

THE NVL MAKER

新手教程

(二)

腳本文件與標籤跳轉

# 一、腳本文件

在吉裡吉裡/KAG 遊戲裡，腳本文件的擴展名是`.ks`，放在 `Data/scenario` 目錄下。

在上一講裡我們已經知道如何使用腳本編輯器來把一段劇本做成實際可以跑起來的腳本。

不過，想像一下，如果一個文本量幾十萬的遊戲，從頭到尾就只寫在一個文件裡，那這個文件該有多少行……

所以為了方便管理，通常會按照劇情段落把內容分成多個腳本文件。假設是電子小說，就用“第幾章”來表示吧。

以下是一個有 6 章（加上序章 7 章）的電子小說的腳本文件。

執行的順序應該是：

`prelogue.ks->chapter01.ks->chapter02.ks……->end.ks`



——你說你的 `scenario` 裡沒有這麼多文件？

自己新建幾個就可以了嘛……



scenario 文件夾下的腳本可以有無數個，吉裡吉裡並不知道你在 prelogue.ks 過後應該執行的是什麼腳本。是“第一章.ks”呢，還是“chapter01.ks”或者“這就完了.ks”？

你需要做的是在序章的腳本執行完以後，告訴遊戲接下來應該做什麼。這時候要用到的就是“跳轉”功能了。

## 二、腳本間跳轉



這是上一講末尾的時候，遊戲的內容，還沒有刪掉吧？  
之前遊戲執行到“你要理解，寫幫助文檔也是很寂寞的事啊.....”之後就停止了。  
你除了關閉遊戲以外也沒什麼好做的了。  
接下來我們要讓故事繼續。

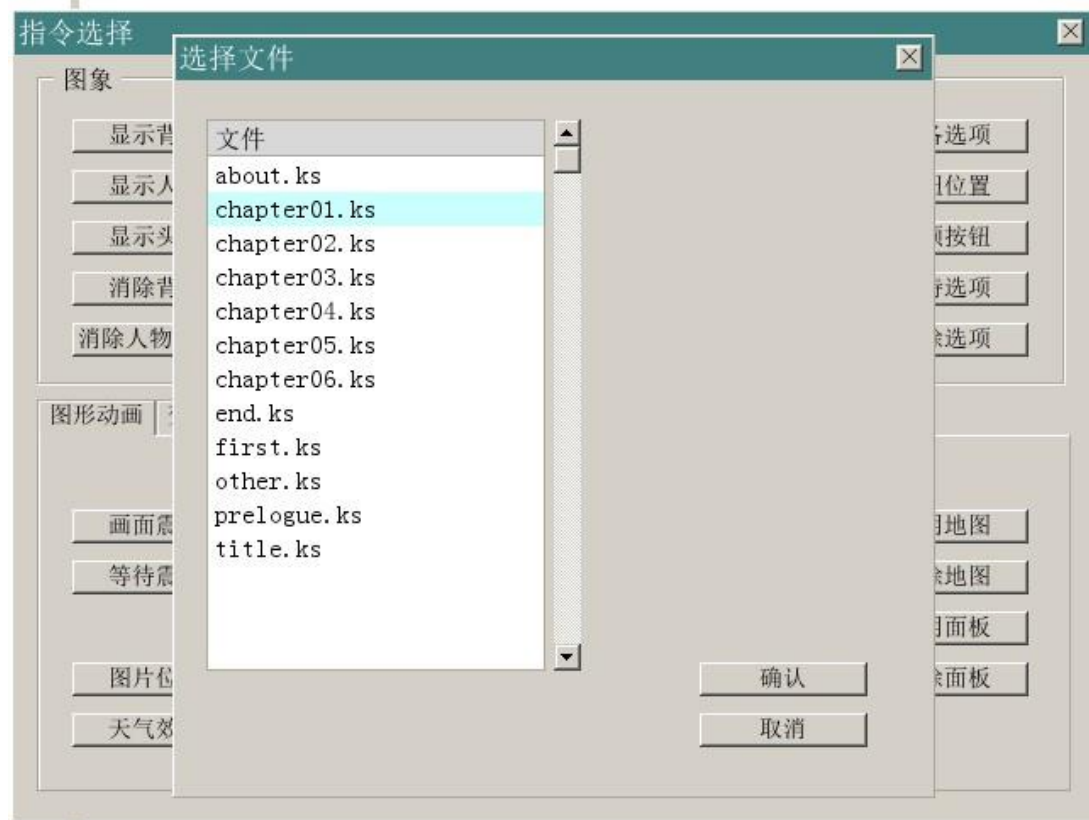
點擊 13 行（到達文件末端），跳出我們熟悉的指令窗口：



在這裡選擇 。



戳一下“文件”右邊的小方框，打開腳本選擇窗口。



選擇“chapter01.ks”，點下確認。

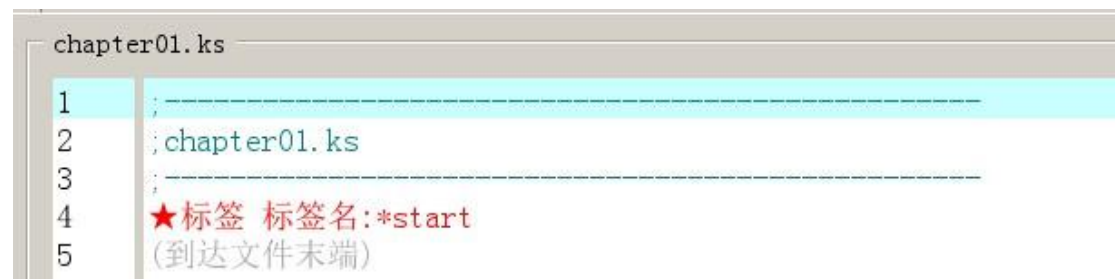


接著你可以保存 prelogue.ks，打開 chapter01.ks，繼續添加遊戲內容了。

## 三、標籤

打開 chapter01.ks。

新建腳本的時候，THE NVL Maker 會默認幫你添加開頭的幾行。




除了開頭 3 行注釋標明了文件名以外，第四行就是一個名叫\*start 的標籤。

在 KAG 裡，以星號 “\*” 開頭的一行，會被視為標籤。

現在戳一下這一行，下面的窗口打開了。



你可以把他改成下面這樣：



插入标签

标签名

☐ 作为可存档标签

章节名

确认

取消

所謂標籤，可以當做是腳本文件內的分段，相當於在一本書裡插入了一個書籤。

## 四、可存档標籤

接下來先試試標籤的第一個用途，那就是存档標記。

勾選標籤設定裡的“作為可存档標籤”，並在章節名處填寫“第一章”。



插入标签

标签名

☒ 作为可存档标签

章节名

确认

取消

點下確認並保存腳本。



之後，在遊戲執行到這裡的時候，玩家“保存遊戲”，就可以看到遊戲檔案裡顯示著“第一章”的字樣。



章節名可以用來填寫各式各樣的信息。例如“X 月 X 日”“進入的是誰的角色路線”等等。你也可以填入變數。例如填寫`&f.abc`（`&`用來取得變數值）的時候，保存遊戲裡，記錄的就是變數 `f.abc` 的值。

## 五、標籤的跳轉

和“腳本文件”一樣，標籤也可以作為跳轉的目的地。

例如你要從 `prelogue.ks` 裡直接跳轉到 `chapter01.ks` 的“第二節”而不是“第一節”處，就可以創建一個叫“\*第二節”的標籤，然後把 `prelogue.ks` 的結尾修改成這樣：





那麼，遊戲進行的時候，就會在執行完序章以後，接著執行第一章第二節的內容，而把整個第一節的內容跳過去。



對並非單線執行的電子小說，這個功能是必須的。可以根據條件，判斷執行或不執行某個段落的内容。

例如玩家選擇進入房間 1，則執行第一章第一節，進入房間 2，則是第二節，假如不進入任何房間而是直接回到大廳，那麼就跳過整個第一章，直接進入第二章等等……

而如何製造“選擇”和“分歧”，則是下一講的内容。