

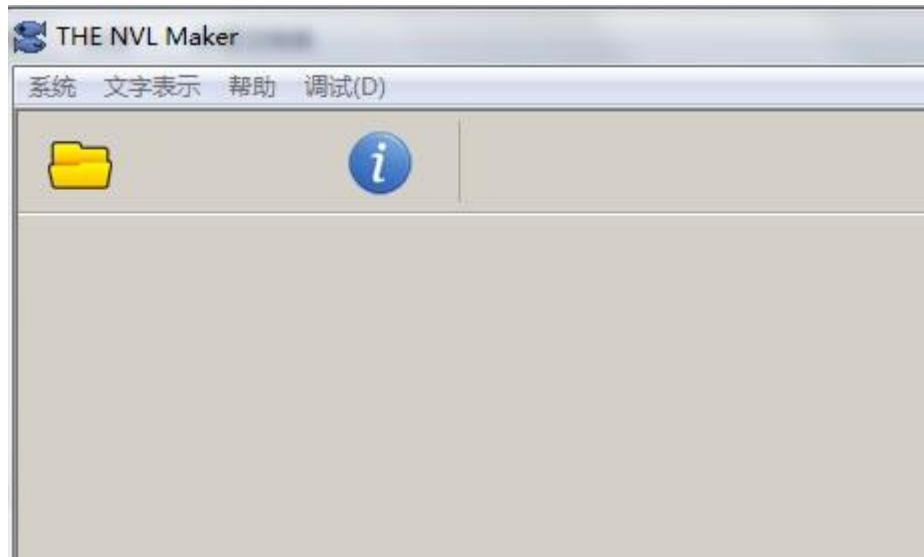
# THE NVL MAKER

## 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（各版界面有微调，顺序不一样的情况请无视）。

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



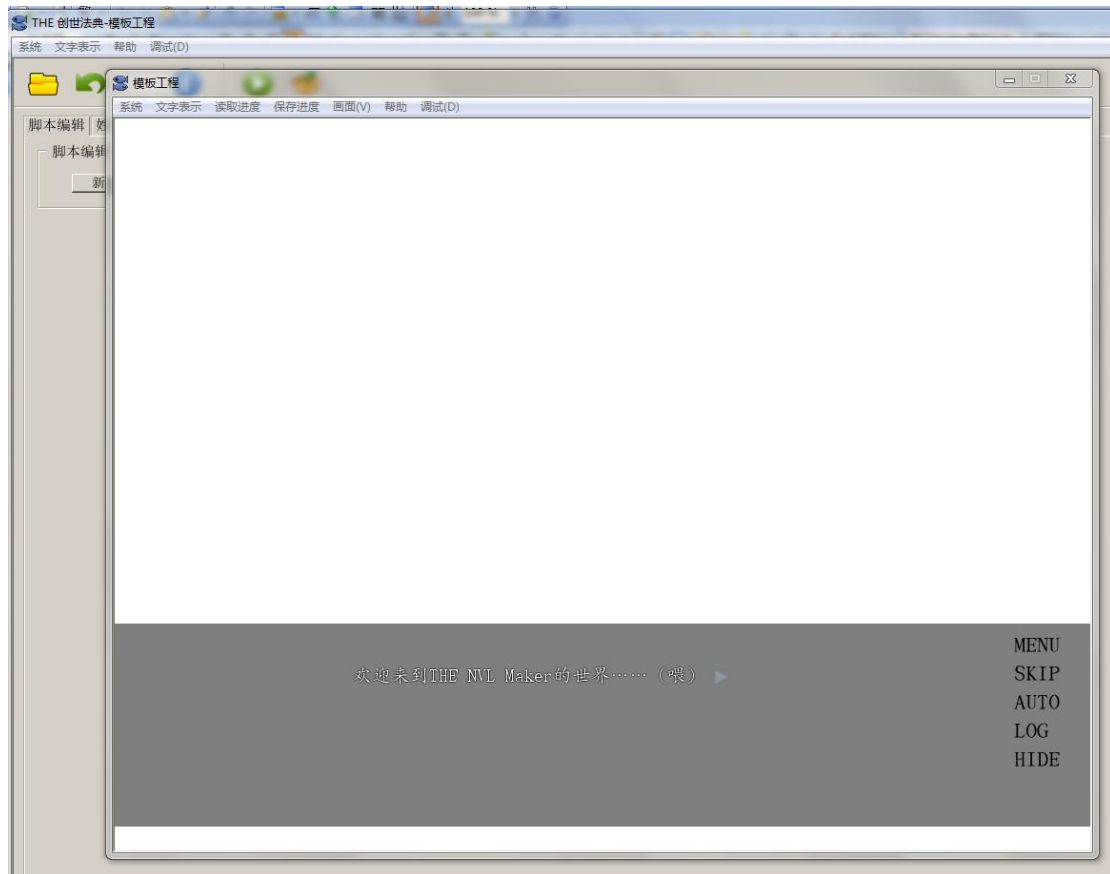
戳一下上面的这个键，编辑器就会帮你打开游戏。（和点 `krkr.exe` 的效果是一样的。）

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

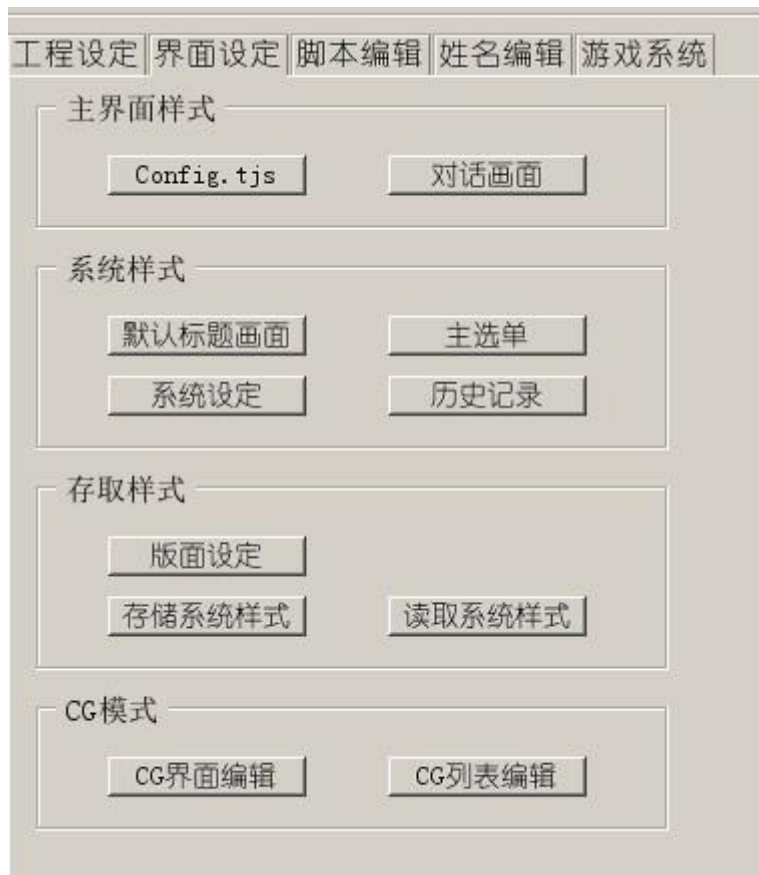
工程设定

界面设定

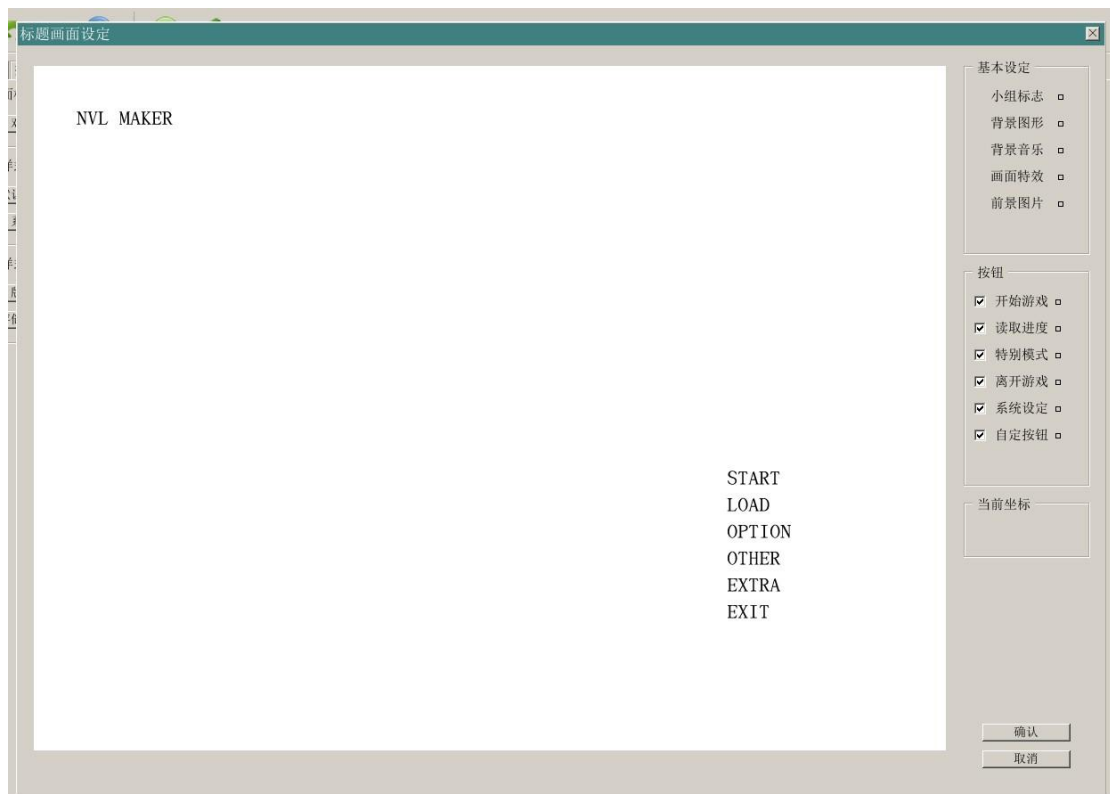
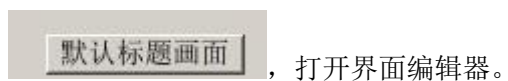
主界面样式

首先点下

界面设定的分栏。



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



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。

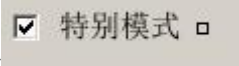


背景图换好了。

## 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。

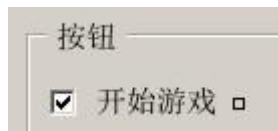


最后剩下开始游戏、读取进度、离开游戏三个。

## 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。

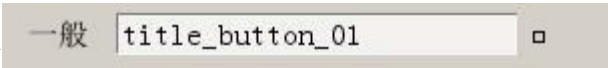


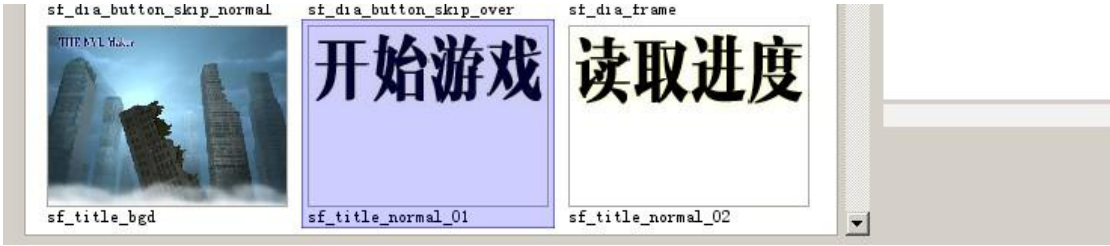
x,y 代表按钮的位置，一般、选中、按下则是按钮在三种状态下的图片。  
位置可以先不去管他，首先修改一下图片。

# 开始游戏

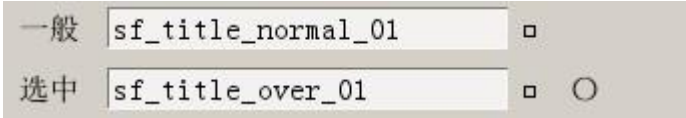
让开始游戏按钮平时是这样，，选中和按下时候变成这样

# 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。

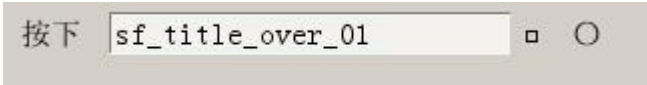


现在你当然知道应该选择什么了……



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。

A screenshot of a settings window titled '系统按钮样式设定' (System Button Style Setting). The window has a light blue header. Below the header, there are two input fields. The first field is labeled 'x' and contains the value '775'. The second field is labeled 'y' and contains the value '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  进入游戏。

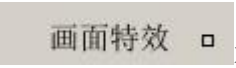


看着是不是还满有成就感的（喂）。

## 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。

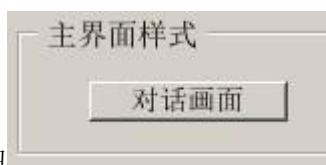
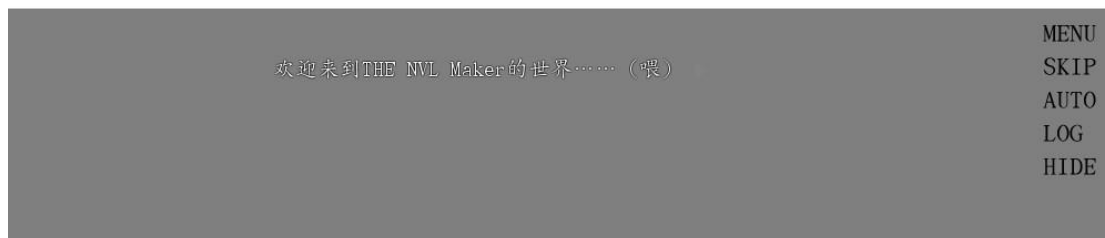
总之记得，  右边的小方框，永远是详细设定的内容。



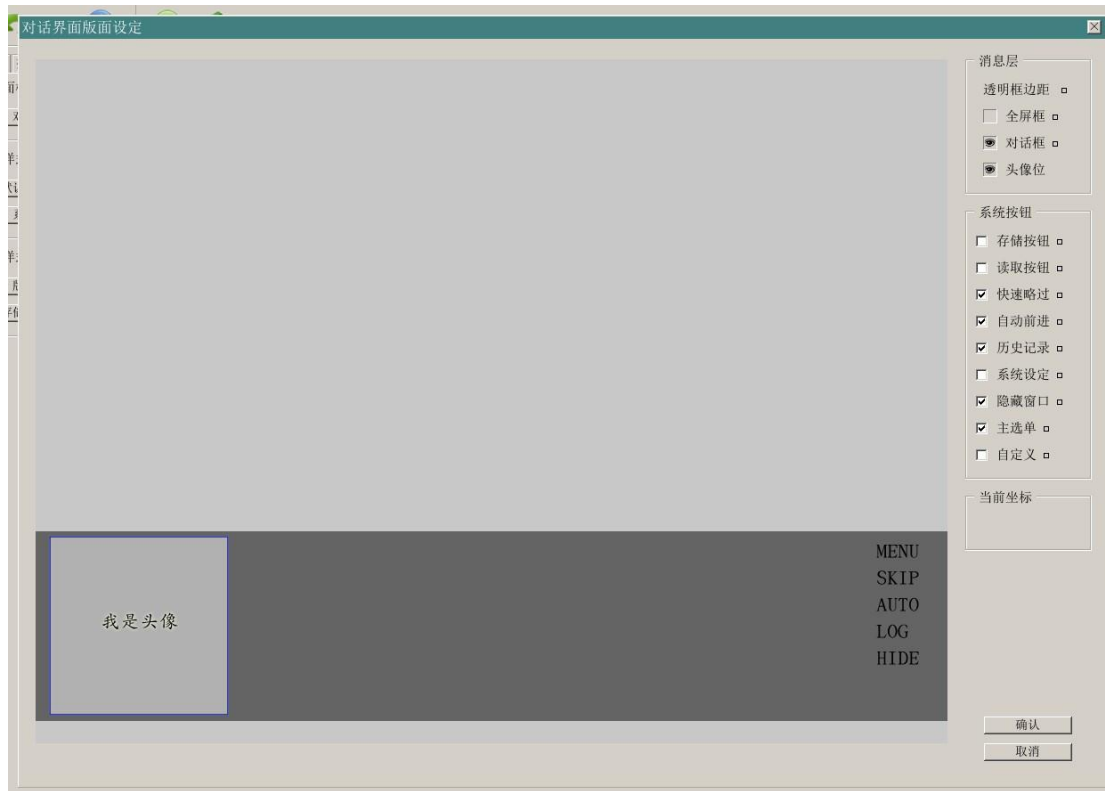


## 四、修改对话界面

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囿……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。

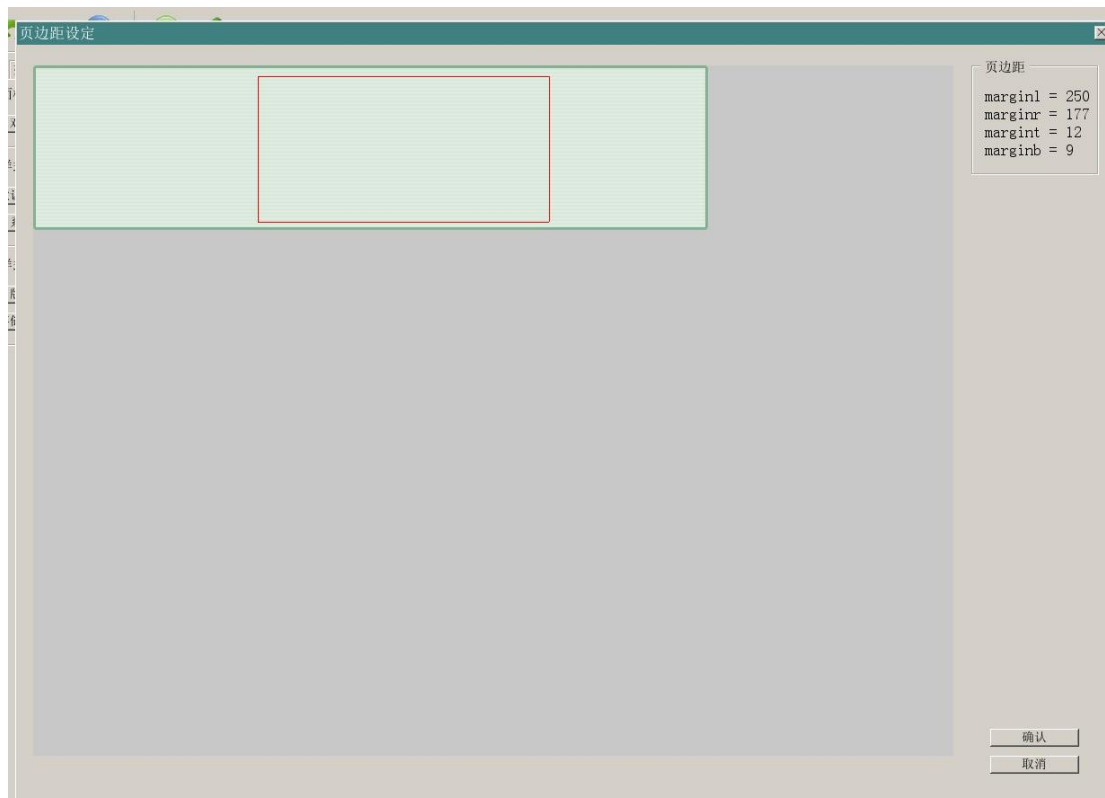


## 1、修改对话框

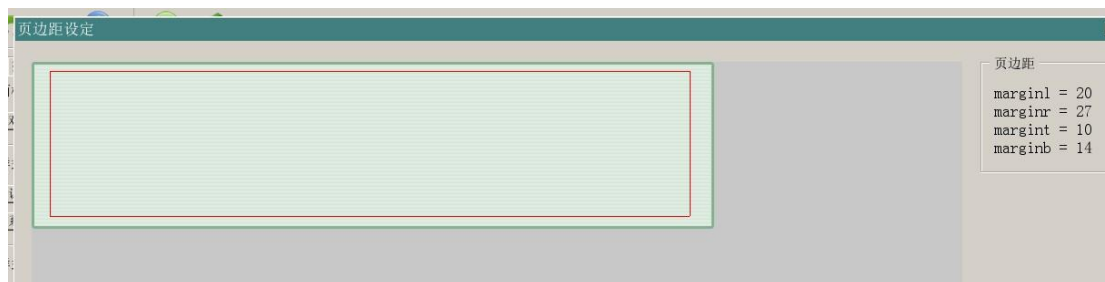
相信你已经理解了， 对话框  一切从方块开始。



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。



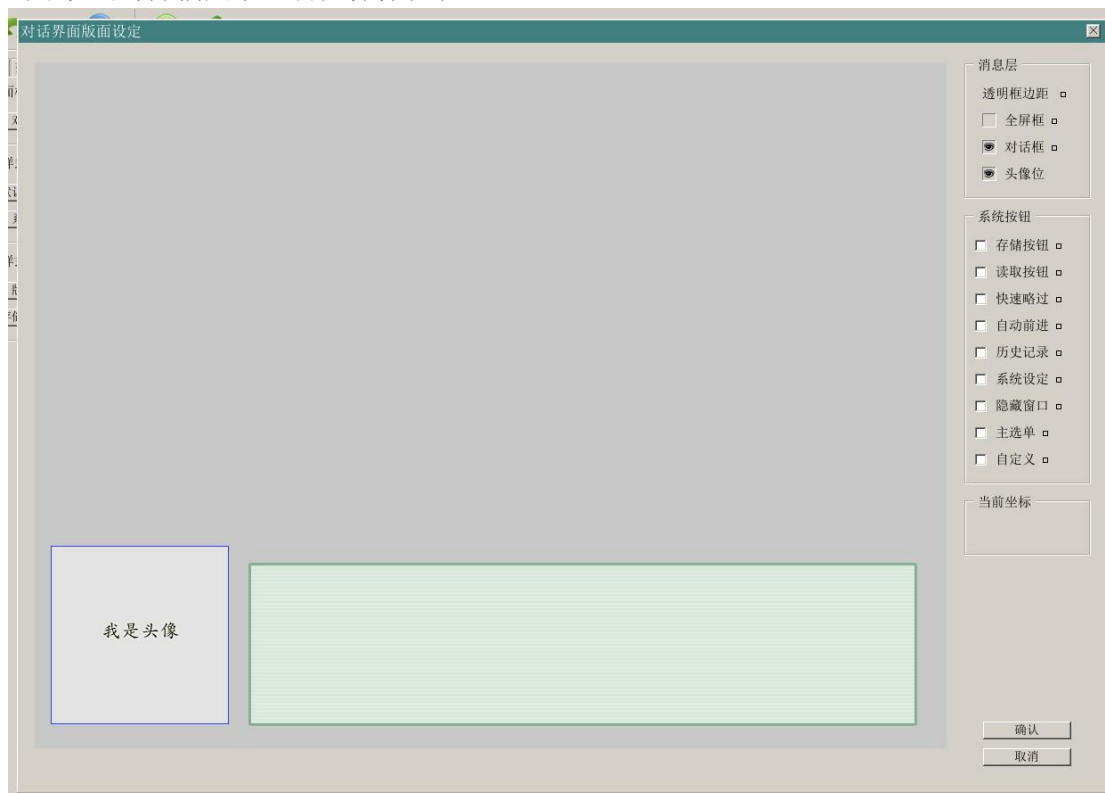
例如这样。然后点下确定。

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。



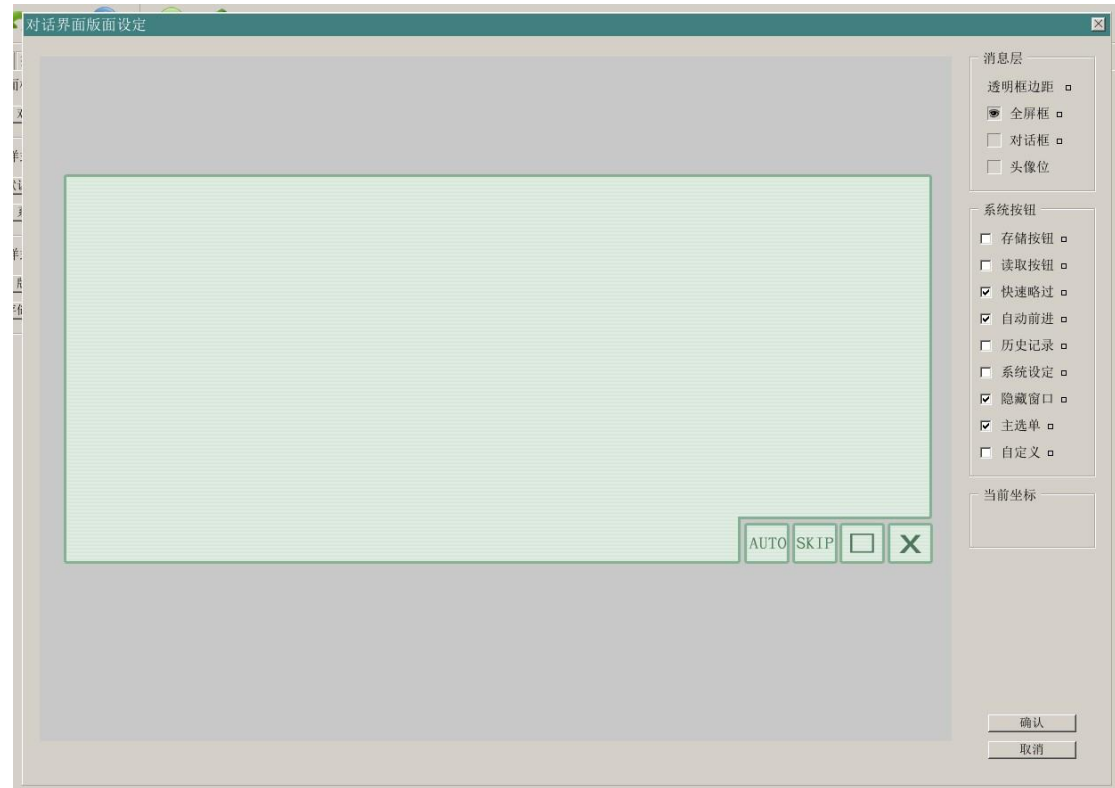
对话框的部分搞定了，确认看看效果？



好像还不错的说。

## 2、练习：修改全屏框

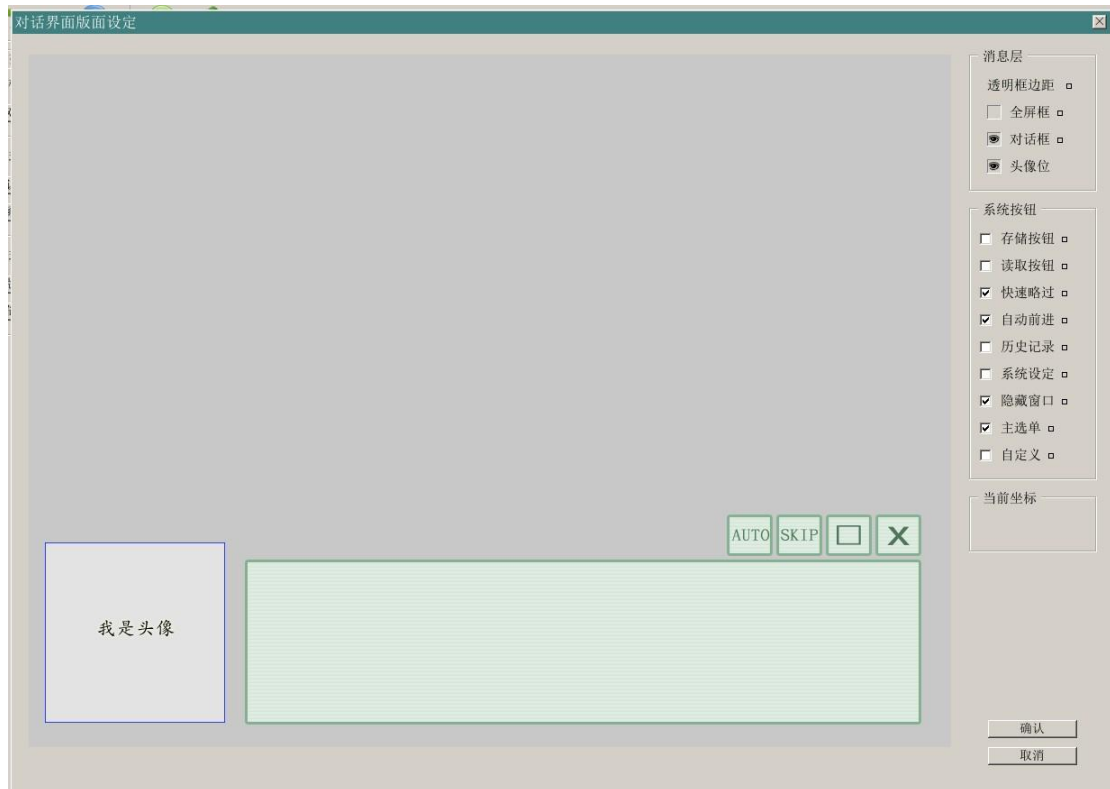
现在用同样方法修改“全屏框”的设置，并选择“sf\_dia\_screen”作为全屏框的图片吧。



## 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“界面设定-Config.tjs”这一栏了。游戏的默认字体样式等等，都可以在这里修改。





总之先把字号改到 22，颜色也从默认的白色 0xFFFFFFFF 变成黑色 0x000000。



戳一下

左边的勾选框，把描边效果去掉。

最后点一下 ，再测试一下游戏吧。

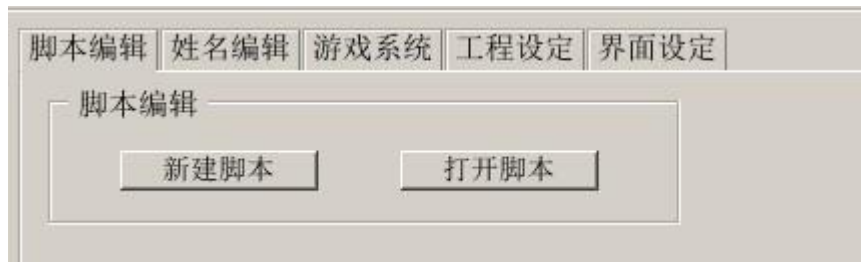


## 五、编辑脚本

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。

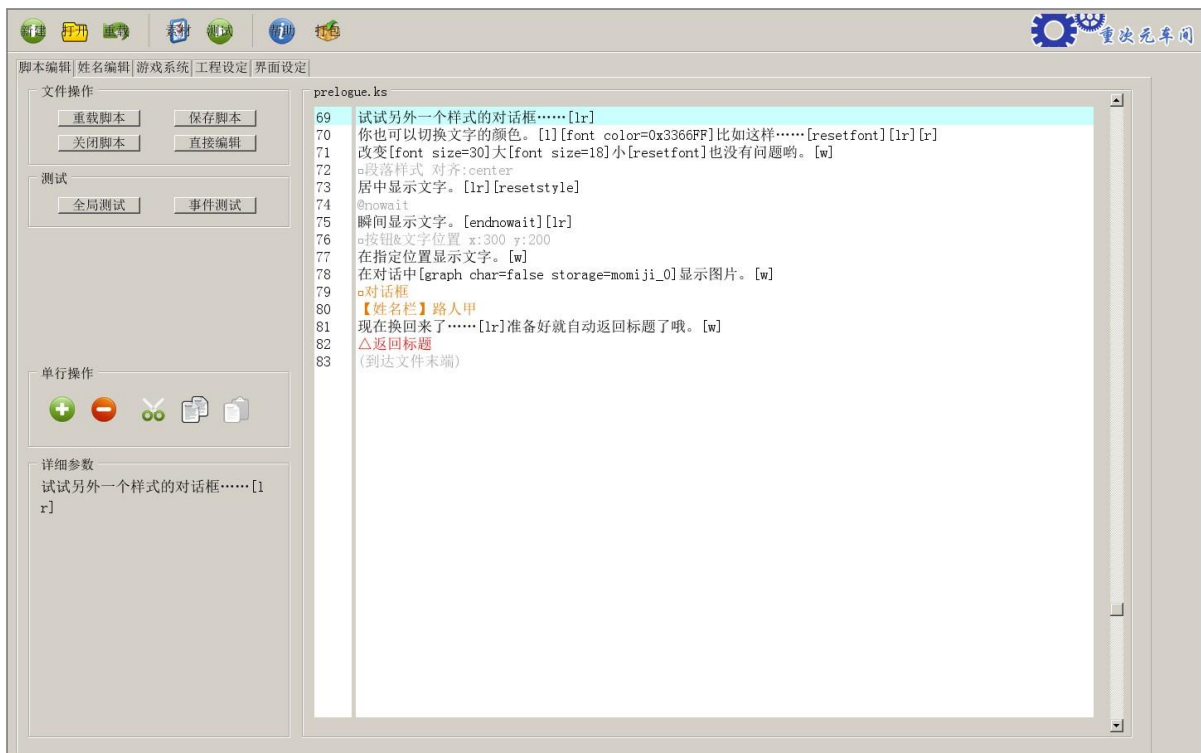


选择“脚本编辑”里的“打开脚本”。



左边列出的是 `template/Data/scenario` 文件夹下的 `ks` 脚本文件。  
选择 `prelogue.ks`，从默认标题画面（`title.ks`）点下“开始游戏”以后，会执行的就是这个文件。

## 2、界面介绍



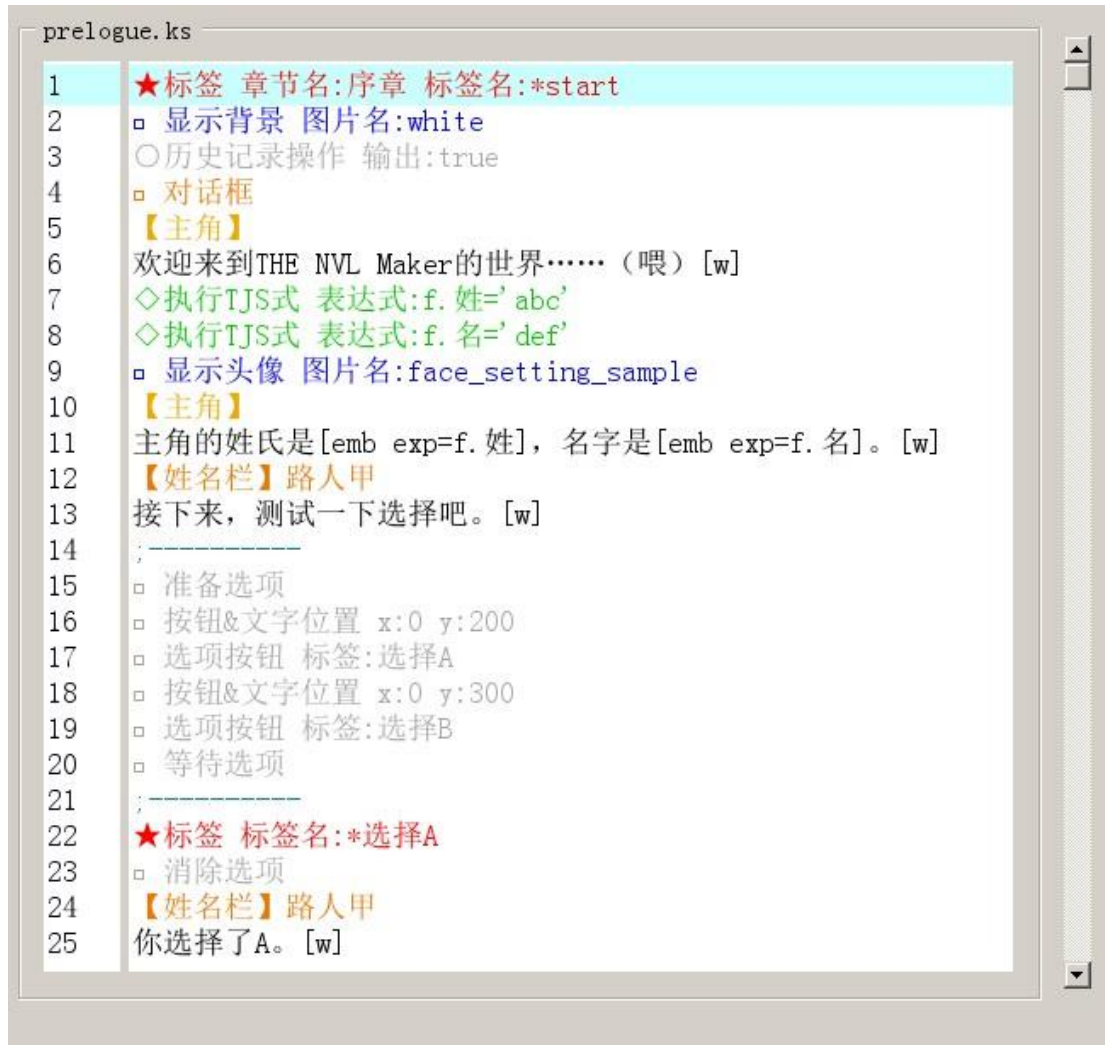
文件操作	
重载脚本	重新读取当前脚本，没有保存的内容会丢失。
保存脚本	保存当前的修改。
关闭脚本	脚本编辑中，界面上其他的按钮是不可用的。（例如切换到其他分栏或者打开其他游戏工程）。要先选择关闭脚本，才能去做其他操作。
直接编辑	关闭当前的脚本编辑界面，直接用文本编辑器打开.k <sub>s</sub> 文件进行编辑。
测试	测试前均会进行自动保存
全局测试	进行整个游戏的测试。同上方工具栏的测试。
事件测试	进行单个脚本的测试。你可以随时查看正在编辑的段落的效果，而不用整个游戏从头开始测试。

单行操作：

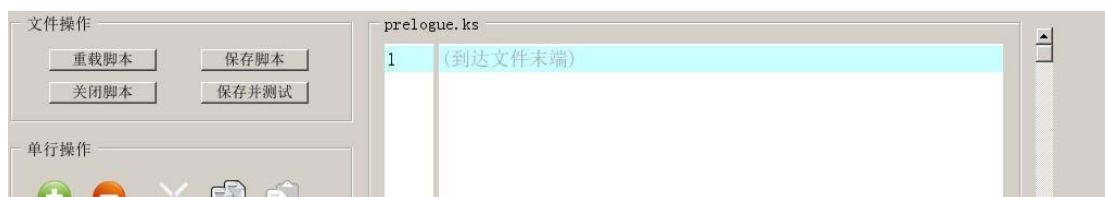
显示对右侧脚本某一行的操作。你也可以用键盘对应的快捷键来达成相应功能。例如 **Ctrl+C** 是复制，**Ctrl+V** 是粘贴，**Del** 是删除等。

## 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**制作自己的内容**，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（改成你自己的剧本当然也没问题了）：

```
/*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

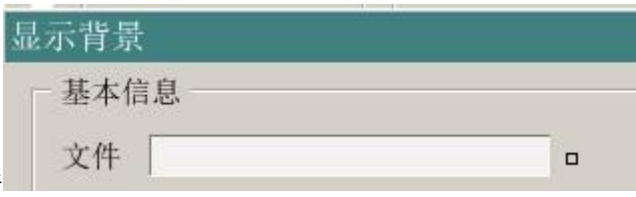
现在点一下第一行，往里加点东西。



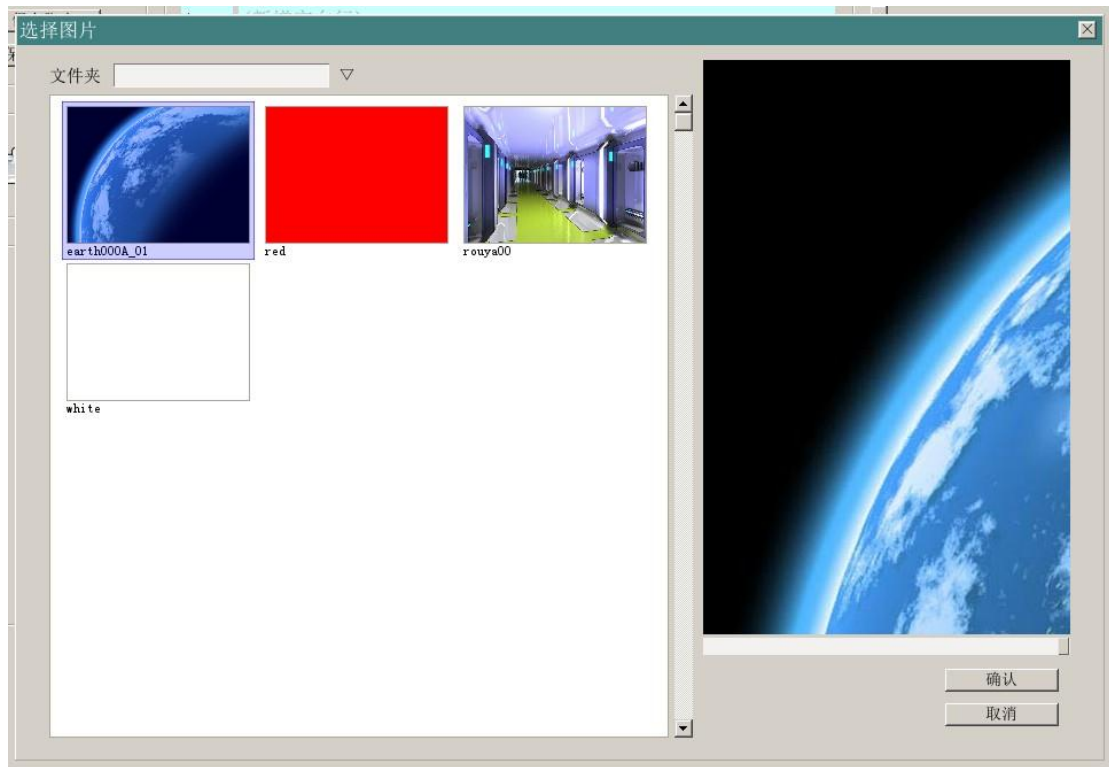
出现了这样的窗口。



选择。打开详细参数设置。



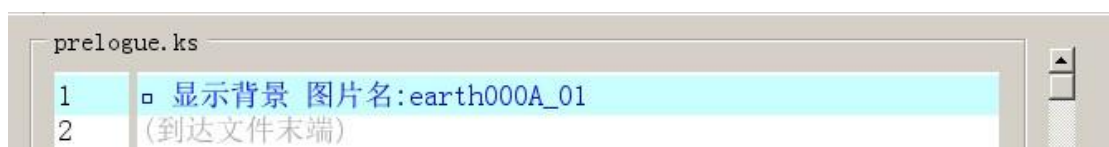
选中文件右侧的方块，打开背景选择窗口。



选择 earth000A\_01。点“确认”。



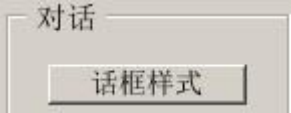
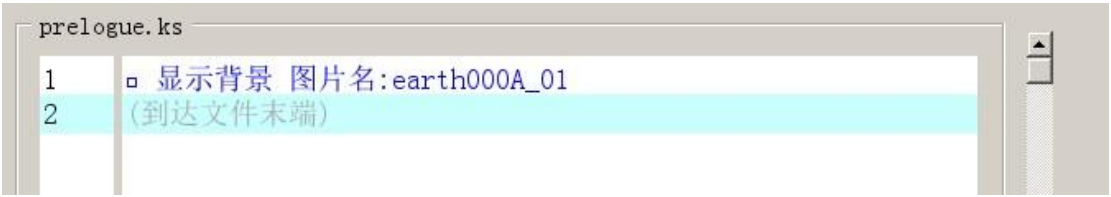
其他的参数可以不用填了，继续点确认。



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

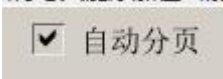
指令 换行等待 分页等待 单纯换行 文字缩进 解除缩进

符号 【】 「」 『』 「」 文字色  □ 插入

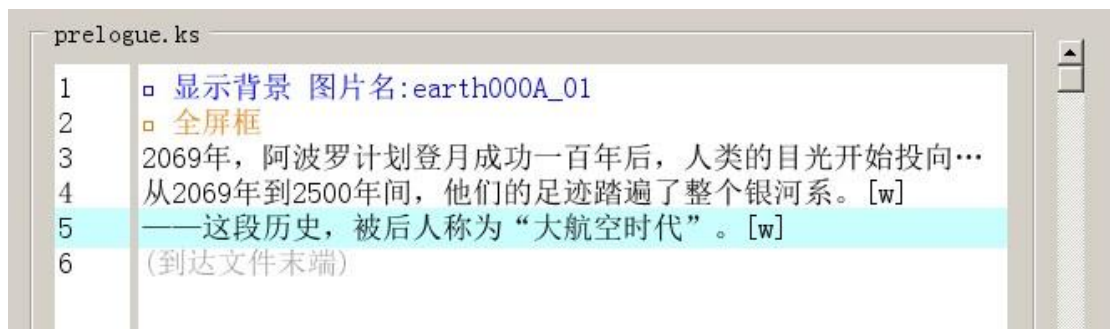
2069年，阿波罗计划登月成功一百年后，人类的目光开始投向更遥远的地方。  
从2069年到2500年间，他们的足迹踏遍了整个银河系。  
——这段历史，被后人称为“大航空时代”。

## 8、提示：如何一次性输入多句对话

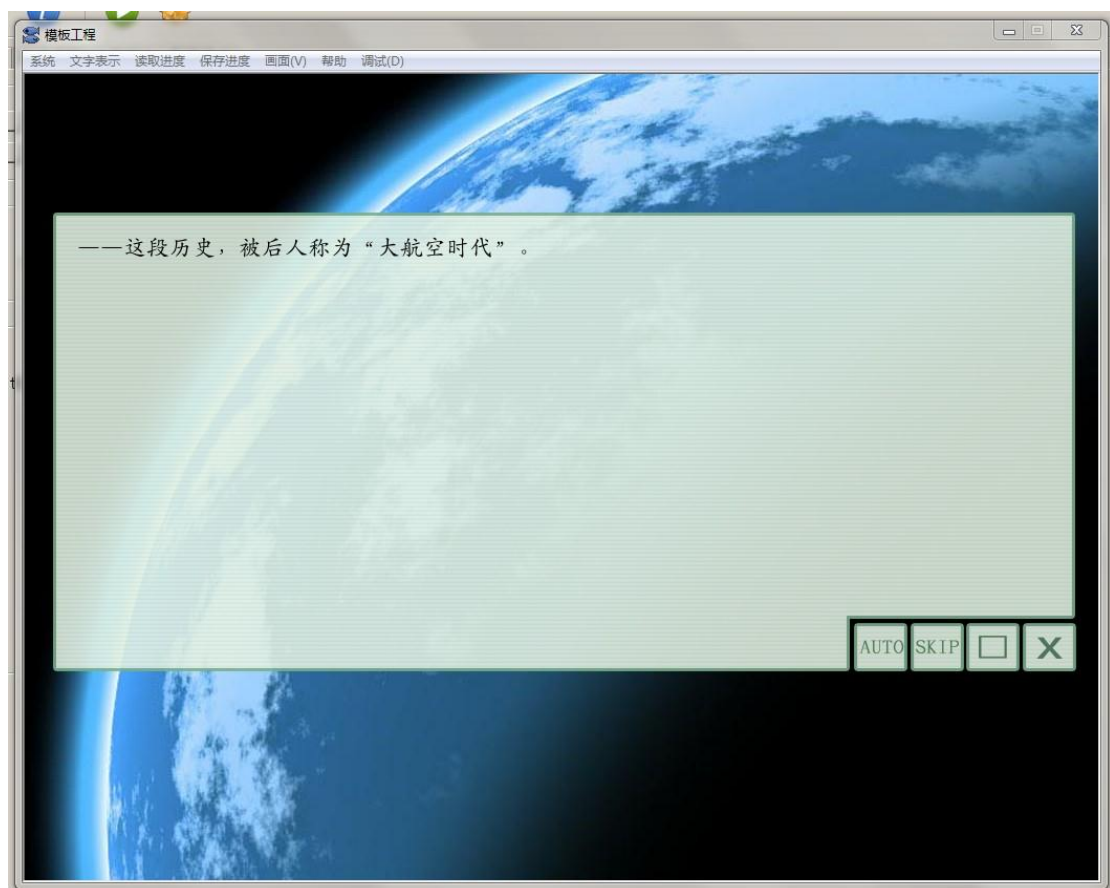
KAG 提供了一些段中换行分页的指令格式。我们可以在每行末尾加上试试。  
[r]为换行，[lr]为换行并等待。[w]为分页。

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

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。



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

□

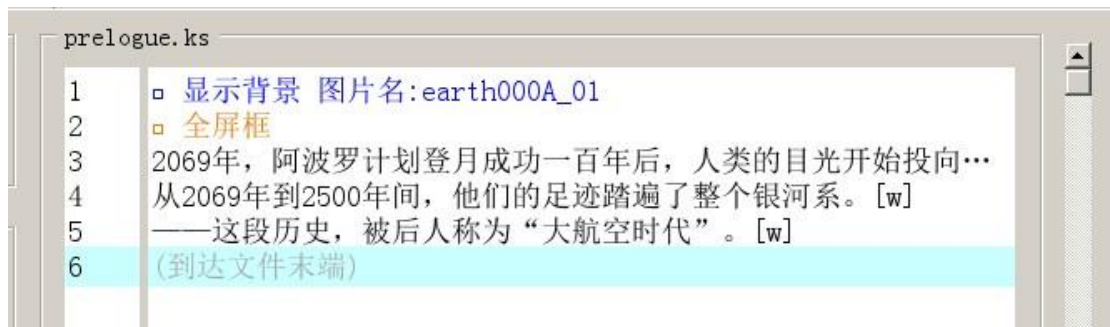
新增姓名



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)
```

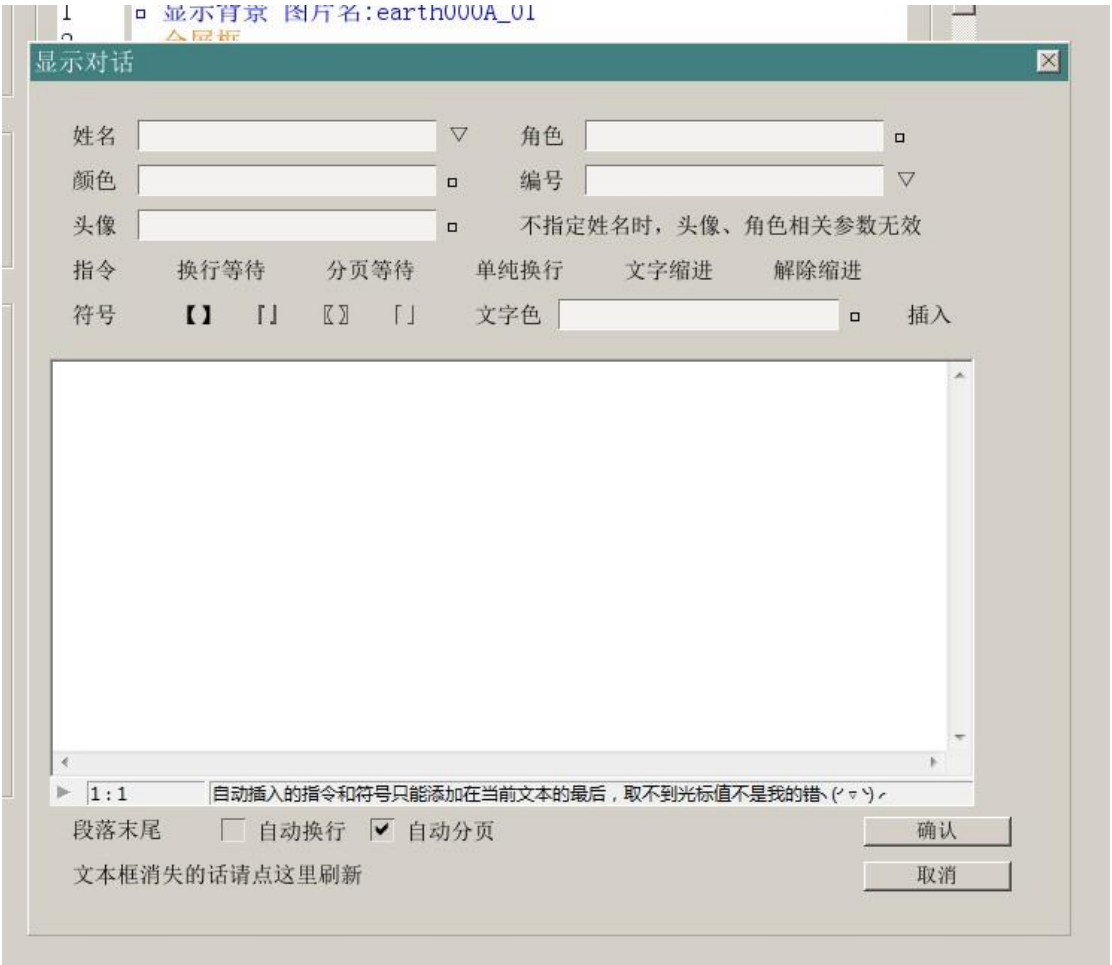
## 11、练习：切换对话框

```
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!”。

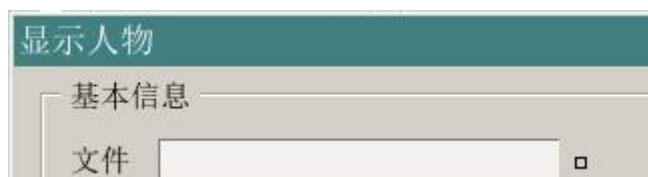




现在点下确定。

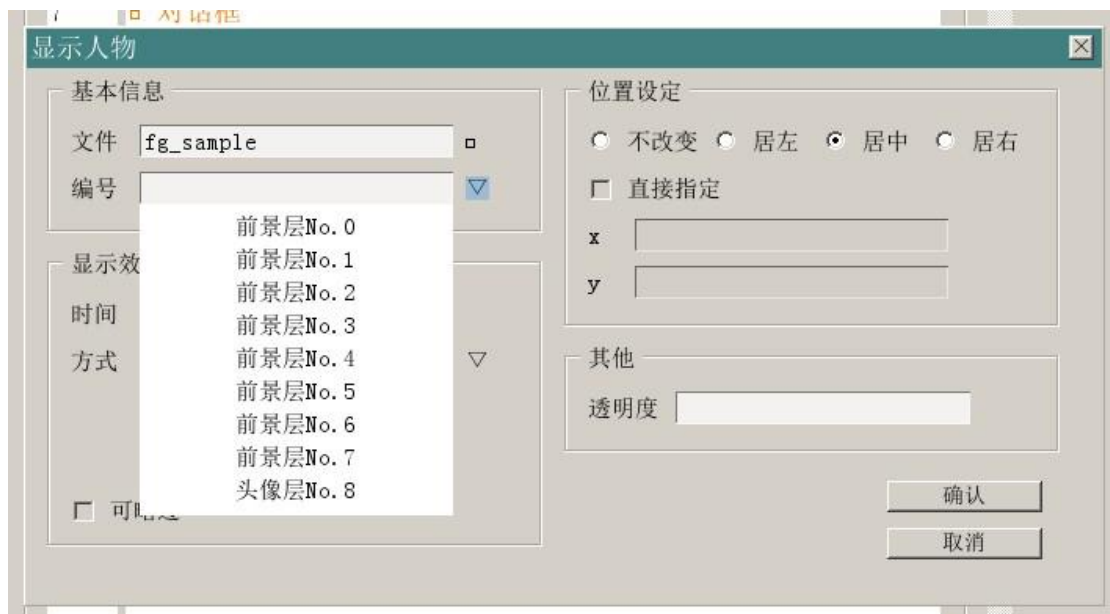
## 13、显示人物图片

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。

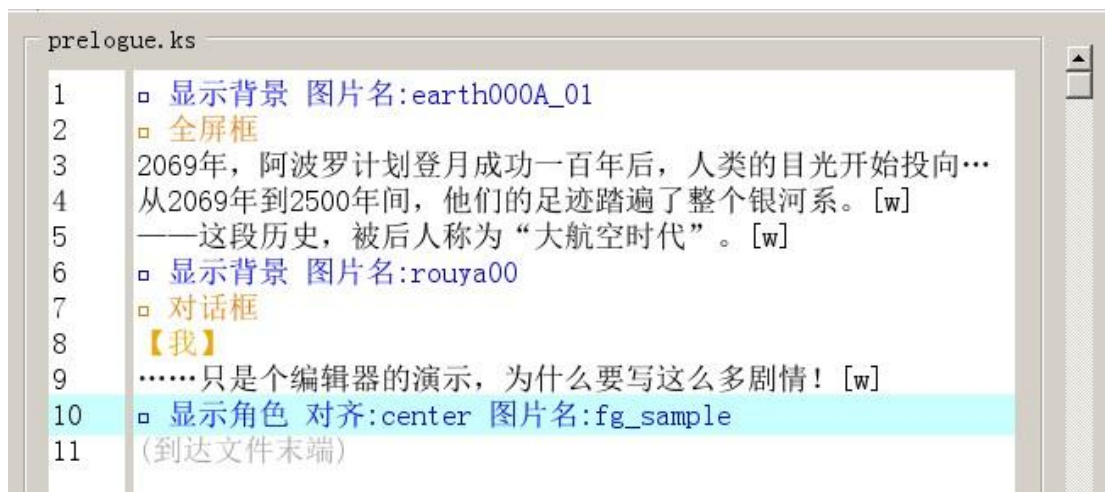


至于下面的“编号”，默认不填时，这张图像就会显示在前景层 0 上。如果需要同时显示多张图片，就需要为每张图片指定一个编号。例如人物 A 显示在层 0，人物 B 显示在层 1。因为这里只需要显示一张图片，保持不填就好。



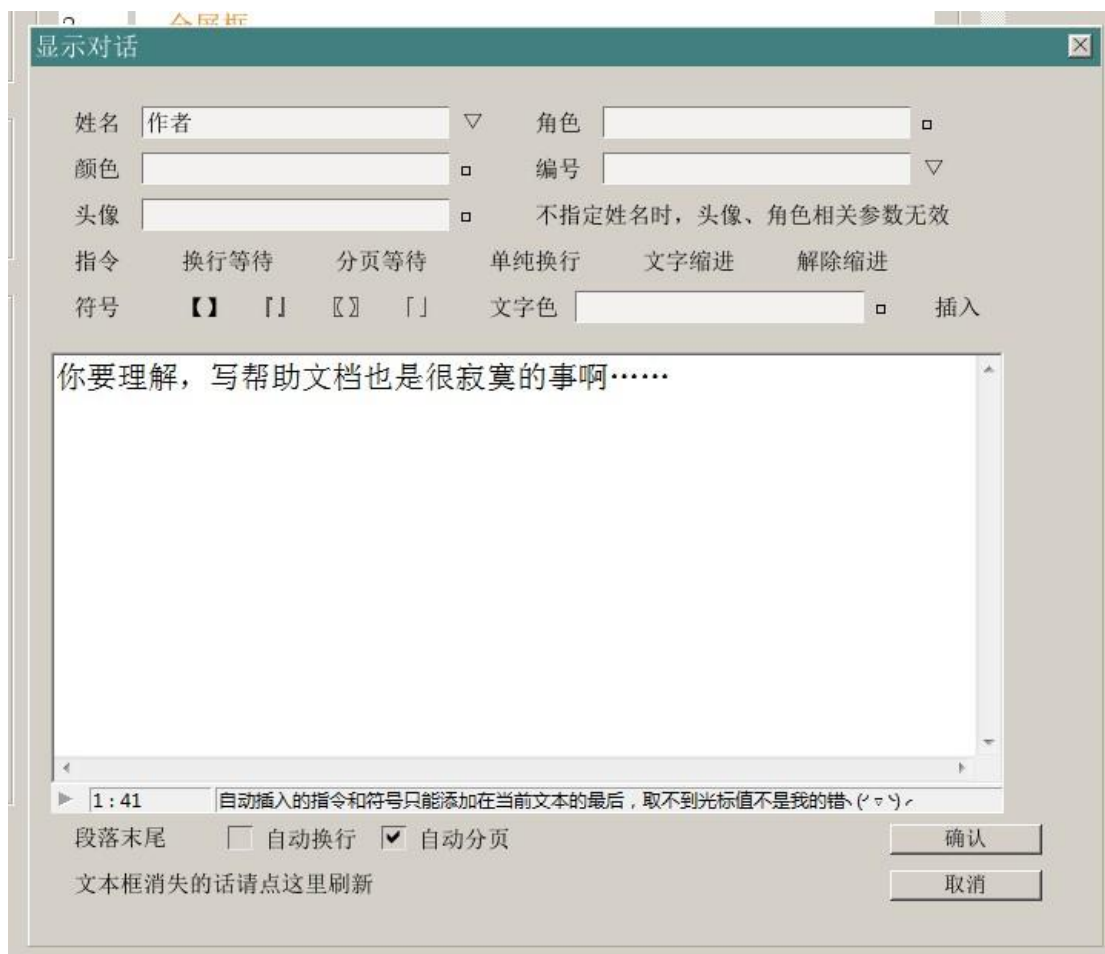
现在注意一下右边的“位置设定”栏。在第一次显示人物图片的时候，需要指定一下它的对齐位置。接下来当人物在同个位置进行多次表情切换的时候，就可以用默认的“不指定”了。总之这里选择“居中”。

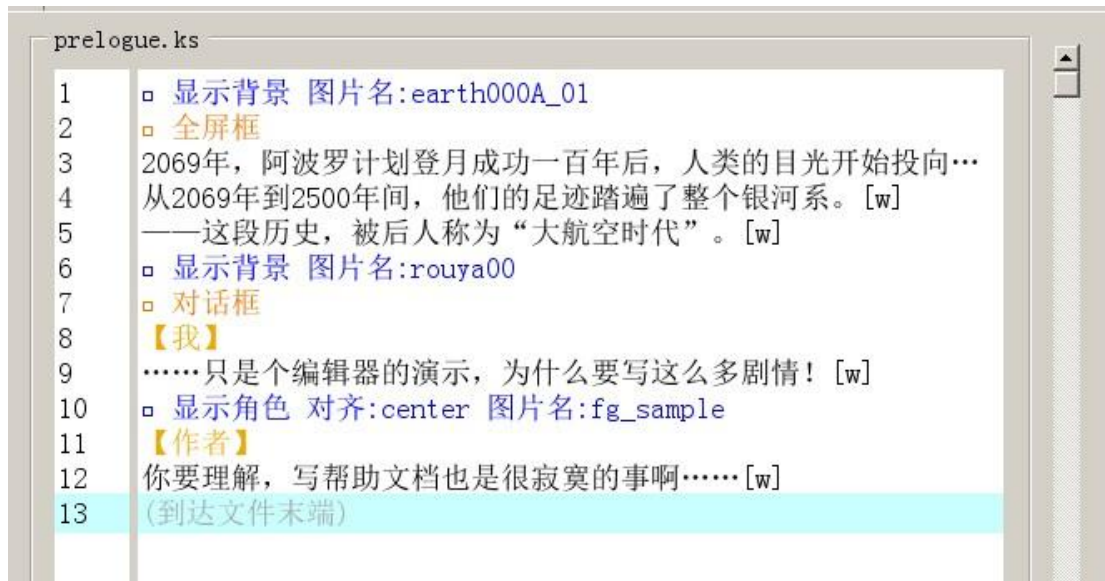
按下确认。



## 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。