

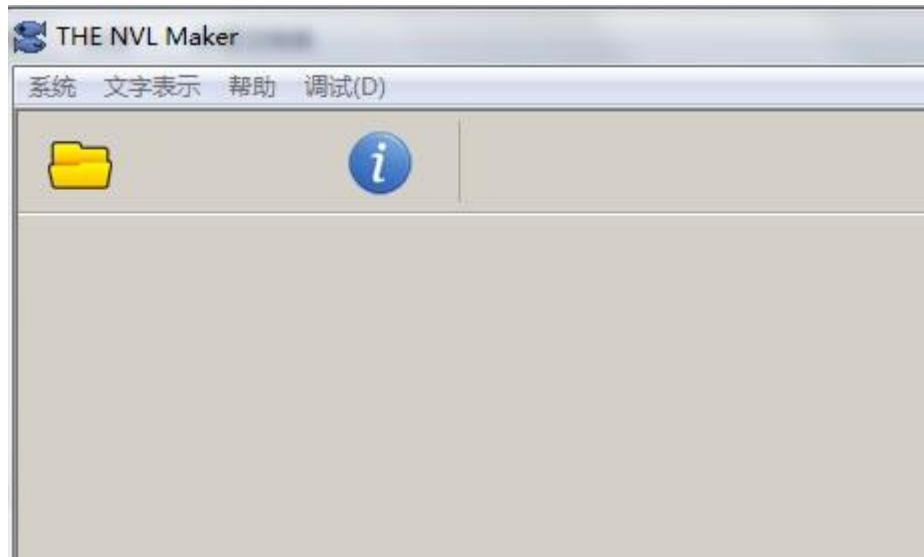
THE NVL MAKER

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



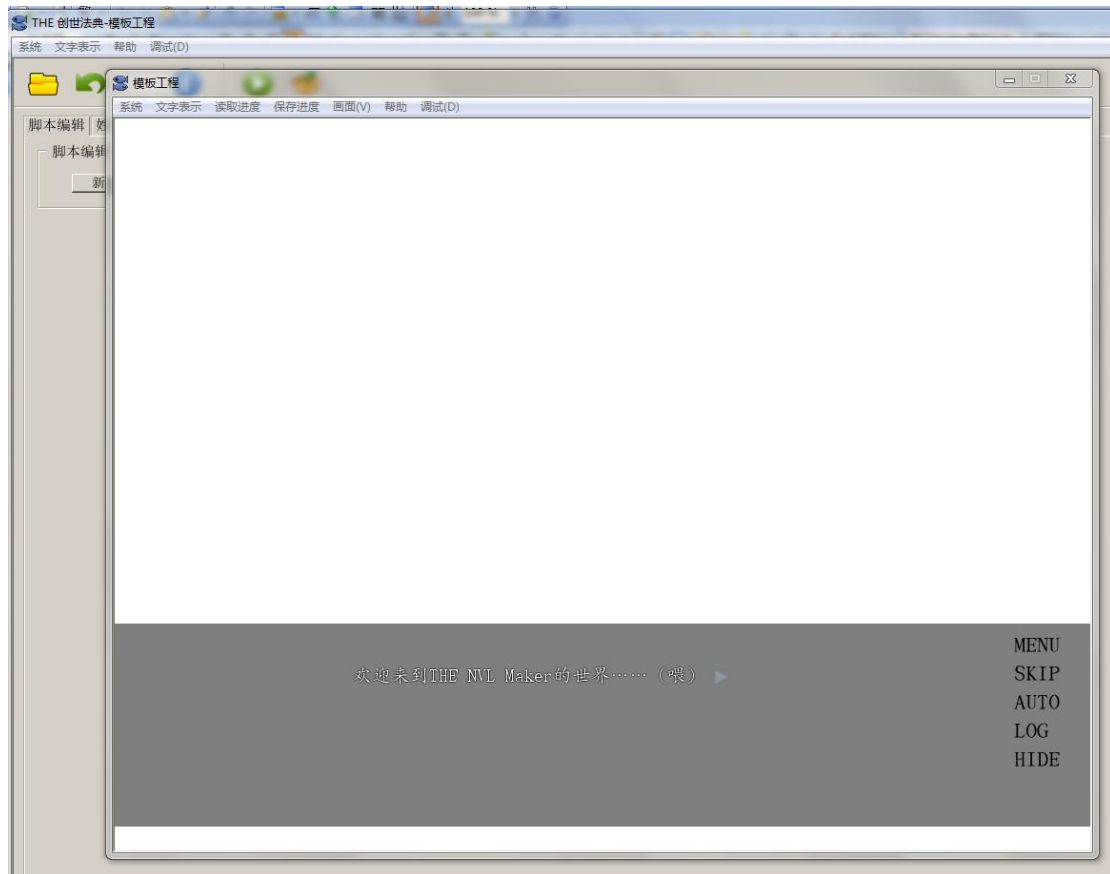
戳一下上面的这个键，编辑器就会帮你打开游戏。（和点 `krkr.exe` 的效果是一样的。）

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



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：
（虽然一样比较囿，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

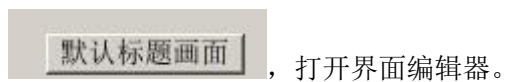
主界面样式

界面设定的分栏。

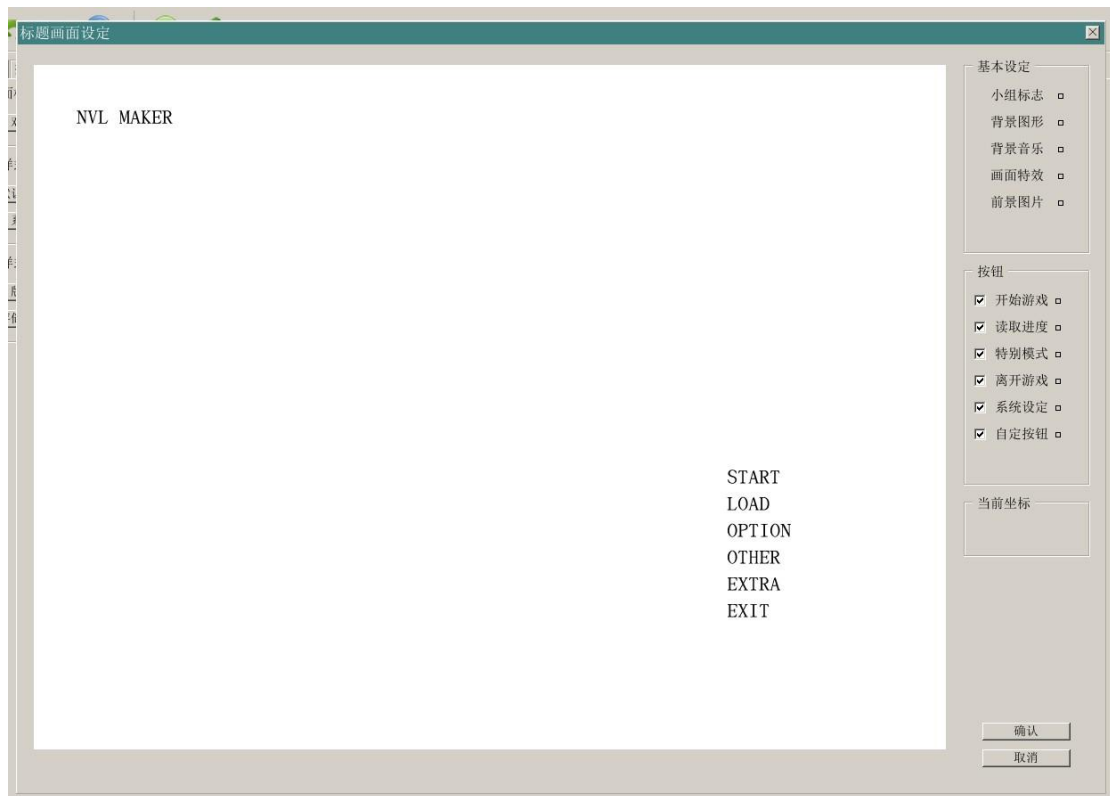
首先点下



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



，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。

戳一下 **背景图形** 右边的小方块，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。

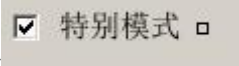


背景图换好了。

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。

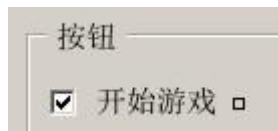


最后剩下开始游戏、读取进度、离开游戏三个。

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。



戳一下“开始游戏”右边的小方框。打开按钮编辑界面。

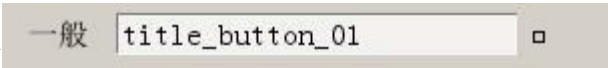


x,y 代表按钮的位置，一般、选中、按下则是按钮在三种状态下的图片。
位置可以先不去管他，首先修改一下图片。

开始游戏

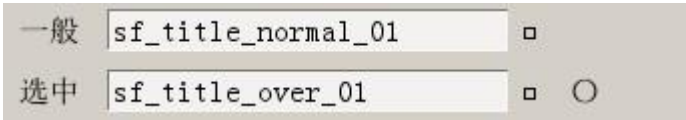
让开始游戏按钮平时是这样，，选中和按下时候变成这样

开始游戏

做法当然是同样戳一下  右边的小方块，开始选择图片。

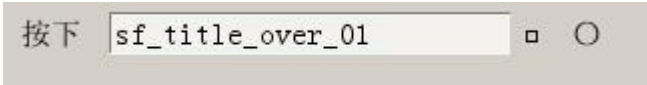


现在你当然知道应该选择什么了……



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。



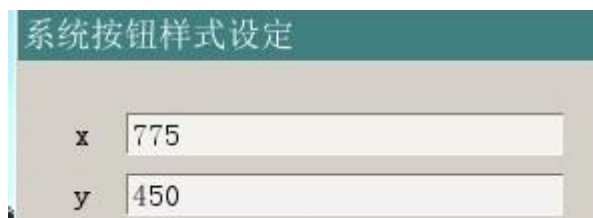
第一个按钮已经修改好了。

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。



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  进入游戏。

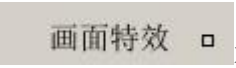


看着是不是还满有成就感的（喂）。

7、其他细节修改

假如测试不满意的话，还可以再回到 。

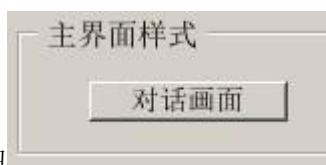
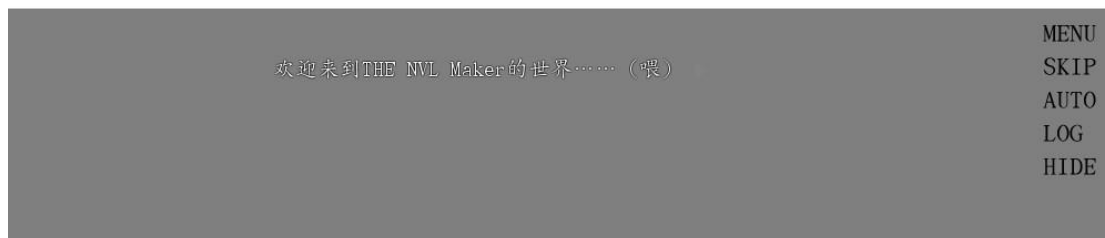
这里还可以修改背景音乐，游戏开始的 LOGO 图形（小组标志），和增加画面特效（例如下雪，飘樱花）等等。

总之记得，  右边的小方框，永远是详细设定的内容。

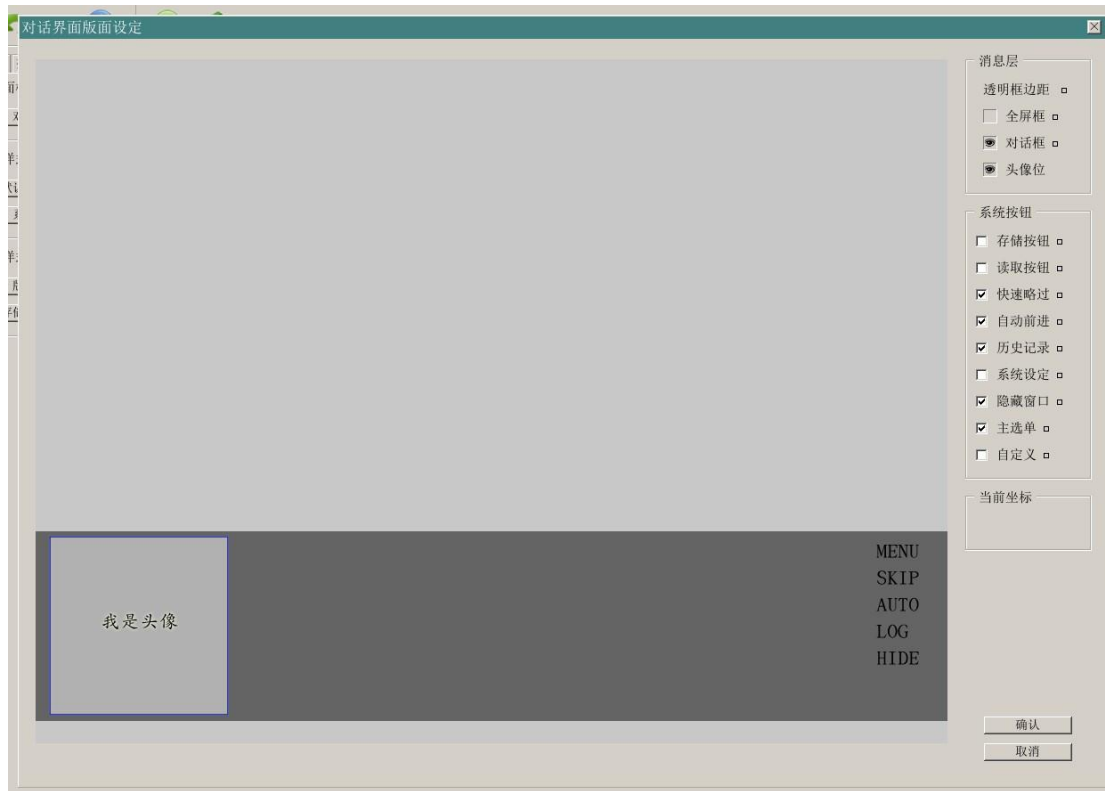


四、修改对话界面

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？



总之戳一下界面设定里的这个按钮，开始修改对话界面吧。

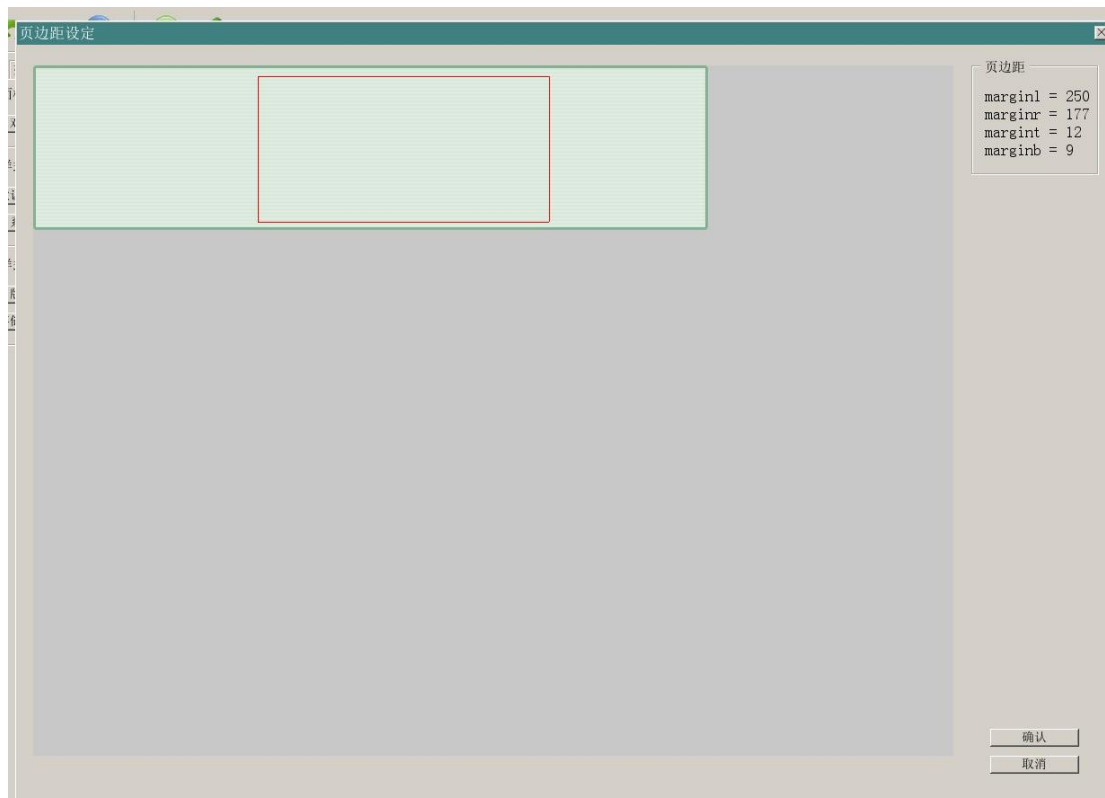


1、修改对话框

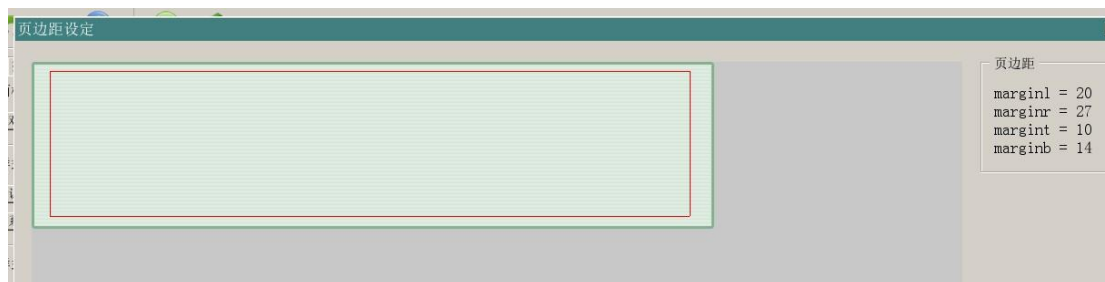
相信你已经理解了， 对话框  一切从方块开始。



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。



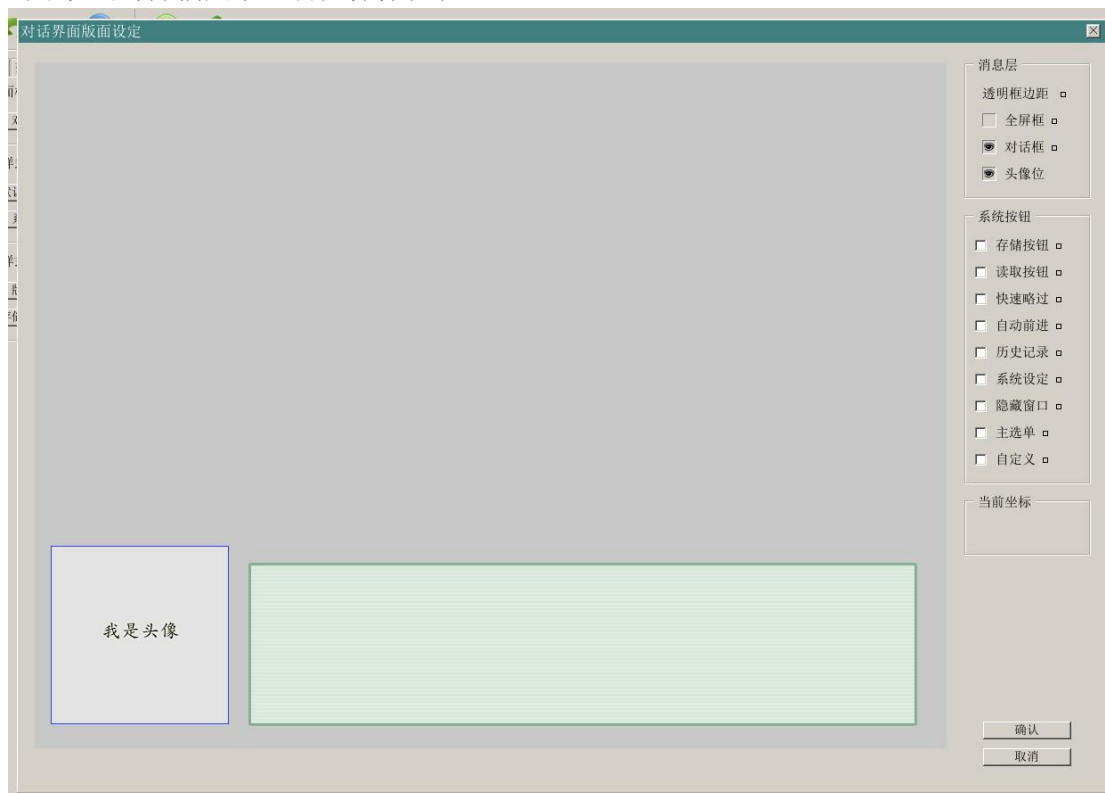
例如这样。然后点下确定。

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。



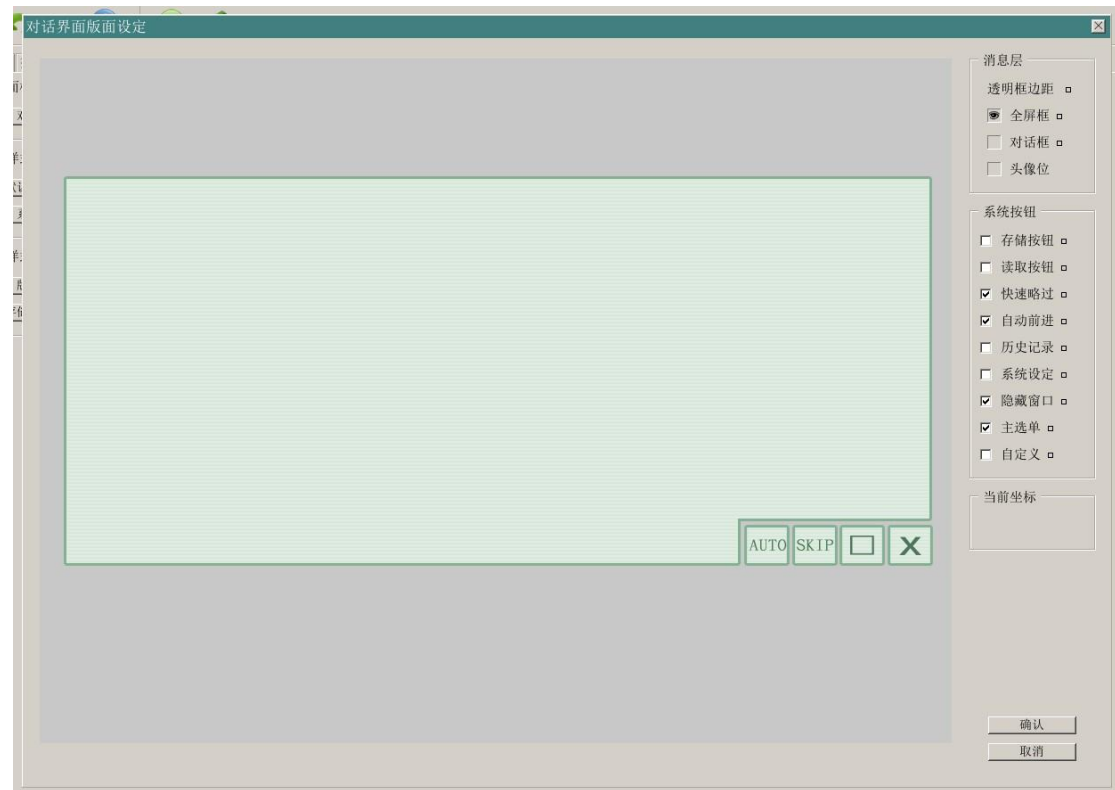
对话框的部分搞定了，确认看看效果？



好像还不错的说。

2、练习：修改全屏框

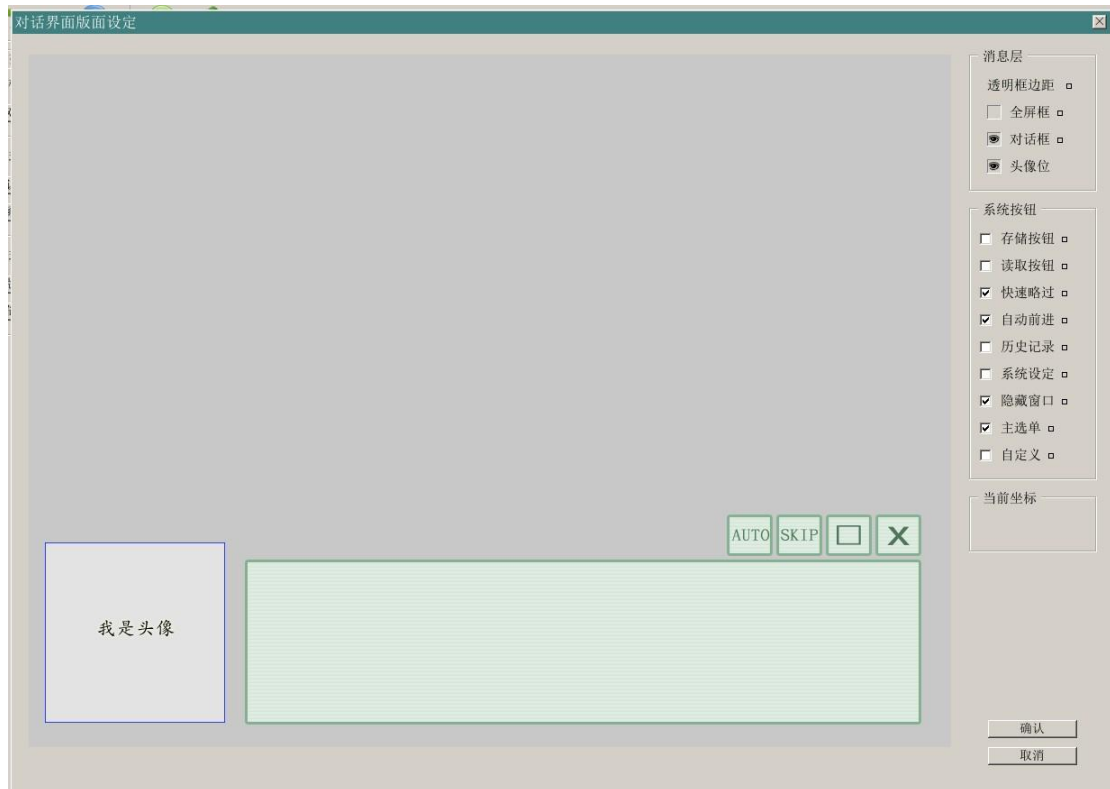
现在用同样方法修改“全屏框”的设置，并选择“sf_dia_screen”作为全屏框的图片吧。



3、修改系统按钮样式



系统按钮中，使用以上 4 个。

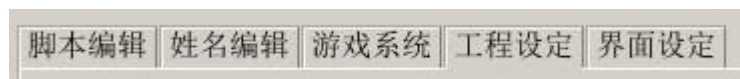


相信改过标题画面以后，把对话画面变成这样也不是什么难事了吧。

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。



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。



字体设定

字号

简形 ☐

繁形 ☐

颜色 ☐

☐ 加粗

☐ 阴影 ☐

☒ 边缘 ☐

总之先把字号改到 22，颜色也从默认的白色变成黑色。

戳一下 ☒ 边缘 ☐ 左边的单选框，把描边效果去掉。

字体设定

字号

简形 ☐

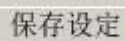
繁形 ☐

颜色 ☐

☐ 加粗

☐ 阴影 ☐

☐ 边缘 ☐



最后点一下，再测试一下游戏吧。

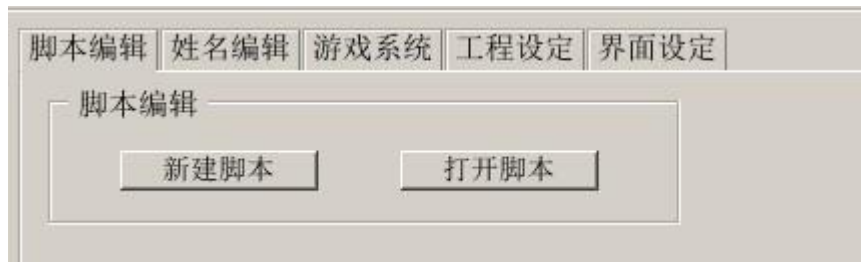


五、编辑脚本

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。

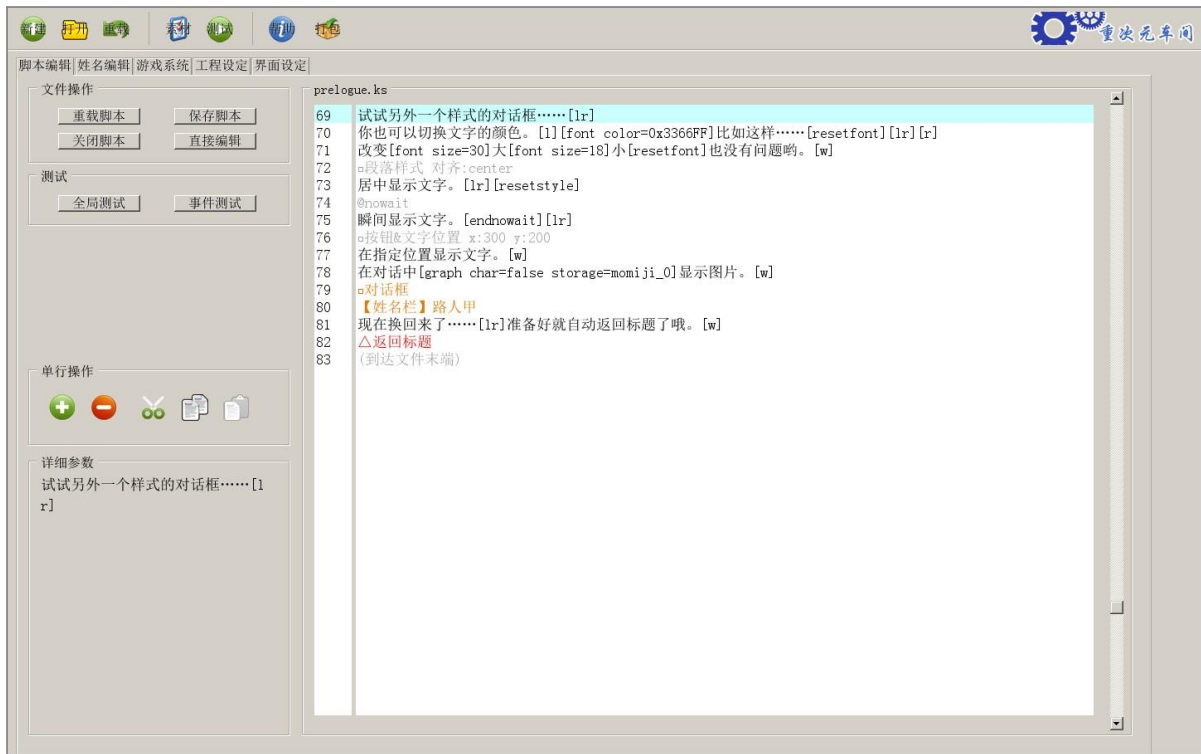


选择“脚本编辑”里的“打开脚本”。



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



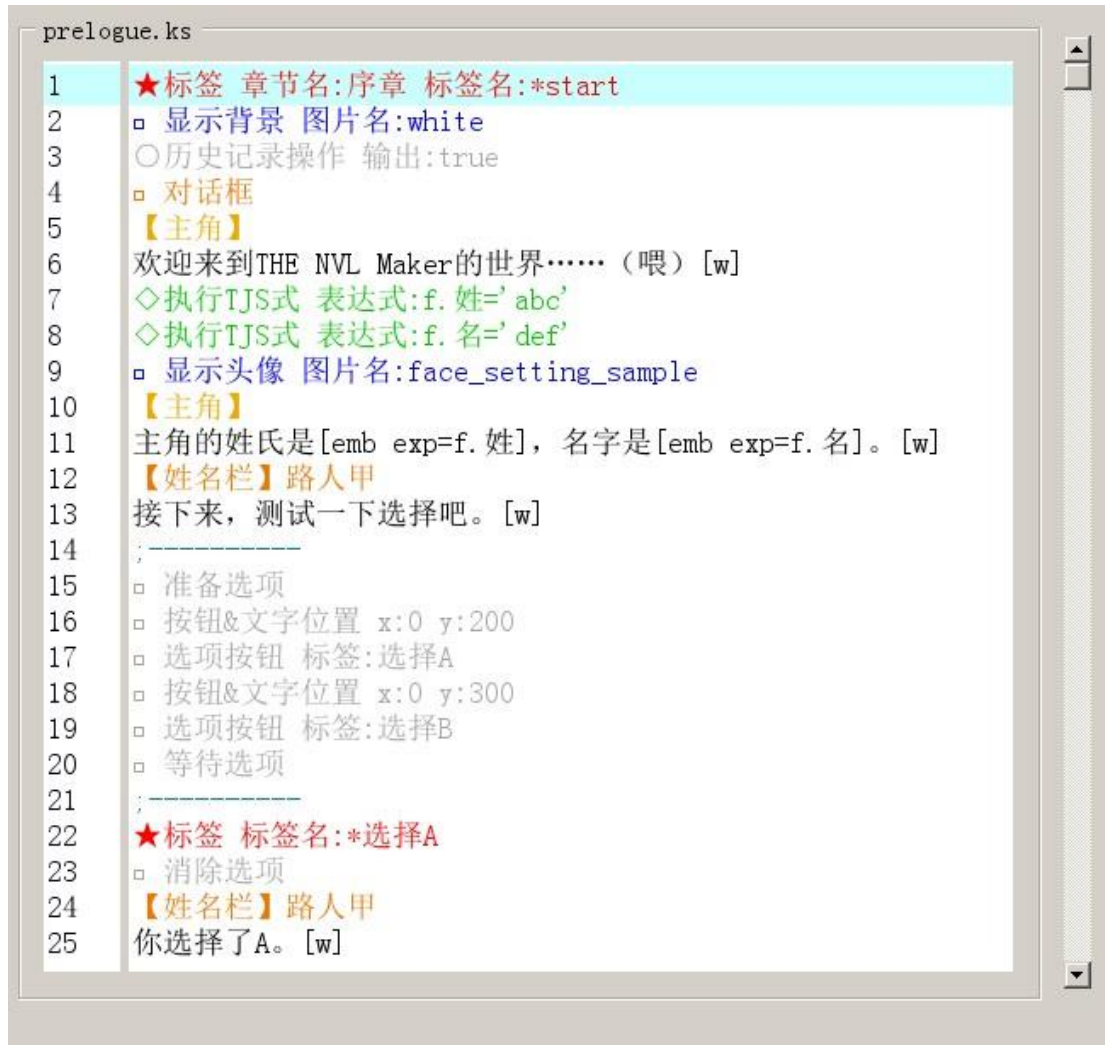
文件操作	
重载脚本	重新读取当前脚本，没有保存的内容会丢失。
保存脚本	保存当前的修改。
关闭脚本	脚本编辑中，界面上其他的按钮是不可用的。（例如切换到其他分栏或者打开其他游戏工程）。要先选择关闭脚本，才能去做其他操作。
直接编辑	关闭当前的脚本编辑界面，直接用文本编辑器打开.ks 文件进行编辑。
测试	测试前均会进行自动保存
全局测试	进行整个游戏的测试。同上方工具栏的测试。
事件测试	进行单个脚本的测试。你可以随时查看正在编辑的段落的效果，而不用整个游戏从头开始测试。

单行操作：

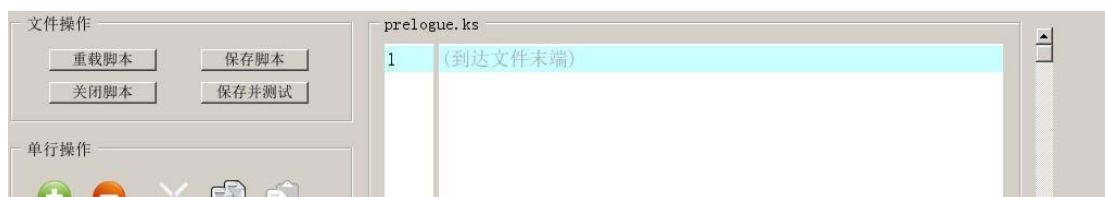
显示对右侧脚本某一行的操作。你也可以用键盘对应的快捷键来达成相应功能。例如 Ctrl+C 是复制，Ctrl+V 是粘贴，Del 是删除等。

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

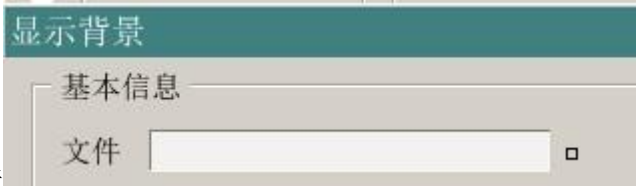
现在点一下第一行，往里加点东西。



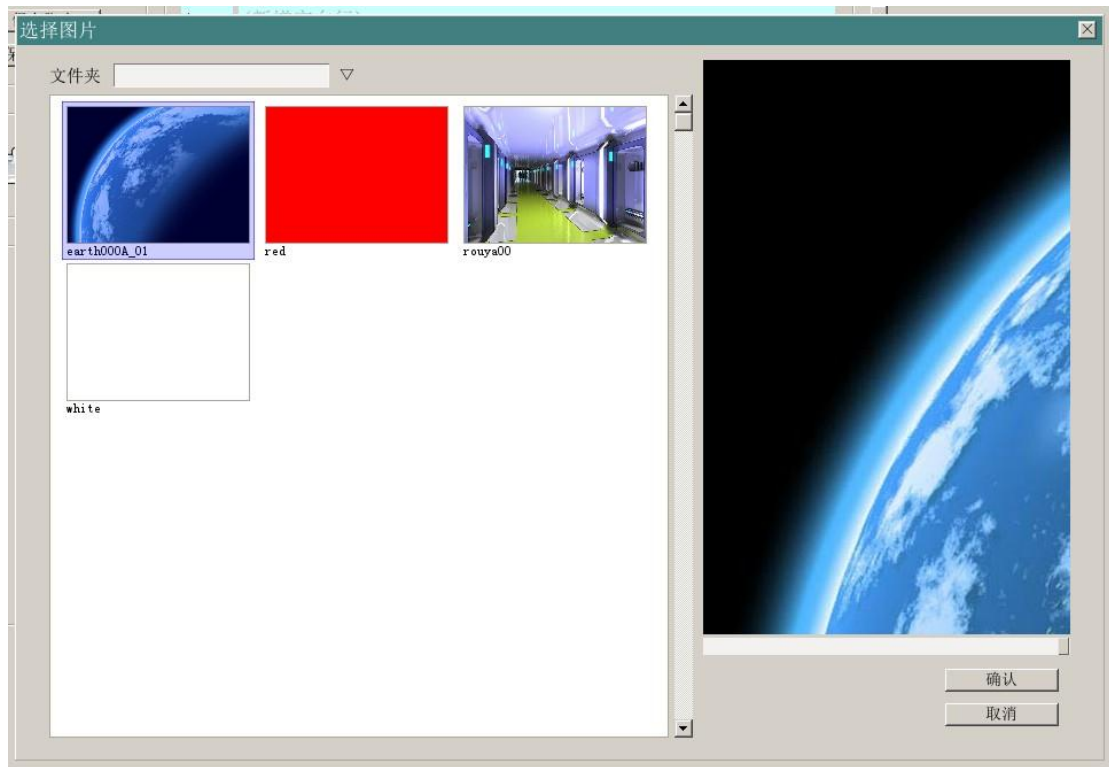
出现了这样的窗口。



选择。打开详细参数设置。



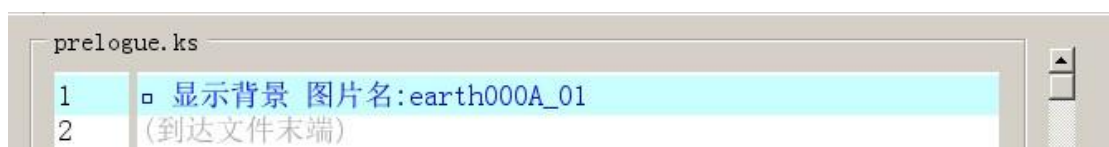
选中文件右侧的方块，打开背景选择窗口。



选择 earth000A_01。点“确认”。

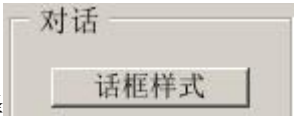
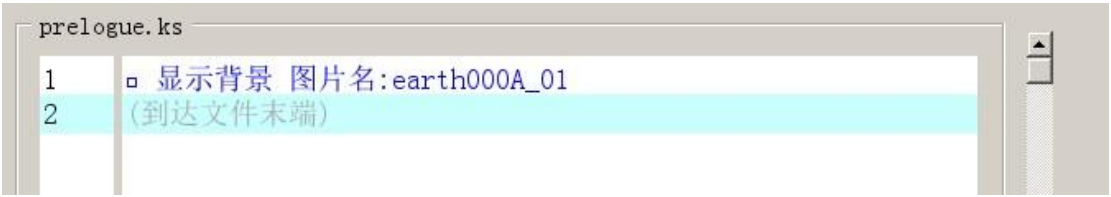


其他的参数可以不用填了，继续点确认。



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 ▾ 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”。

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

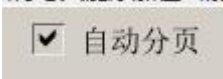
指令 换行等待 分页等待 单纯换行 文字缩进 解除缩进

符号 【】 「」 『』 「」 文字色 □ 插入

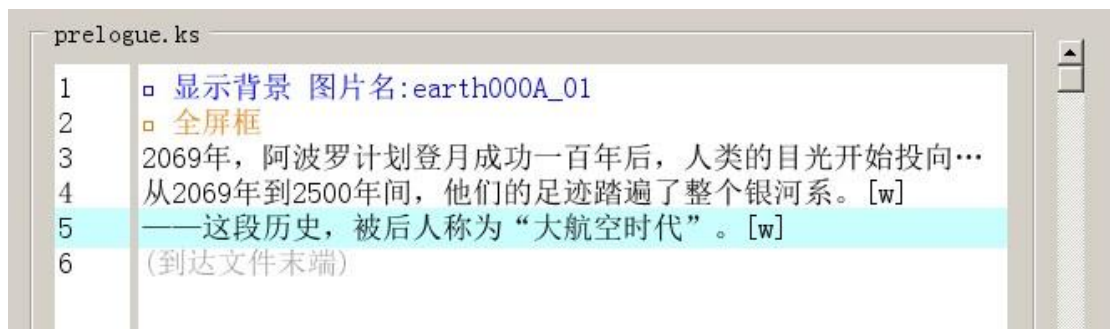
2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向更遥远的地方。
从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。
——这段历史，被后人称为“大航空时代”。

8、提示：如何一次性输入多句对话

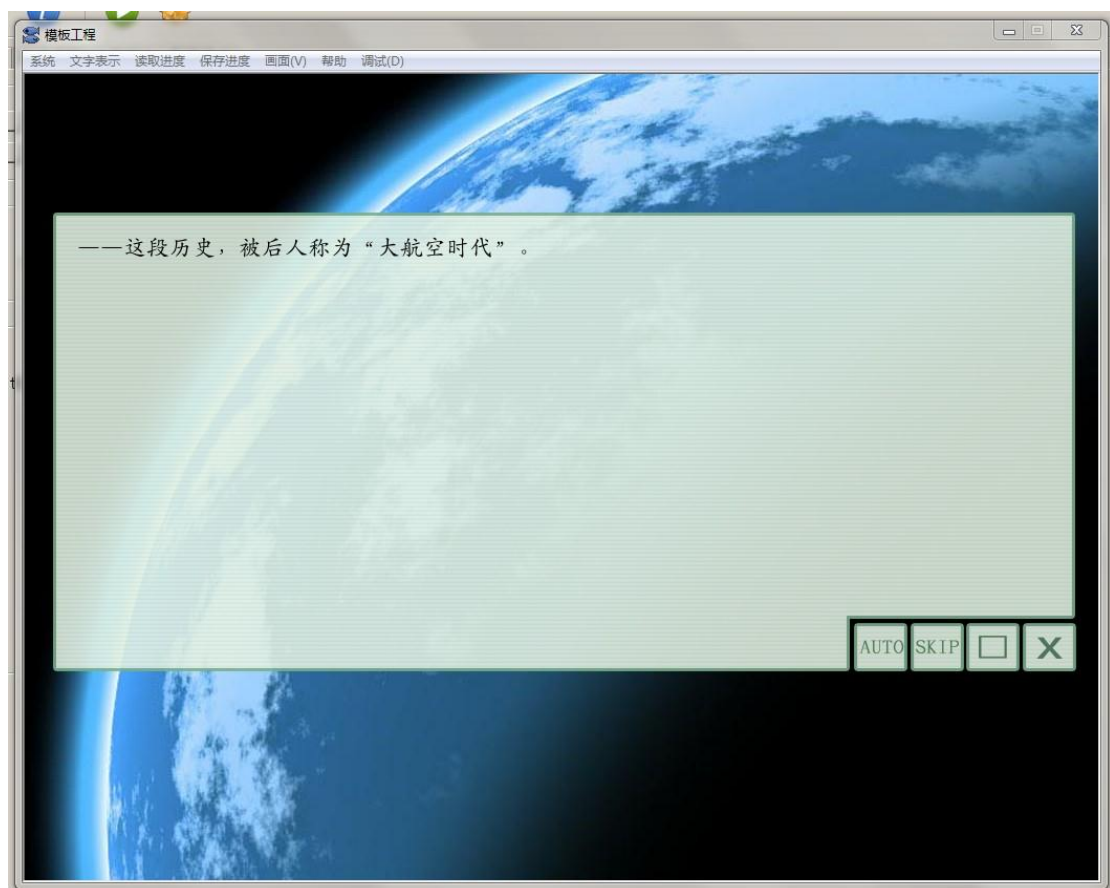
KAG 提供了一些段中换行分页的指令格式。我们可以在每行末尾加上试试。
[r]为换行，[lr]为换行并等待。[w]为分页。

由于默认选中了 ，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。

关闭脚本后，选择



姓名

编辑一栏。



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”。

新增姓名

简称

我

姓名

我

颜色

0x008000

□

新增姓名

可以看到“我”已经出现在右侧的列表里了。

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

0x999BFF

□

默认

0xFFFF95

□

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

接下来继续添加：

新增姓名

简称

作者

姓名

VariableD

颜色

0x008000

□

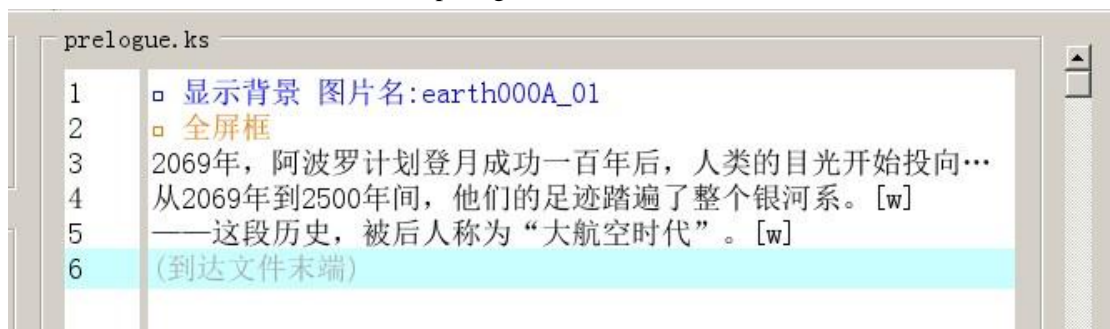
新增姓名



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。

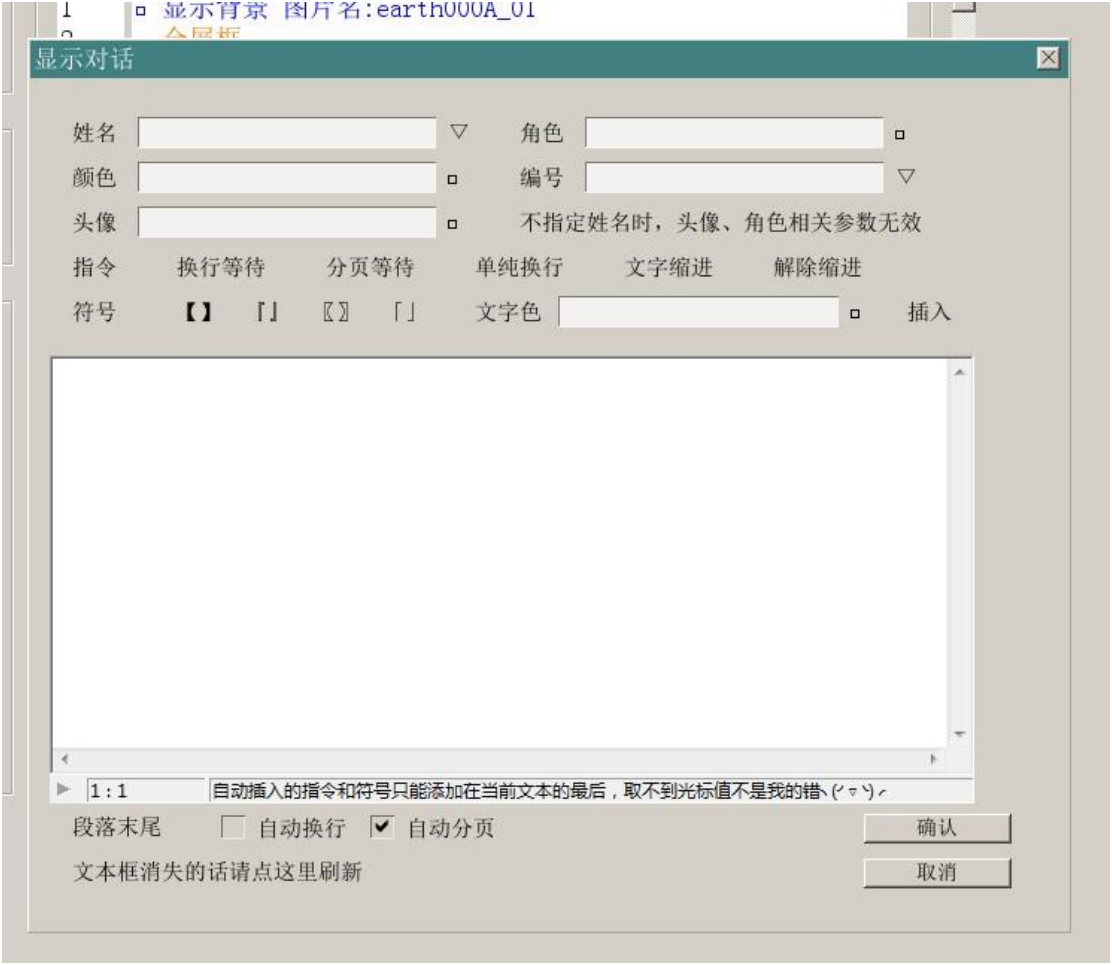
```
prelogue.ks
1  □ 显示背景 图片名:earth000A_01
2  □ 全屏框
3  2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向…
4  从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。[w]
5  ——这段历史，被后人称为“大航空时代”。[w]
6  □ 显示背景 图片名:rouya00
7  (到达文件末端)
```

11、练习：切换对话框

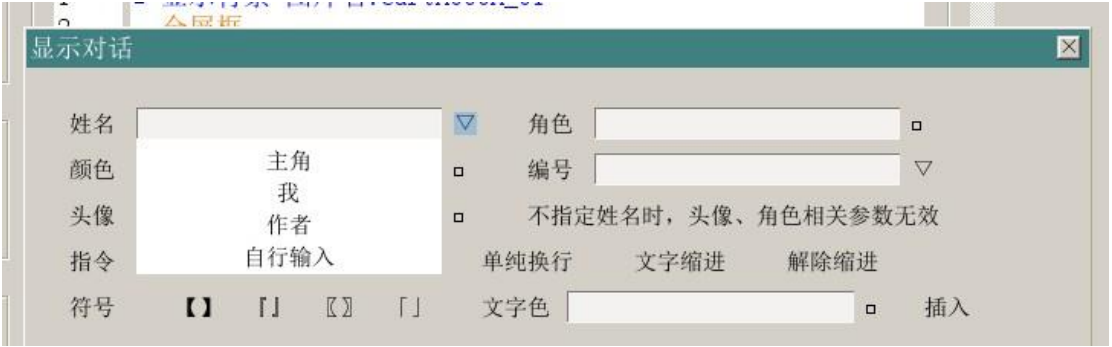
```
prelogue.ks
1  □ 显示背景 图片名:earth000A_01
2  □ 全屏框
3  2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向…
4  从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。[w]
5  ——这段历史，被后人称为“大航空时代”。[w]
6  □ 显示背景 图片名:rouya00
7  □ 对话框
8  (到达文件末端)
```

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



再一次使用“输入对话”指令。在姓名 点下右侧的三角形。



看到了这样的下拉菜单。

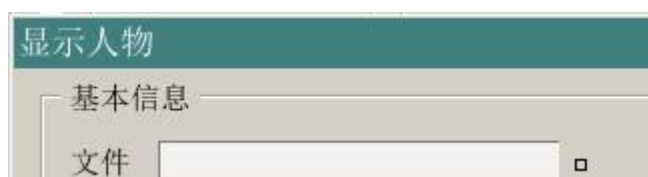
选择“我”，并输入“……只是个编辑器的演示，为什么要写这么多剧情!”。



现在点下确定。

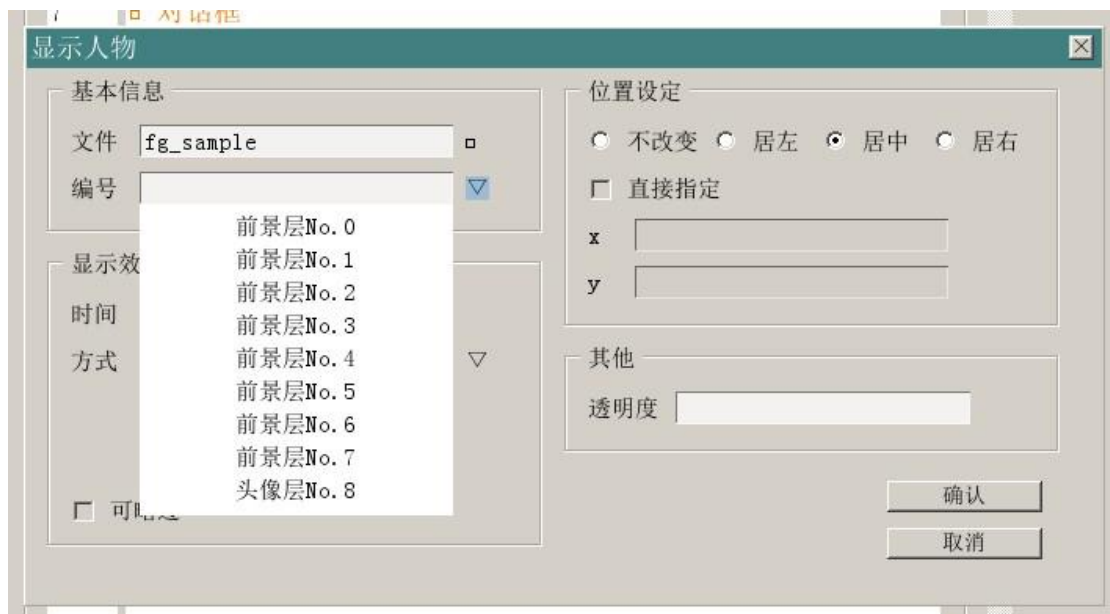
13、显示人物图片

继续增加指令，这次选择 。



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。

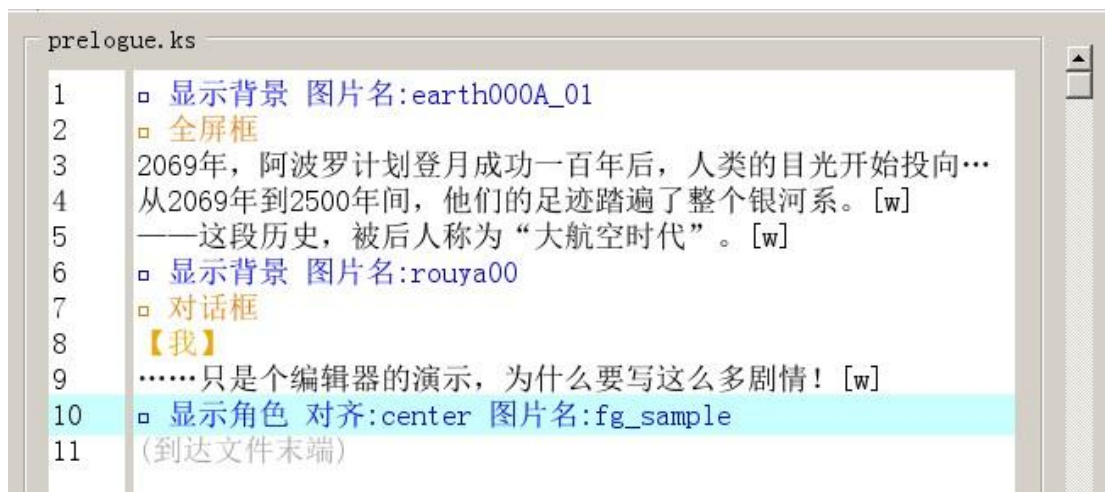


至于下面的“编号”，默认不填时，这张图像就会显示在前景层 0 上。如果需要同时显示多张图片，就需要为每张图片指定一个编号。例如人物 A 显示在层 0，人物 B 显示在层 1。因为这里只需要显示一张图片，保持不填就好。



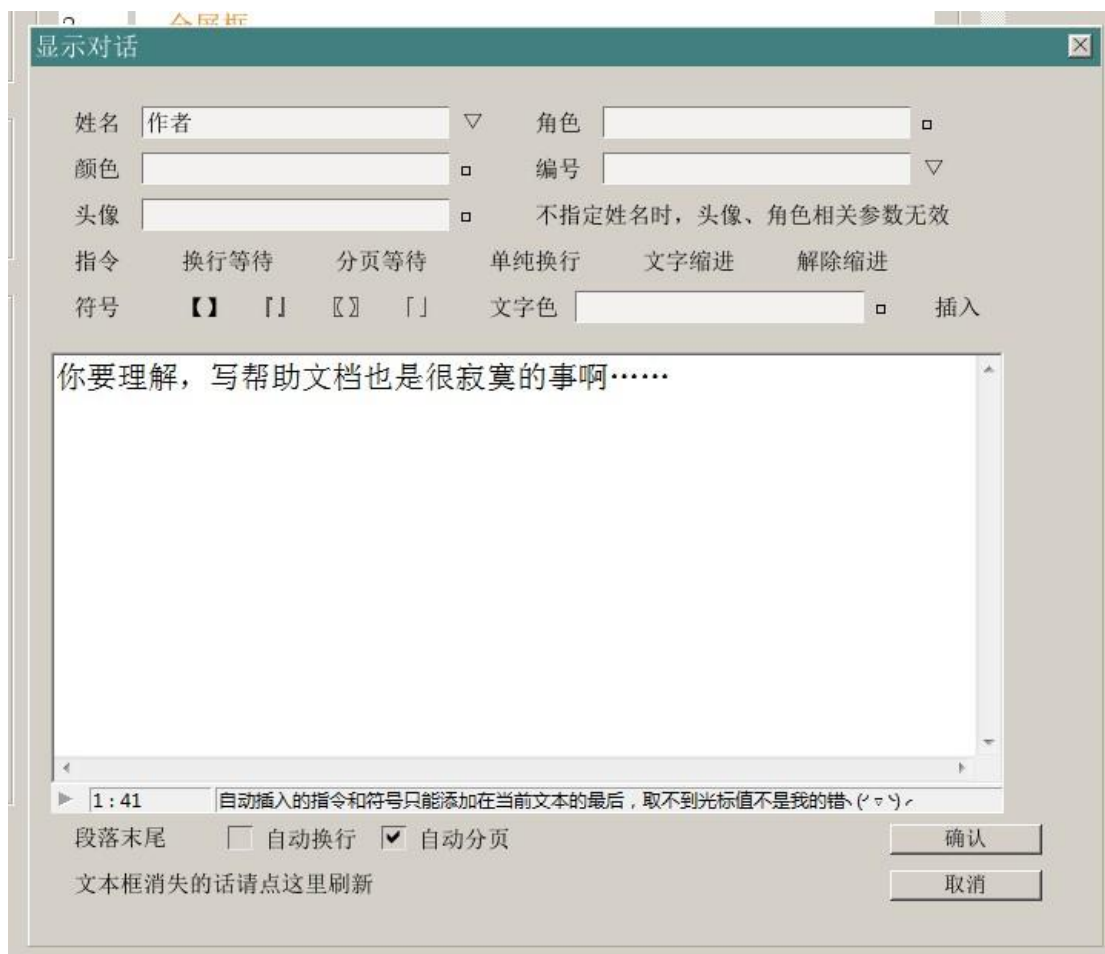
现在注意一下右边的“位置设定”栏。在第一次显示人物图片的时候，需要指定一下它的对齐位置。接下来当人物在同个位置进行多次表情切换的时候，就可以用默认的“不指定”了。总之这里选择“居中”。

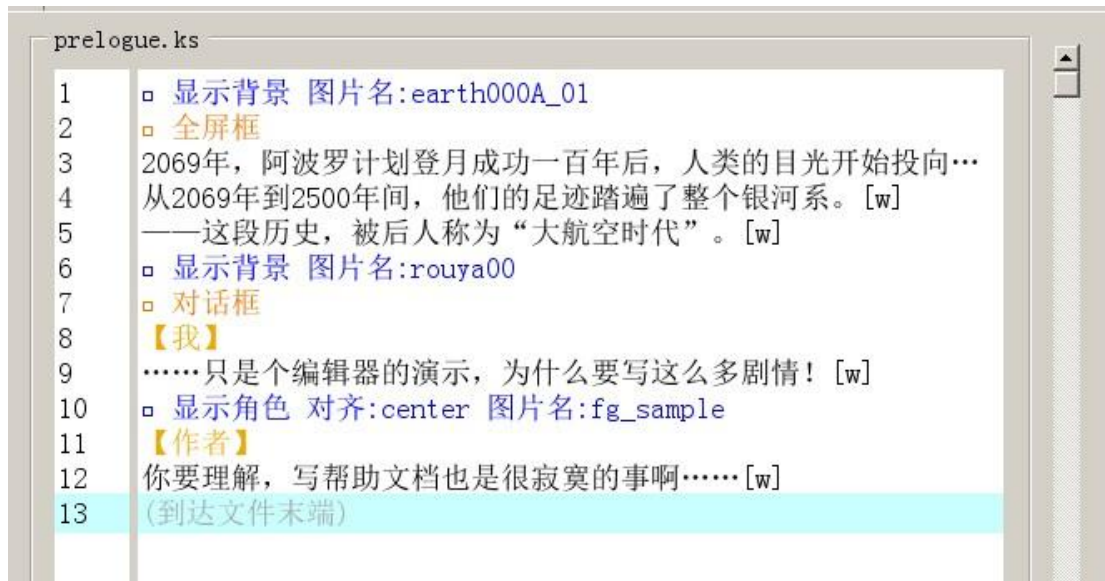
按下确认。



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。



保存脚本。用 测试一下全部效果吧。