

NovelGame

ゲーム説明

目次

1. ゲーム概要 (1P～)
2. 機能・操作説明 (3P～)
3. 開発に関して (4P～)

ゲーム名	NovelGame
開発ツール	Unity 2019.4.20f1 (LTS)
実行ファイル	exe ファイル
動作環境	Windows
リポジトリ URL	github.com/rinkyoo/NovelGame

1. ゲーム概要

[ゲームの全体像]

- ・ テキストファイルに記述したシナリオデータを読み込みシナリオを進めていくゲーム。

[セーブ機能について]

シナリオの進行度を保持するセーブデータを JSON 形式を使用して管理している。セーブデータは現状 8 つ用意している。

[シナリオデータの作成]

- ・ シナリオゲームに必要なテキストの表示やキャラ絵の表示などの機能は、以下に示す記述様式を用いることで実現が可能。
- ・ シナリオは、複数のシーン間を移動することで進んでいく。
- ・ 複数のシーンを 1 つのテキストファイルにまとめたものを 1 つの章として扱う。

シナリオデータの記述様式

シーンに関する操作

#scene=シーン番号	この行～次の#scene=までを1つのシーンとして定義
#next=シーン番号	指定のシーンの先頭へ移動
#nextchapter=章番号	指定の章のシーン 001 へ移動 章番号はシナリオデータを持つテキストファイル名 (現状は移動する際に、セーブやホームボタンの UI を表示中)
options={ {選択肢1,シーン番号1} {選択肢2,シーン番号2} }	/* 分岐 */ 選択肢を全て画面上に表示(ボタンとして) 選択肢のクリックで、対応するシーンの先頭へ移動

* 次のページに続く

主要な操作

{ 文字列 }	{ } 内の文字列をテキストウィンドウに表示 で改行
#speaker=文字列	話し手の名前のところに文字列を表示
#addchara={ キャラ名,画像名 }	指定キャラの画像を立ち絵として表示
#lumpchara={ { キャラ名,画像名 } { キャラ名 2,画像名 2 } }	#addchara の一括バージョン
#image_キャラ名=画像名	表示中のキャラの立ち絵を指定の画像に変更
#replace_キャラ名=キャラ名2,画像名	表示中の指定キャラを右辺のキャラの立ち絵に変更
#rmchara=キャラ名	指定のキャラの立ち絵を画面上から消す キャラ名を all にすると全員消す
#simage=キャラ名,画像名	セリフ横の顔だけ表示するところに指定した画像を表示 #simage=none,none で表示を消す
#background=画像名	背景画像を指定の画像に変更
#bgm=音声ファイル名	指定の音声を BGM として流す(ループする)
#darkon	暗転
#darkoff	明点

その他の操作

#shake=キャラ名,(true of false)	指定したキャラを揺らす キャラ名=text で、テキストウィンドウを揺らす true でループ、false で数秒だけ
#stopshake	#shake を停止
#fallparticle=画像名	指定の画像(マテリアル)を画面上に降らす (イメージは花びらが降ってくる感じ)
#stopfallparticle	#fallparticle を停止

2. 機能・操作説明

[シナリオ画面]

- ・ テキストウィンドウでは1文字ずつが一定時間毎に表示されるが、画面のクリックで、全ての文字が瞬時に表示される仕様である。
- ・ 全ての文字が表示されたあと、画面をクリックすることで次のシナリオが進んでいく。
- ・ シナリオ画面での主な操作説明を以下の図1に示す。



右下のボタン説明

Hide:	UI表示を消す	Auto:	自動でシナリオが進行する
Home:	ホーム画面に戻る	Save:	シナリオの進行度をセーブする
Skip:	次のシーンか選択肢 までスキップ	Log:	シナリオログを表示

図1. シナリオ画面

3. 開発に関して

[開発などの流れ]

NovelGame は、以下に示す参考サイトから取得できるコードを元に作成した。コードの基本的な構造は変えずに、機能追加のために適宜コードの追加、修正を行ったのみである。以下に、自分が追加した主な機能を示す。作成期間は約 7 ヶ月で、同時に開発を行っていた DragDeBattle の説明書類に詳細を記載している。

[追加機能]

- ・ セーブ機能
- ・ オート機能
- ・ スキップ機能
- ・ ログ表示機能
- ・ BGM
- ・ 表示キャラの一括追加や入れ替え
- ・ 見た目の演出（暗転、立ち絵を揺らすなど）

[参考サイト]

[C#] Unity で一からギャルゲー（ノベルゲー）作るためのサンプルコード
<https://kanchi0914.hatenablog.com/entry/2019/10/02/181617>

[使用 Asset]

- ・ DOTween Pro

[素材引用元]

- ・ キャラ画像
<http://sozai.hanabie.com/>
- ・ 背景画像
<http://www5d.biglobe.ne.jp/~gakai/>
- ・ BGM
<https://www.d-elf.com/free-bgm/free-bgm-melody-normal>
- ・ UI 画像
<http://sozai.akuseru-design.com/category/sozai/button/>
<http://www.vita-chi.net/message.htm>