

# JOKERSCRIPT

ジョーカー スクリプト

ダウンロード

サンプルゲーム

制作事例

使い方&チュートリアル

タグリファレンス

プラグイン

開発者

サポート掲示板 |  

## JOKERを会話シーンとして活用しよう

アクションゲームやRPGゲームなどの会話シーンとしてJOKERを簡単に利用することができます。

### チュートリアル

はじめに  
準備しよう  
文字を表示しよう  
背景を設定しよう  
キャラクターを登場させよう  
選択肢で分岐しよう  
音楽を再生しよう  
タイトルをつくろう  
ゲーム完成！配布しよう

### 実践編

変数・演算を活用しよう  
サブルーチンとマクロを使おう  
タテ型のゲームを作ろう  
MMDモデルを表示しよう  
MMDモデルのアニメーション  
Live2Dを使ってみよう  
会話シーンとしてJOKERを使う

### 達人編

C#を使ってオリジナルタグを作ろう

### JOKERの会話シーンでの活用

この内容はJOKERScript Ver 0.23 以上が必要です

Unityはアクションゲームやシューティングゲームなど様々な形式のゲームを作成できるツールです

一方で、アクションゲームなどにおいてもストーリー性をもたせるために会話シーンなどを用意することが非常に多くなっています

例えば、アクションゲームで

- ①ステージ開始前に会話イベント
- ②アクションゲームパート
- ③クリア後に会話イベント

といった形です。

そこで、その会話シーンにJOKERを利用することで強力な機能を持った会話シーンを簡単に組み込むことができます。

JOKERと他のシーンの移動はすごく簡単にできるようになっています。実際に見て行きましょう

### JOKERと他のシーンを行き来する

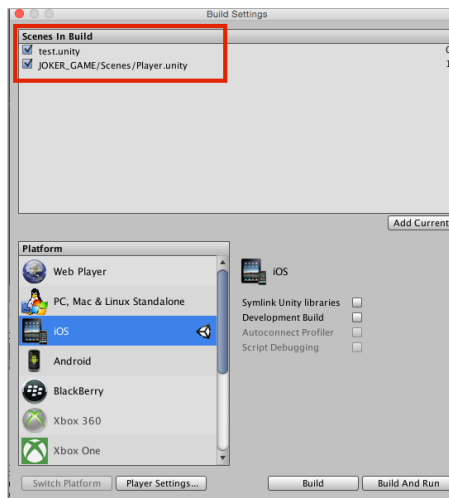
会話シーンを追加したいプロジェクトにJOKERのパッケージをインポートしておきます

まずは、JOKERからアクションシーンへ移動する場合は[scene]タグで移動したいシーンを指定するだけです

```
[scene file="test" ]
```

これで、アクションシーン名「test」へ移動できます。簡単ですね。

移動先、移動元のシーンがBuildSetting で登録されていることは、忘れないでください。



## アクションシーンからJOKERを呼び出す

これも簡単です。

以下はクリックイベントが発生した時にJOKERの指定シナリオを呼び出すサンプルです。

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using Novel;

public class TestButton : MonoBehaviour {

    //Use this for initialization
    void Start () {

        UnityEngine.UI.Button button = this.GetComponent ();
        button.onClick.AddListener (() => {

            NovelSingleton.StatusManager.callJoker("wide/scene1","");

        });

    }

}
```

callJokerメソッドで

第1引数で呼び出したいシナリオファイル名

第2引数でシナリオのターゲット名（シナリオの最初からの場合は空白を指定）

でJOKERに飛ぶことが出来ます

以上です。簡単ですね。

ADVゲーム以外でもぜひご活用ください。

次：MMDモデルをアニメーションさせる

