会打开图片选择窗口。



其实这些图片素材是放在 template/Data/others 文件夹下的。 你可以按上方的三角形打开下拉菜单。查看模板工程里所有的素材图片。 看够了以后,还是选择"其他",回到 others 文件夹下。





现在选中名叫 sf\_title\_bgd 的图片文件。点下"确认"按钮。



背景图换好了。

### 2、隐藏不需要的功能



右边的菜单栏上默认打开了所有的选项,这就意味着标题画面上会有所有这些功能。

不过有时候只需要一个简单的标题画面,所以我们戳一下这些 左边的勾 左边的勾 选框,把不必要的功能按钮隐藏掉。

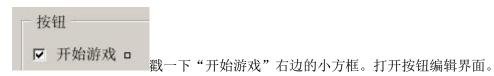


最后剩下开始游戏、读取进度、离开游戏三个。

### 3、更换按钮样式



现在画面上就剩下了这三个默认按钮。该把他们也改造一下了。





x,y 代表按钮的位置,一般、选中、按下则是按钮在三种状态下的图片。 位置可以先不去管他,首先修改一下图片。

# 开始游戏

让开始游戏按钮平时是这样,

选中和按下的时候变成这样

# 开始游戏



现在你当然知道应该选择什么了……

一般	sf_title_normal_01		
选中	sf_title_over_01	- O	

照样把选中状态下的图片也改了。

由于按下状态和选中状态所用的图片是一样的。你可以戳下方块右边的圆圈,作用是复制上一栏的内容。少一次选择图片的操作。





现在按钮的图片选择完了,同样点下确认。



第一个按钮已经修改好了。

### 4、移动按钮

因为新换的按钮图片比较大,把原来的读取(LOAD)按钮

覆盖了。那么就挪动一下读取按钮吧。

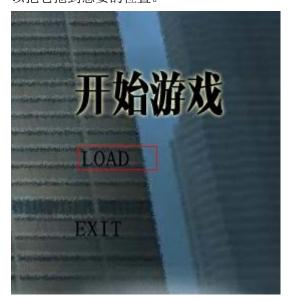
移动按钮的方式有两种,一个是通过刚刚说的 x,y 坐标,直接填写数值。

系统技	3钮样式设定	
x	775	
У	450	

另外一种,也是比较不费脑子的方法,就是在界面上拖动它。



首先戳一下界面上的读取按钮,现在它上面应该有个红框显示。鼠标点中它不放,移动就可以把它拖到想要的位置。



大概拖开一段距离就好。

假如想要微调的话,按键盘的上下左右键可以移动 1 像素,按下 SHIFT+上下左右键可以移动 10 像素。

当前选中的按钮坐标会显示在这里。



### 5、更换其他按钮样式

按照刚刚"开始游戏"按钮的图片修改方式,把"读取进度"和"离开游戏"也改掉,并调好位置。



现在看起来已经差不多了。



点下"确认"保存之前所有的设置。要是点成取消的话,之前的东西就都白改了。

### 6、再测试一次

现在标题已经改好了。再点一下





看着是不是还满有成就感的(喂)。

### 7、其他细节修改

假如测试不满意的话,还可以再回到 默认标题画面

这里还可以修改背景音乐,游戏开始的 LOGO 图形(小组标志),和增加画面特效(例如下 雪, 飘樱花)等等。

画面特效 口 右边的小方框,永远是详细设定的内容。 总之记得,



### 四、修改对话界面

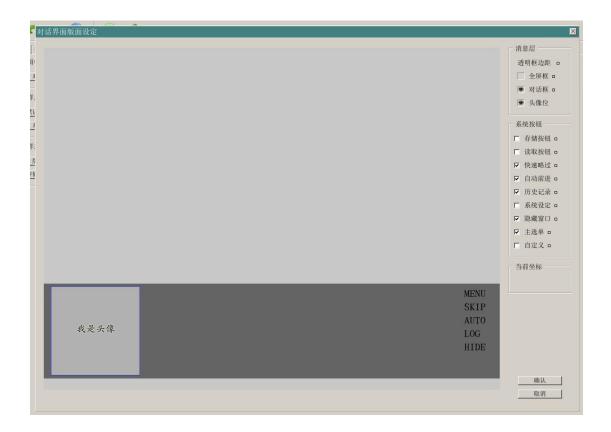
游戏标题是改好了,不过一点"开始游戏",看到的画面还是这么囧……要不要改造一下呢?



对话画面

总之戳一下界面设定里的这个按钮

,开始修改对话界面吧。

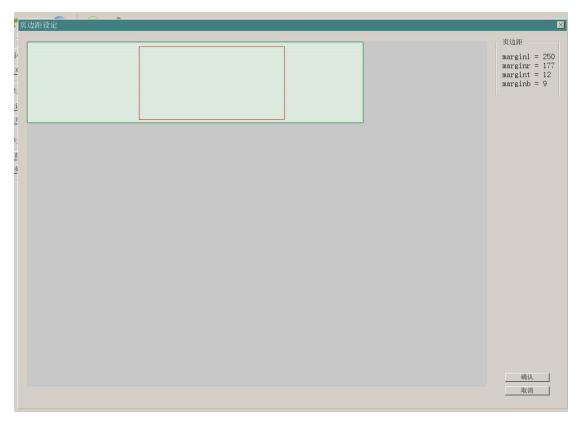


### 1、修改对话框

相信你已经理解了, 对话框 - 一切从方块开始。

200000		
图片	dia_frame_small	
left	0	
top	530	
页边距	<b>拒设定</b>	
左「	250	
右「	177	
上「	12	
下「	9	0
		确认
		取消

图片就不用解释了,left 和 top 类似按钮的 x,y,是用来决定位置的。 至于页边距,和字面上的意思一样,是对话框里显示的文字和框外缘的距离,或者说是对话框的留白。



在修改了对话框图片以后进入页边距设定界面。图中的红色方框就是文字的显示范围。显然是有点小了。点下鼠标左键不放,从左上到右下拖出一个合适大小的方块。



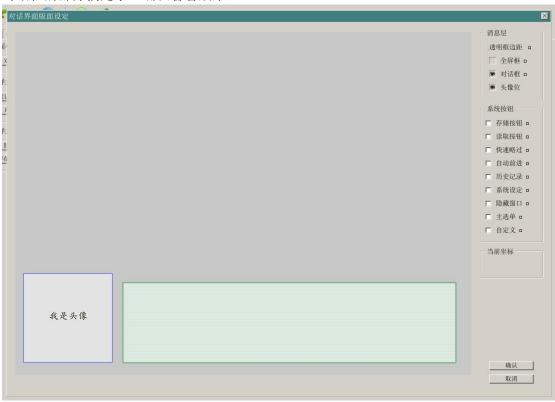
例如这样。然后点下确定。

由于每个对话框的大小都不一样,这个还是需要自己调整的。

注意: 如果留白部分过大,可能就会导致文字没有地方显示,或者显示在不正确的位置。

图片	sf_dia_frame	
left	240	
	560	
top		
页边罩		
左	20	
右	27	
上	10	
下「	14	
		确认
		取消

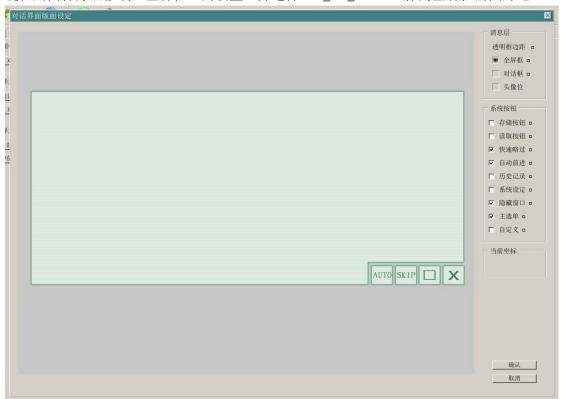
对话框的部分搞定了,确认看看效果?



好像还不错的说。

### 2、练习:修改全屏框

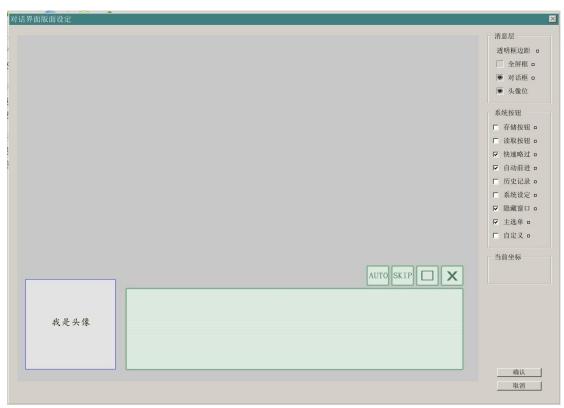
现在用同样方法修改"全屏框"的设置,并选择"sf\_dia\_screen"作为全屏框的图片吧。



### 3、修改系统按钮样式



系统按钮中,使用以上4个。



相信改过标题画面以后,把对话画面变成这样也不是什么难事了吧。

### 4、修改文字样式



当然还是要测试一下的。字体显然是小了点,加上对话框背景颜色换了,变得更不清楚。 换个样式试看看吧。

### 脚本编辑 | 姓名编辑 | 游戏系统 | 工程设定 | 界面设定 |

这时候就要用到"工程设定"这一栏了。游戏的默认字体样式等等,都可以在这里修改。

游戏标题		文字连接设定		系统设定	
标题 模板工程		颜色 0x0080FF		启动画面 title.ks	
字体设定		透明 64		音频格式 Wave	$\forall$
字号 20	-	<b></b>		☑ 显示菜单栏	
简形 文鼎 P L 简中楷		通常	0	存档设定	
繁形		选中	п	档案总数 12	
颜色 OxFFFFFF	0	等待	0	▶ 保存缩略图	
□ 加粗 C 阴影		等待游标设定		图片宽度 150	
○ 边缘 0x000000		换行 LineBreak		历史记录	
12:3x  0x000000		分页 PageBreak	- O	每行字数 30	
画面大小		□ 固定位置		最大行数 2000	
宽度 1024		x			
高度 768		у			

字号	20	
简形	文鼎PL简中楷	
繁形		
颜色	Oxffffff	
□ 加	粗	
C 阴	影	0
<ul><li>边:</li></ul>	缘 0x000000	

总之先把字号改到22,颜色也从默认的白色变成黑色。

字号	22	
简形	文鼎PL简中楷	0
繁形		
颜色	0x000000	
□ 加	粗	
C 阴	影	0
C进	缘	



最后点一下

再测试一下游戏吧。



## 五、编辑脚本

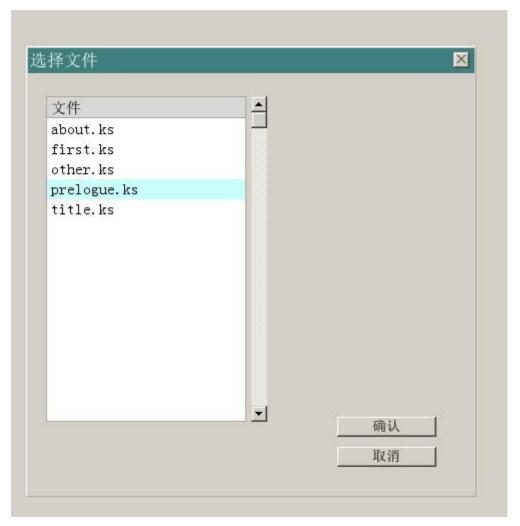
游戏里的切背景、人物出现、对话、播放音乐等等都是通过所谓的脚本来实现的。KAG 里 的脚本文件,后缀名为.ks。你可以用文本编辑器(例如记事本)打开。不过这里提供了一 个更简单的方法,就是 THE NVL Maker 的脚本编辑器。

### 1、打开脚本

首先就来编辑一小段试试吧。

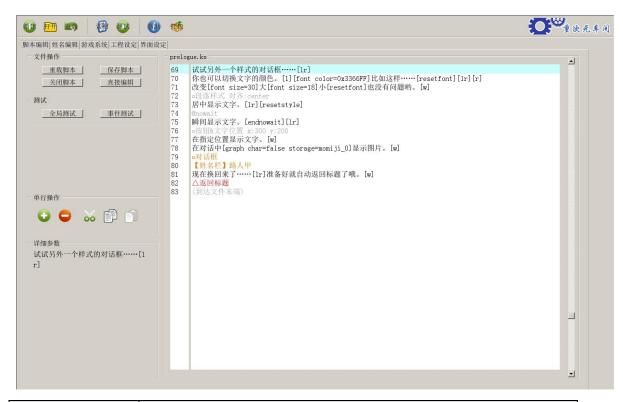
The state of the s		界面设定	
建脚本	打开脚本		
	<b>建脚本</b>	主脚本	主脚本

选择"脚本编辑"里的"打开脚本"。



左边列出的是 template/Data/scenario 文件夹下的 ks 脚本文件。 选择 prelogue.ks,从默认标题点下"开始游戏"以后,会执行的就是这个文件。

### 2、界面介绍



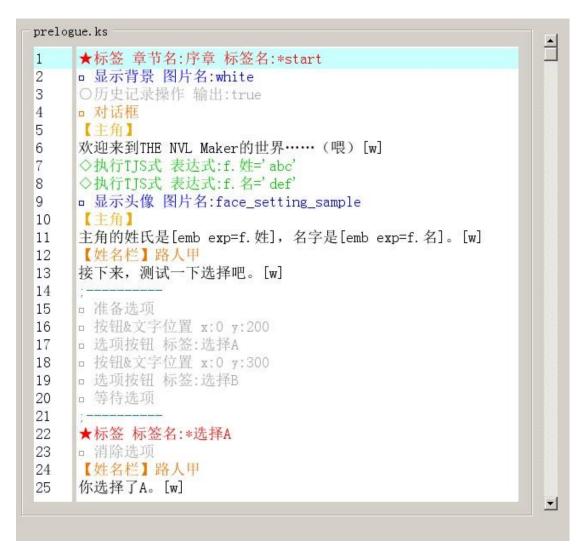
文件操作	
重载脚本	重新读取当前脚本,没有保存的内容会丢失。
保存脚本	保存当前的修改。
关闭脚本	脚本编辑中,界面上其他的按钮是不可用的。(例如切换到其他分栏或
	者打开其他游戏工程)。要先选择关闭脚本,才能去做其他操作。
直接编辑	关闭当前的脚本编辑界面,直接用文本编辑器打开.ks 文件进行编辑。
测试	测试前均会进行自动保存
全局测试	进行整个游戏的测试。同上方工具栏的测试。
事件测试	进行单个脚本的测试。你可以随时查看正在编辑的段落的效果,而不
	用整个游戏从头开始测试。

#### 单行操作:

显示对右侧脚本某一行的操作。你也可以用键盘对应的快捷键来达成相应功能。例如 Ctrl+C 是复制,Ctrl+V 是粘贴,Del 是删除等。

### 3、删除默认内容

现在你看到的就是测试游戏时游戏里的内容。不过现在我们要重新编辑,所以要做的事情就是先把它清空。



把右侧的滚动条拖到最上方,选中第一行。按下键盘上的 Del 键。等待一会,脚本内容就被删除完毕了。保存一下。



现在假如你进行"保存并测试"的话, 吉里吉里会淡定地告诉你, 这个脚本是空的 ……

#### 4、剧本内容

假设我们手头有这样一个段落:

```
/*地球背景*/
/*大对话框*/
```

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"。

/\*太空舱背景\*/
/\*小对话框\*/
【我】……只是个编辑器的演示,为什么要写这么多剧情!
/\*作者 人物出现\*/
【作者】你要理解,写帮助文档也是很寂寞的事啊……

总的来说在这个段落里出现的内容是: 切换了背景 切换了对话框样式 显示人物图片 显示人物对话

另外说话人物有两个,一个叫【我】,一个叫【作者】。

总之接下来我们就把这个段落的剧本实际制作到游戏里看看。

#### 5、显示背景

现在点一下第一行,往里加点东西。

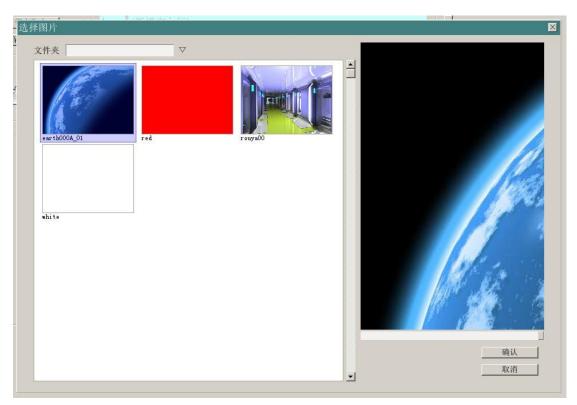


出现了这样的窗口。





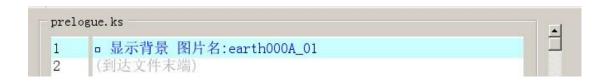




选择 earth000A\_01。点"确认"。

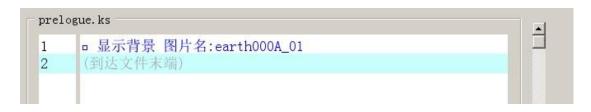


其他的参数可以不用填了,继续点确认。



prelogue.ks 里新增了一行。

### 6、显示对话框



接下来点下第二行。在弹出的指令选择窗口里选择





选择全屏框,点确认。

### 7、输入对话

第三行,指令窗口里选择:

显示对话

姓名					$\nabla$	角色					<b>D</b>
颜色					-	编号					$\nabla$
头像						不指定	姓名时,	头像、	角色相关	参数分	<b></b> 无效
指令	换行等	待	分页	等待	单组	屯换行	文字组	宿进	解除组	宿进	
符号	[]	[]	E D	٢٦	文字	产色					插入
											A
											*
< ▶ 1:1	自动	插入的	指令和符	· 号只能	添加在当前	前文本的最近	后,取不到	光标值不	是我的错	· (* \( \forall \) / \( \forall \)	T.

直接复制粘贴以下段落到最大的白框中。

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"。

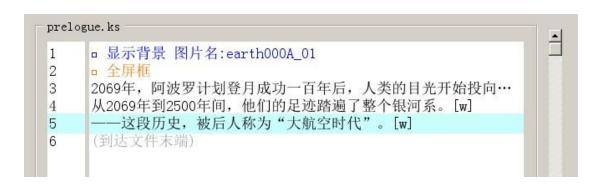
名			$\nabla$	角色			0
i色「			0	编号			$\nabla$
:像				不指定	姓名时,头像、	角色相关参数	无效
<b>*</b>	换行等待	分页等符	寺	单纯换行	文字缩进	解除缩进	
号	[] []	I KI	]	文字色			插入
59年 的地	方。		1200		人类的目光 整个银河系		更遥 🏄

### 8、提示:如何一次性输入多句对话

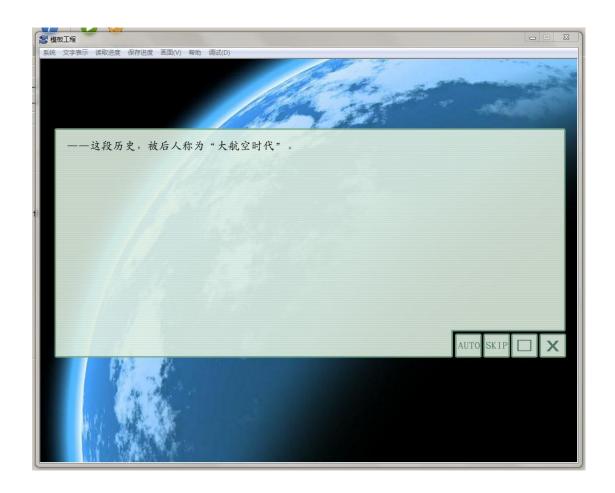
KAG 提供了一些段中换行分页的指令格式。我们可以在每行末尾加上试试。 [r]为换行,[lr]为换行并等待。[w]为分页。

由于默认选中了 自动分页 ,这一段的每个换行,编辑器都会帮你加上[w]。

总之点下确认看看。接下来你也可以把[w]改成[r]或者[lr]看看效果。



点下"保存并测试"实际测试一下。



#### 9、输入人物姓名

测试完毕,关闭游戏,现在可以顺便关掉脚本了。之前说过,接下来的说话人物有两个,一个叫【我】,一个叫【作者】。

对话的时候可以用:

#### 【姓名】

对话

的格式来显示在对话框中。

当然你可以用一大堆的代码来实现,不过这里是图形编辑器,当然要选用偷懒一点的方法。

大闭脚本后,选择 脚本编辑 姓名编辑 游戏系统 工程设定 界面设定 姓名编辑一栏。

主角 Ox999BFF		0	
默认 0xFFFF95		0	
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	攻」	

添加两个人物试试。

简称,代表宏的名字,例如一个人物叫**费奥多尔 米哈伊洛维奇 陀思妥耶夫斯基**,你又觉得每次都输入这么长的名字非常累人。那么就给他一个简称**斯基**(喂)。

那么当每次你在脚本里写[斯基]的时候,系统就会帮你显示【费奥多尔 米哈伊洛维奇 陀思妥耶夫斯基】。

总之先填写这样的内容。然后点下"新增姓名"。

简称 我		
姓名 我		
顾色 0x00	8000	

可以看到"我"已经出现在右侧的列表里了。

おんしくメ	性名颜色		既有姓名编辑
主角	0x999BFF	0	我 🗖 删除
默认	0xFFFF95	0	
新增如	性名		
简称	Ī		
姓名			
颜色		0	
	新增姓名		
记录			

接下来继续添加:

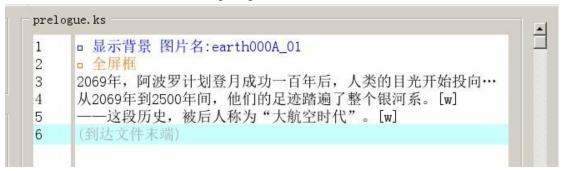


	F-			
主角	0x999BFF	-	我 - 删除	
默认	0xFFFF95	0	作者 - 删除	
姓名颜色		0		
	<u> </u>	新增姓名		

两个人物都添加好以后,选择"保存并生成宏",这样刚刚所做的修改才会被记录。

### 10、练习:显示背景

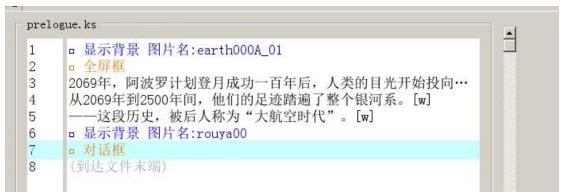
现在返回脚本编辑界面,继续打开 prelogue.ks。





试着把背景切换成太空舱 (rouya00), 并选中"消除话框", 使切换效果更自然一些。

### 11、练习: 切换对话框



接下来,选择合适的指令,改变对话框的外形吧。

### 12、输入含有人名的对话

1 口	並不肖	京图	万名:	earth	AUUU	_01						<u> </u>
姓名 「颜色 「					▽ □			, 头像、			□ ▽ 无效	
指令	换行等		分页领			纯换行	文	字缩进	解陷	缩进	<b>+</b> ∓ λ	
符号	[]	[]		[]	又	字色				0	插入	
↑ 1:1 段落末月			盾令和符 <sup>5</sup> 英行 「				最后,取不	「到光标値」	下是我的特	<b>歩</b> (▽▽ソ)	确认	
▶ 1:1 段落末月		自动抽	<b>奂行</b> 「				最后,取不	下到光标値に	下是我的特	#\(V▽Y)		
↑ 1:1 段落末 文本框》 一次使用	<b>尾</b>	自动排点这里	與行 「 退刷新	▼ 自动			最后,取不	下到光标值。	不是我的特		确认	
↑ 1:1 段落末 文本框》	飞 片头的话证"输入对	自动排点这里	與行 「 退刷新	▼ 自动	力分页		最后,取不	<b>阿光标值</b>	不是我的转		<b>東消</b>	<b>训</b> 训的三角
↑ 1:1 段落末 文本框》 一次使用	飞 片头的话证"输入对	自动排点这里 话"排	與行 「	▼ 自动	力分页		最后,取不	下到光标值之	不是我的特		<b>東消</b>	
↑ 1:1 段落末 文本框》 一次使用 。	飞 片头的话证"输入对	自动排点这里话"打	與行 「	▼ 自动	姓名		最后,取不	<b>到光标值</b>	不是我的特		确认 取消 点下右侧	
↑ 1:1 段落末月 文本框浴 一次使用 公示对话	飞 片头的话证"输入对	自动排点这里话"打	與行 [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4]	▼ 自动	姓名	·		下到光标值 <sup>2</sup> 村, 头像		▼ ,	へ	
↑ 1:1 段落末 文本框》 一次使用 - c - c - c - c - c - d - d - d - d - d - d - d - d - d - d	飞 片头的话证"输入对	自动排点这里话"打	與行 [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4] [4]	▼ 自动	対分页	·	定姓名田		、角色和	▼ ,	確认 取消 点下右側 □ ▽ 数无效	

看到了这样的下拉菜单。

选择"我",并输入"……只是个编辑器的演示,为什么要写这么多剧情!"。

姓名	我				$\triangle$	角色					0
颜色					0	编号					$\nabla$
头像					_	不指定	姓名时,	头像、	角色相关	参数	<b></b>
指令	换行	等待	分页	等待	1	单纯换行	文字	缩进	解除约	宿进	
符号	[]	[]		٢٦	-	文字色				_	插入
		# 44 46 1	的演习	京, <i>为</i>	7什~	么要写这	这么多思	引情!			Î
		H 124 112 1	的 演 刁	示,为	1什么	么要写这	这么多周	引情!			*
											¥
1:4	7 [		指令和符	于号只能	泰加在	当前文本的最			<b>、是我的错</b> 、	(* = *) /	¥

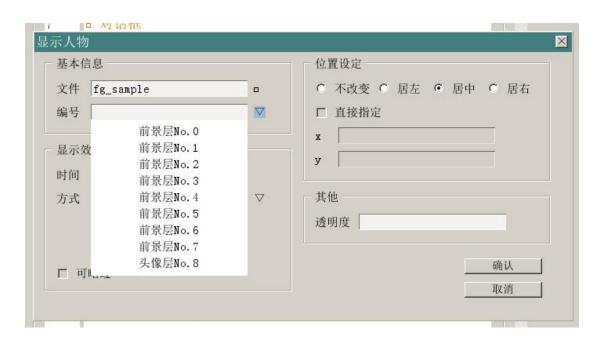
现在点下确定。

### 13、显示人物图片

继续增加指令,这次选择	显示人物
显示人物	77 90.
基本信息	
文件	

依然是先选择人物图片。

默认文件夹下只有一张叫 fg\_sample 的东西······总之先用它冒充一下吧。



至于下面的"编号",默认不填时,这张图像就会显示在前景层 0 上。如果需要同时显示多张图片,就需要为每张图片指定一个编号。例如人物 A 显示在层 0,人物 B 显示在层 1。因为这里只需要显示一张图片,保持不填就好。



现在注意一下右边的"位置设定"栏。在第一次显示人物图片的时候,需要指定一下它的对齐位置。接下来当人物在同个位置进行多次表情切换的时候,就可以用默认的"不指定"了。总之这里选择"居中"。

按下确认。

```
prelogue, ks
    □ 显示背景 图片名:earth000A_01
2
    - 全屏框
    2069年,阿波罗计划登月成功一百年后,人类的目光开始投向…
3
    从2069年到2500年间,他们的足迹踏遍了整个银河系。[w]
4
5
      -这段历史,被后人称为"大航空时代"。[w]
    □ 显示背景 图片名:rouya00
6
   n 对话框
8
    【我】
    ······只是个编辑器的演示,为什么要写这么多剧情![w]
10
   □ 显示角色 对齐:center 图片名:fg_sample
    (到达文件末端)
11
```

#### 14、练习:输入含有人名的对话

按照步骤 12 的做法,输入接下来的对话。





到这里一个很简单的事件就完成了。

