



Unity Asset
Visual Novel Toolkit Free
Version 1.004
ユーザーガイド



©Sol-tribe

目次1

1. はじめに

1. 概要
2. Vinoの特徴
3. ワークフロー
4. デモンストレーション
5. エディタ概要
6. ViNo エディタウィンドウの概要

2. 会話シーンの作成

3. シーンとアクター

1. テクスチャをインポートする
2. シーンの作成
3. アクターの作成
4. アクターとシーンを登録する

4. シナリオを新規作成する

1. “ViNoToolbar”でシナリオオブジェクトを新規作成する
2. シーンを表示する
3. アクターを登場(退場)させる
4. メッセージを編集する
5. 会話パートの途中で選択肢を表示させるには
6. 別のシナリオオブジェクトに移るには



目次2

- 5. シナリオスクリプト (有料版機能)
 - 1. シナリオスクリプト出力する
 - 2. シナリオスクリプトの書き方
 - 3. シナリオスクリプトから動作させるには
- 6. ヒエラルキーで作成できるシナリオパターン
 - 1. もっともシンプルなダイアログ
 - 2. シナリオノード(ScenarioNode)
 - 3. その他のシナリオパターン
- 7. トランジション
- 8. ビジュアルノベルデモゲーム
 - 1. シナリオ遷移図
 - 2. NGUIバージョン
 - 3. NGUIを使用した場合とそうでない場合の違い
- 9. UIコンポーネント
 - 1. 1 Layer, 2 Layer or 3 Layer Object
 - 2. 簡易UIシステム
 - 3. テキストボックス
 - 4. オブジェクト作成ツールボックス
 - 5. オブジェクトをアニメーションさせるには



1. はじめに

ダウンロードしていただき、
ありがとうございます。
チュートリアルビデオもございますので
合わせてご覧ください。

1 会話パートの作成

<http://www.youtube.com/watch?v=tDys6UUHZc4>

2 アクターの作り方

<http://www.youtube.com/watch?v=PCAUK1uOQJk>



1.1 概要

» Visual Novel Toolkitは、テキストアドベンチャーゲームのオーサリングツールです。

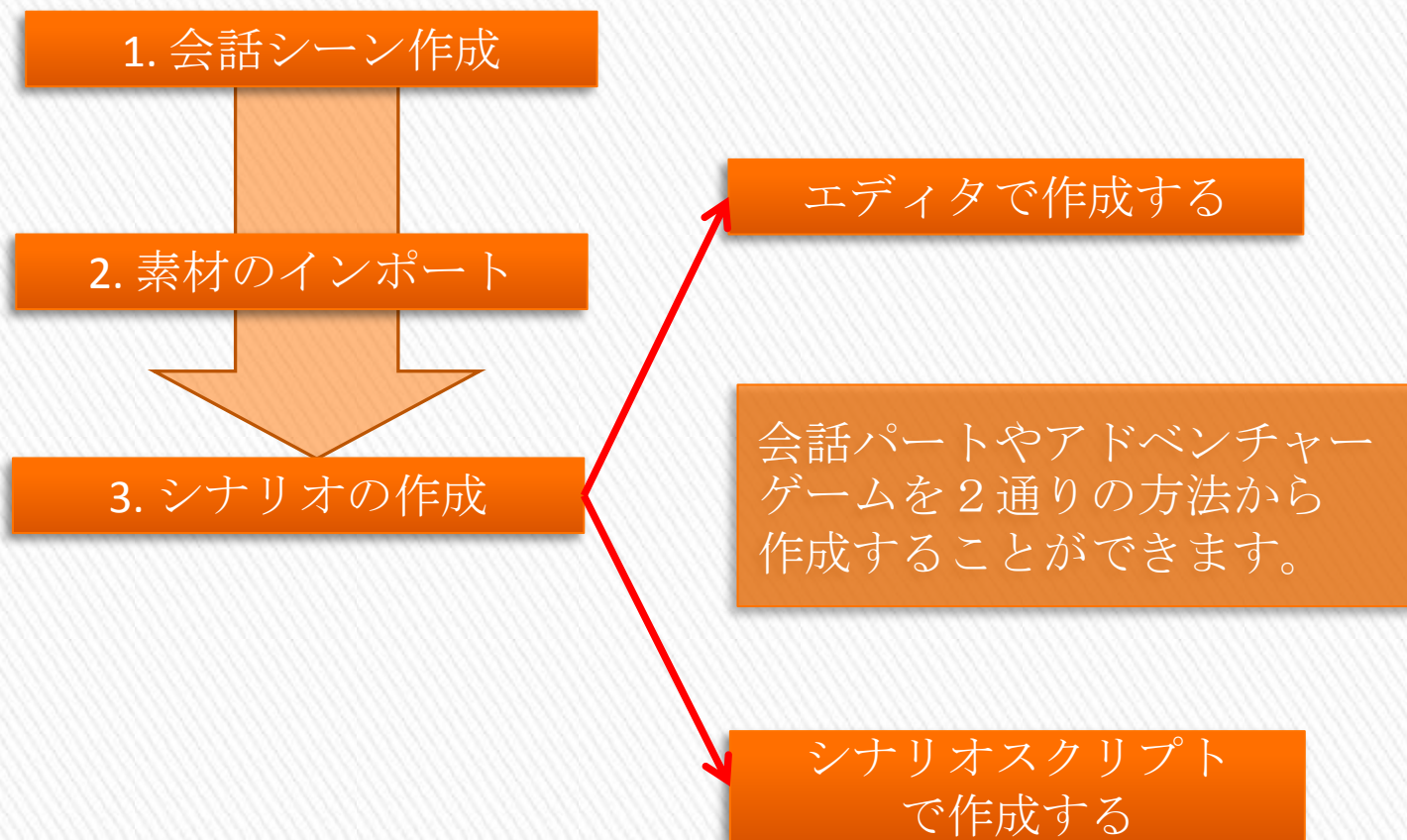


1.2 Vinoの特徴

- » プログラムを打たずにビジュアルノベルを作れる！
- » シナリオ構造をヒエラルキービューで直感的に作れる！
- » パワフルなスクリプトエンジン！
- » エディタで作ったシナリオのシナリオスクリプト出力機能
- » テキストをゲームビューの見た目そのままに編集できます！
- » トランジションエフェクト！
(タイルフェード・ブラインドエフェクト)
- » 簡易UIシステム！(NGUIを持っていない方のために!)
- » NGUI 連携! (NGUIがなくても動作します)
- » アクターとシーンを楽々作成!
- » クイックセーブ・ロード!
- » オードモード・スキップモード・バックログ！
- » サウンドのクロスフェード・フェードアウト！



1.3 ワークフロー



1.4 デモンストレーション

» まずは**Example Demonstration**をご覧ください。

» <キーボード操作>

» A: オートモードのオン・オフ

» S: セーブ画面表示

» L: ロード画面表示

» Escape: メニュー表示

» Space: テキストウィンドウを隠す

» Return: メッセージ送り

» ArrowKeyUp: バックログ

» ArrowKeyDown: メッセージ送り

» <マウス操作>

» 左クリック : メッセージ送り

» wheel scroll down : メッセージ送り

» wheel scroll up : バックログ



1.5 エディタ概要

ヒエラルキー
ビュー

ViNoToolbar
ウィンドウ

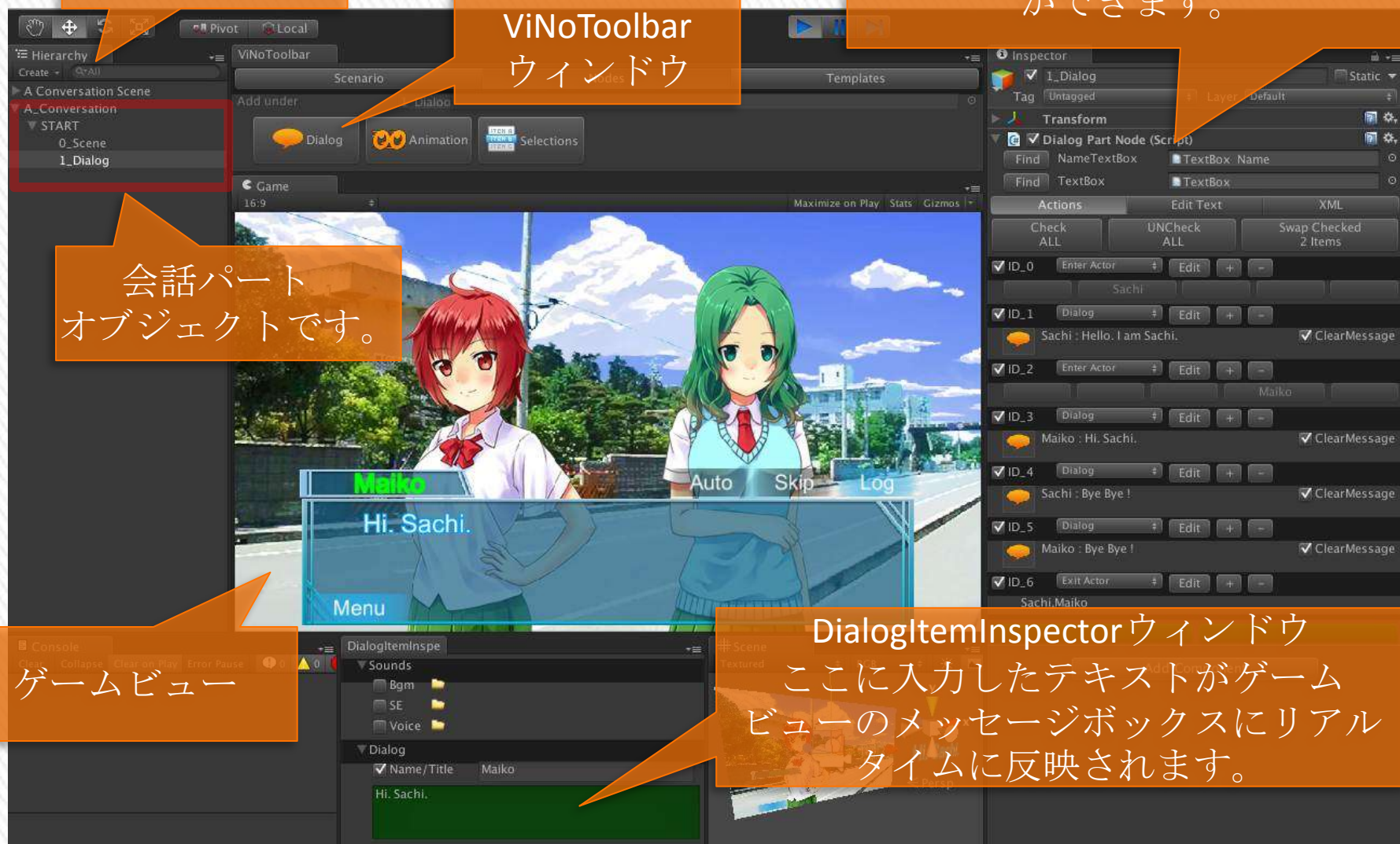
インスペクタービュー
メッセージを編集したり、アク
ターを登場・退場させるなどの
アクションをここでつけること
ができます。

会話パート
オブジェクトです。

ゲームビュー

DialogItemInspectorウィンドウ

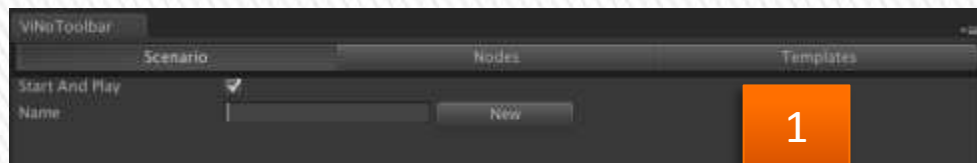
ここに入力したテキストがゲーム
ビューのメッセージボックスにリアル
タイムに反映されます。



1.6 ViNo エディタウィンドウ概要

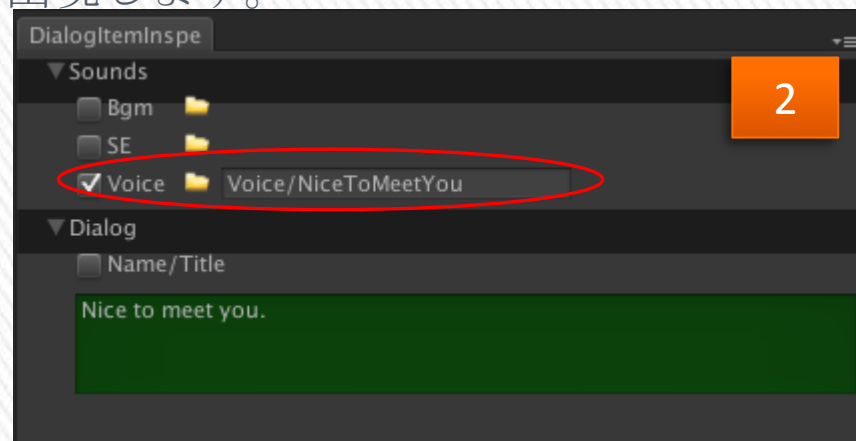
1 ViNo/Toolbar

新規シナリオ作成やノードを追加するためのウィンドウです。



2 ViNo/DialogItemInspector

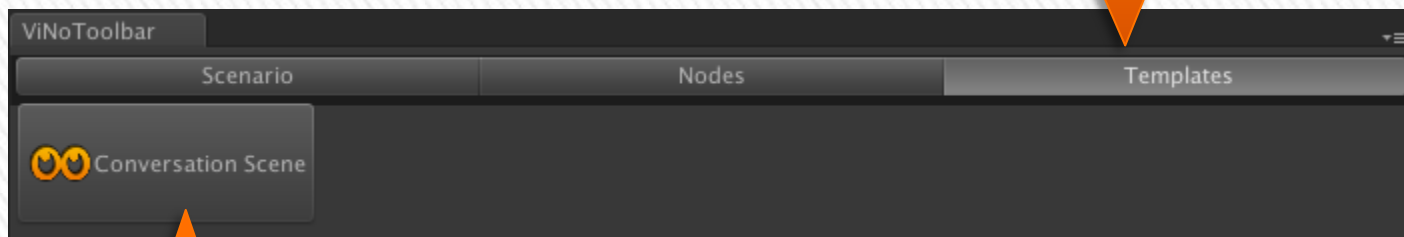
このウィンドウでテキストを編集すればゲームビューにもテキストが反映され、見た目そのまんまにエディットすることができます。こちらのウィンドウはDialogPartNodeのアイテムの"Edit"ボタンを押すと出現します。



2. 会話シーンの作成 >

テンプレートから作成

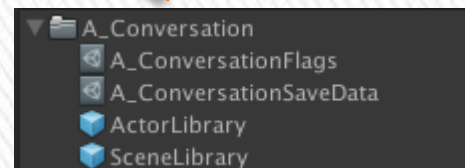
- 1 空のシーンを作成してセーブします。
- 2 “Main Camera” を右クリックしてDeleteし、消去します。
- 3 “ViNoToolbar” ウィンドウをメニュー Window/ViNo/ViNoToolbar より開いてください。
- 4 “Templates” タブをクリックします。
- 5 “Conversation Scene”をクリックします。



会話パートシーンが
作成されます！



このフォルダもプロジェクト
ビューに自動作成されている
ことをご確認ください。

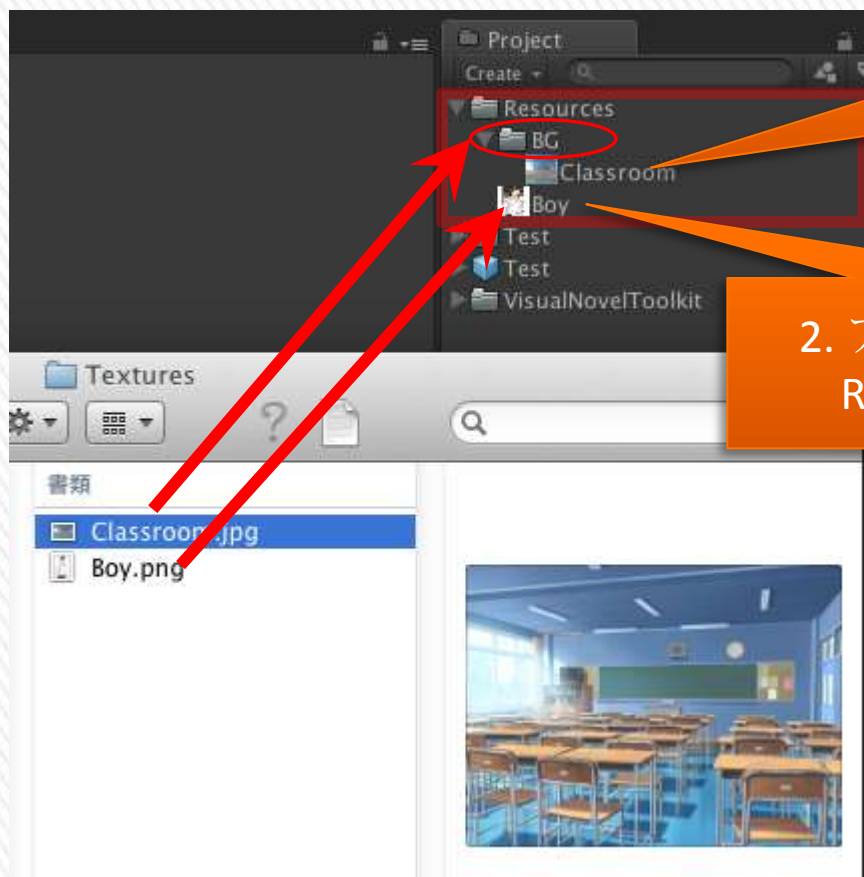


プレイすると、
サンプルシーンが開始されます。



3. シーンとアクター >

3.1 テクスチャをインポートする



1. 背景テクスチャを
Resources/BG フォルダに
D&D

2. アクターのテクスチャーを
Resources フォルダにD&D



3.2 シーンの作成

1. Click

2. Input Scene Name

3. D&D your BG Texture From "Resources/BG" folder

4. Create

3.3 アクターの作成

The screenshot illustrates the process of creating an actor in a Unity project. It features several callouts with orange arrows pointing to specific UI elements:

- 1. Click**: Points to the 'Create Actor Data' option in the 'GameObject' menu.
- 2. Input Actor Name**: Points to the 'Actor Name' input field in the 'Actor Create Wizard' dialog, which contains the text 'Boy'.
- 3. D&D Actor's Texture From Resources folder**: Points to the 'Textures' section in the 'Actor Create Wizard', specifically to 'Element 0' which is set to 'Boy'.
- 4. Create**: Points to the 'Create' button at the bottom of the 'Actor Create Wizard' dialog.
- 5. Created Actors folder**: Points to the 'Actors' folder in the 'Project' hierarchy, which now contains a 'Boy' asset.

The 'Project' hierarchy on the right shows the following structure:

- Project
 - Create
 - Resources
 - BG
 - Boy
 - Test
 - VisualNovelToolkit

After clicking 'Create', the 'Project' hierarchy is updated to show:

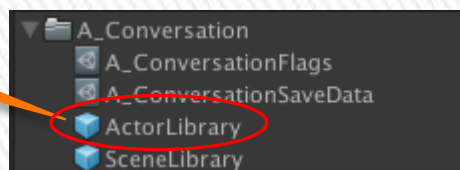
- Project
 - Actors
 - Boy
 - Resources
 - BG
 - Classroom
 - Boy
 - Test
 - VisualNovelToolkit

3.4 シーンとアクターを登録する

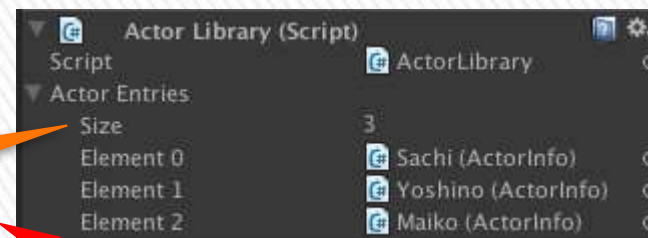
プロジェクトに“A_Conversation”フォルダーが作成されているか確認してください。

作成されていない場合は、2.会話シーンの作成をご参照ください。

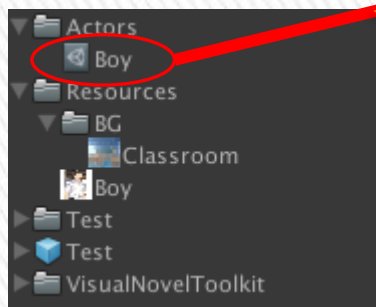
1. Click



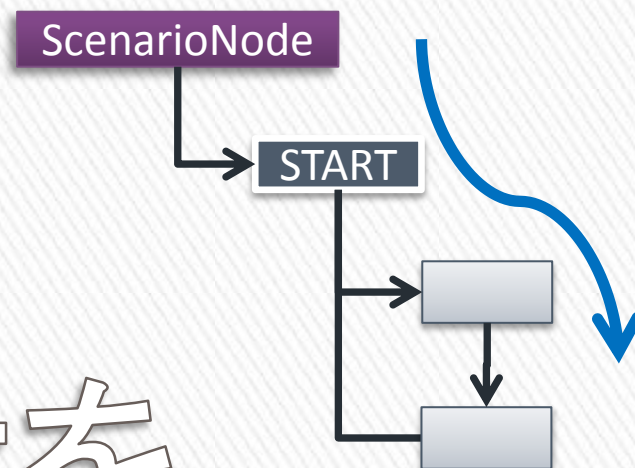
2. サイズを増やします。



3. 作成したアクターを登録します。



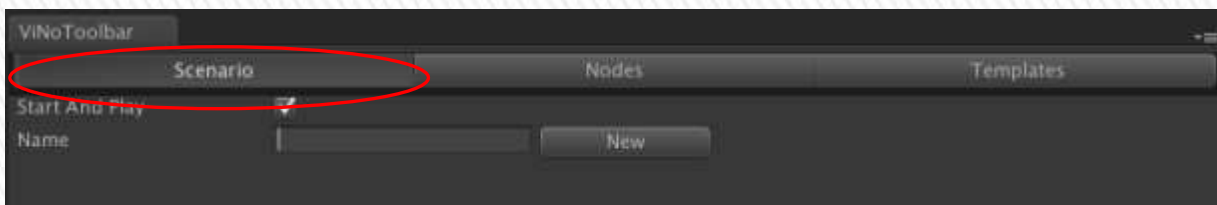
4. シナリオを 新規作成する



4.1 ViNoToolbarでシナリオ オブジェクトを新規作成する

[Back to Top](#)

- 1 メニューのWindow/ViNo/Toolbarで開きます。



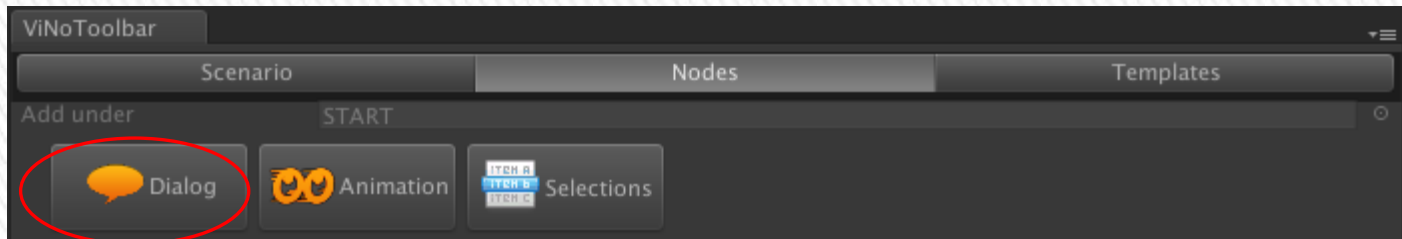
- 2 “Scenario” タブをクリックし、シナリオ名を入力してください (“Test” と入力してみます) “New” ボタンを押してください。



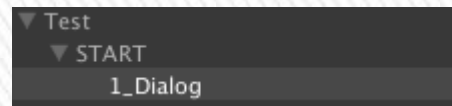
すると、“Test”シナリオオブジェクトが
ヒエラルキーに新規作成されます。



- 3 このとき“Nodes” タブに移るので“Dialog” ボタンを押します。



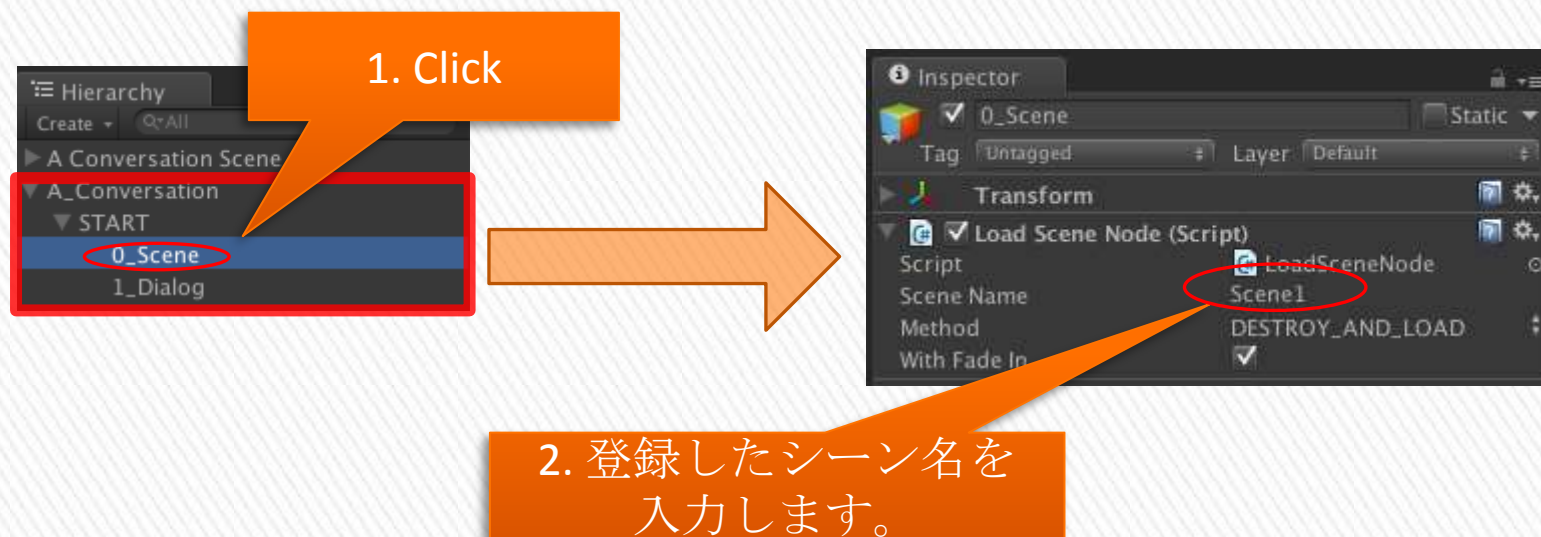
- 4 “1_Dialog” が “START” の下に追加されます。



- 5 “1_Dialog” を選択してください。



4.2 シーンを表示する



4.3 アクターを登場(退場)させる

1. Click

2. Click

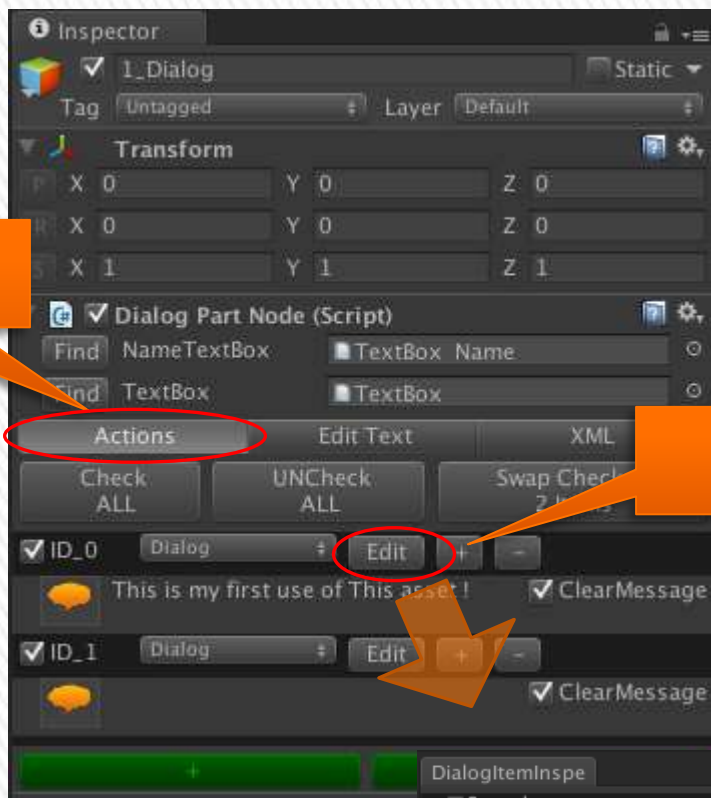
3. Click and Select "EnterActor" or "ExitActor" action

4. Click

5. Input Actor Name

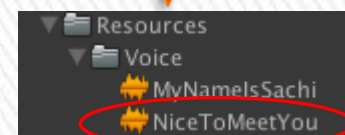
4.4 メッセージを編集する

1. Click

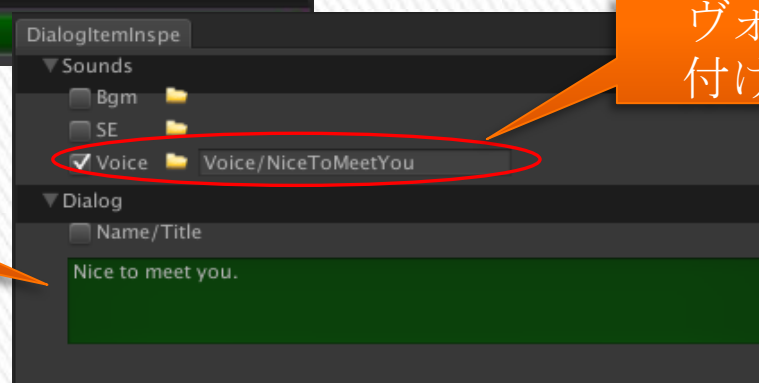


ヴォイスオーディオ
ファイルをResources
フォルダ内に入れます。

2. Click



3. Edit



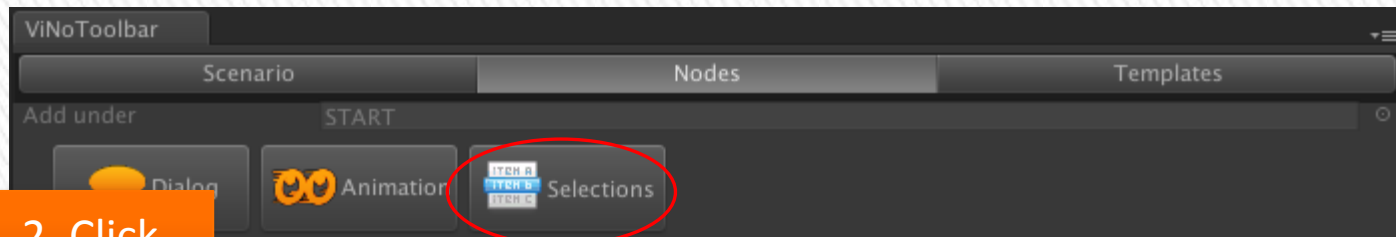
ヴォイスを
付けます。



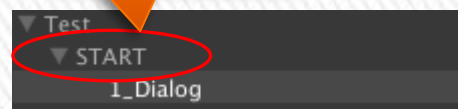
4.5 会話パートの途中で 選択肢を表示させるには

Back to Top

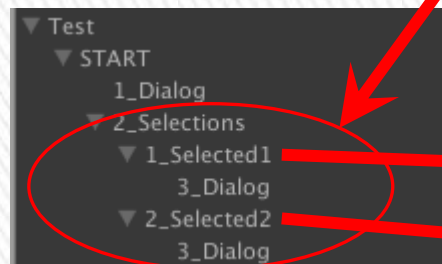
1 メニューWindow/ViNo/Toolbar



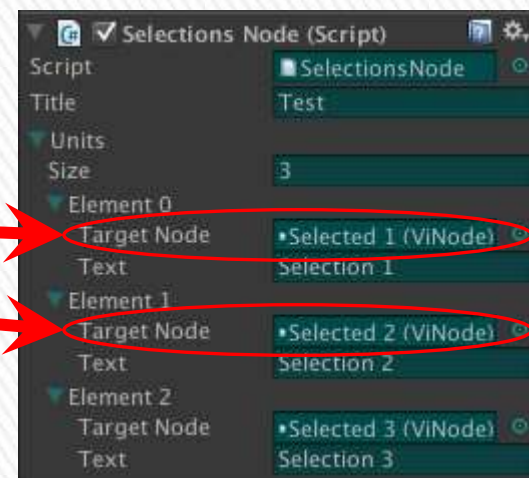
2. Click



3. Click



インスペクター



選択肢が選ばれたらそれぞれの
ノードに分岐します。

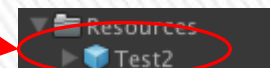


4.6 別のシナリオオブジェクトに移るには

[Back to Top](#)



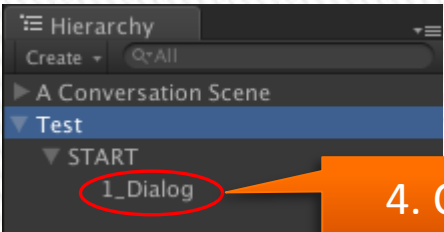
1. 別のシナリオを作成します。



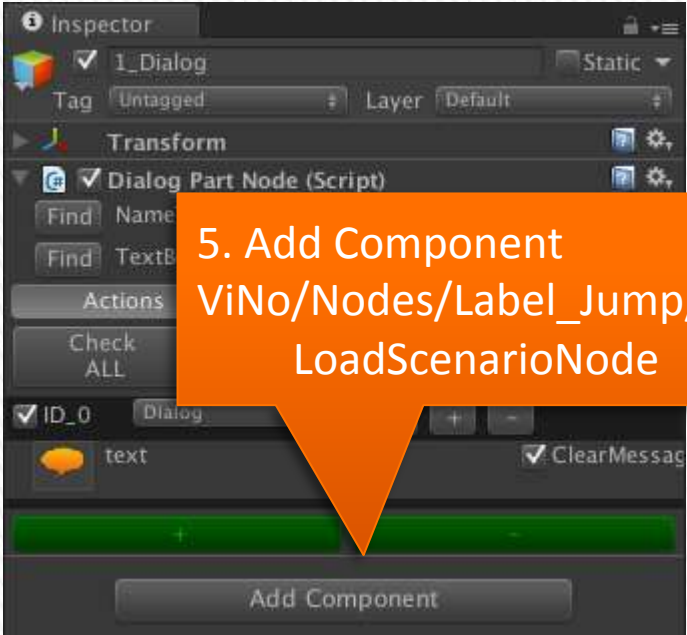
2. Resources
フォルダ直下へ
D&D

3. シーンから"Test2"
を削除します。





4. Click



5. Add Component
ViNo/Nodes/Label_Jump/
LoadScenarioNode

6. Input "Test2"

7. And Play



5.

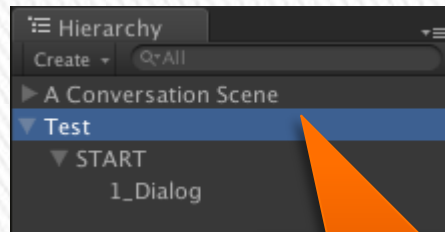
シナリオ
スクリプト
(有料版機能)



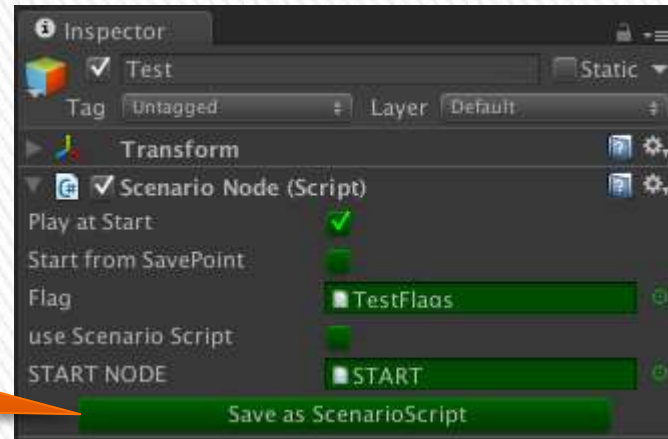
5.1

Back to Top

シナリオスクリプト出力する

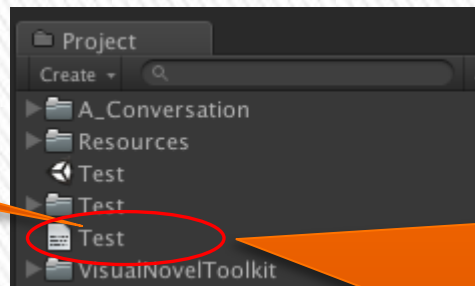


1. Select



2. Click

3. Created



```
*Test
*Test/START
*Test/START/1_Dialog
[cm]
[current layer=TextBox]

[enteractor name=Sachi position=center]

This is my first using of this Asset.[p]

[settext text=Sachi textbox=TextBox_Name]
Hello World.[p]
```



5.2 シナリオスクリプト の書き方

[Back to Top](#)

- » シナリオスクリプトには吉里吉里タグを記述することができます。
- » 対応タグは現在少なめですが、これからのアップデートでどんどん追加予定です。
- » 対応タグは、[TagReference.html](#)をご覧ください。
- » タグの書き方には以下のような2つの書き方があります。
@からはじまる書き方の場合、"]"を省くことができますが、一行にひとつのタグのみ書けます。

```
[link target=*label1] Select1 [endlink]
```



```
@ link target=*label1
```

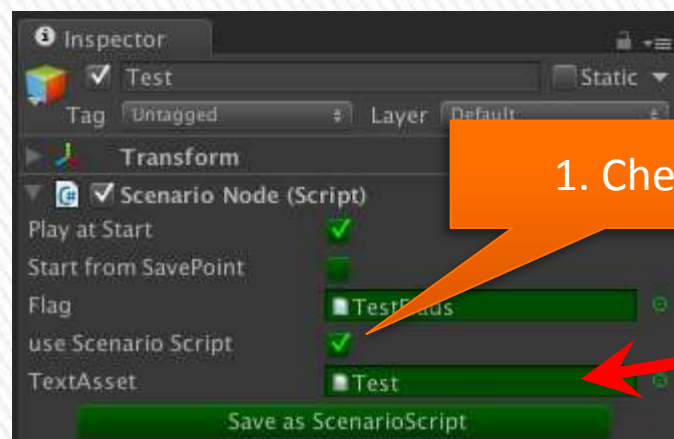
```
Select1
```

```
@endlink
```

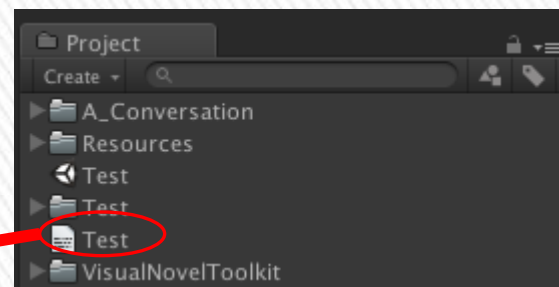


5.3 シナリオスクリプトから 動作させるには

[Back to Top](#)



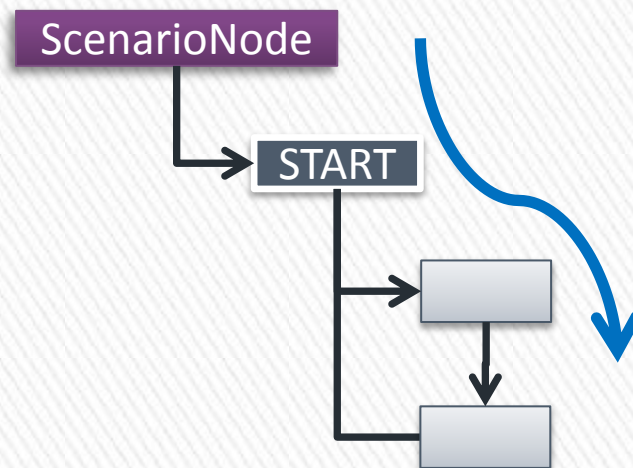
1. Check



2. D&D

3. Play





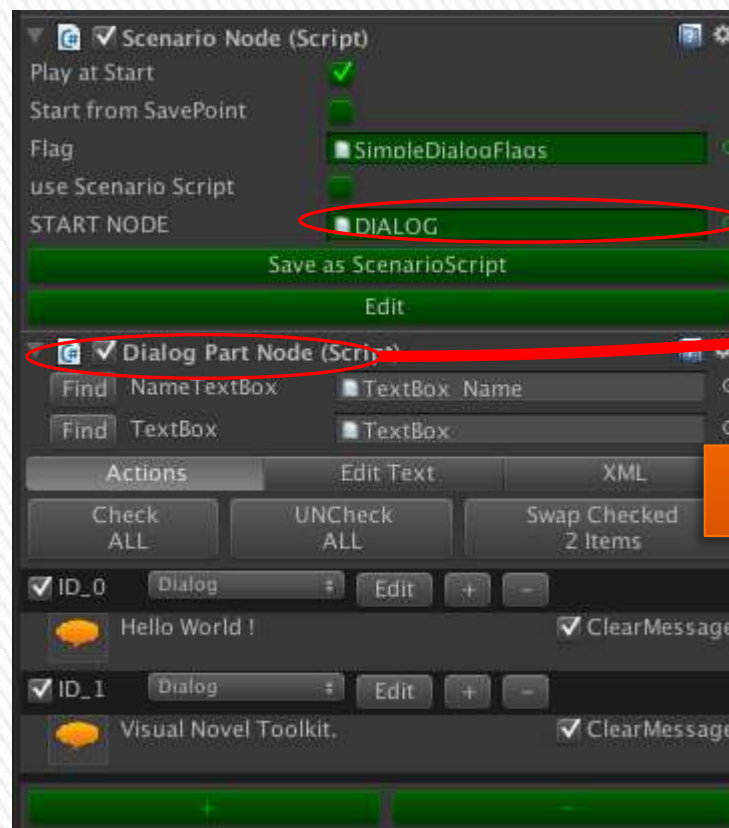
6. ヒエラルキーで 作成できる シナリオパターン



6.1 もっともシンプルなダイアログ

DIALOG

インスペクター



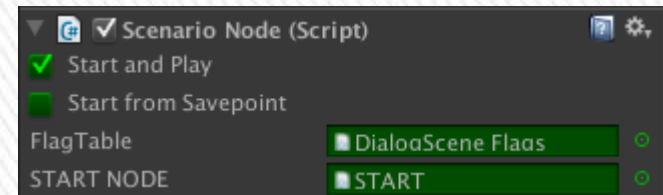
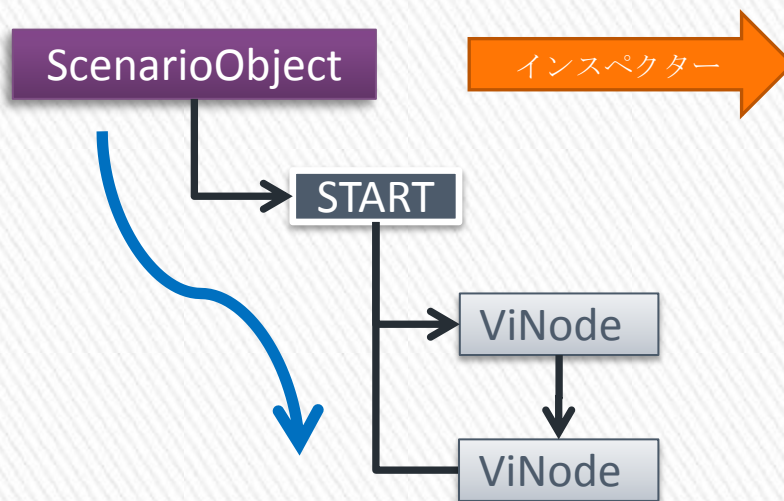
D&D



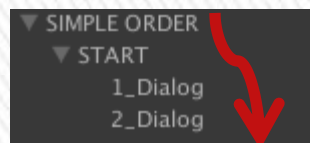
6.2 シナリオノード (ScenarioNode)

[Back to Top](#)

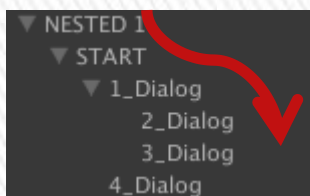
- » シナリオノードの下にあるオブジェクト（ノード）順に実行されてゆきます。



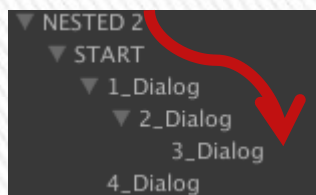
6.3 その他のシナリオパターン



1_Dialog =>
2_Dialog



1_Dialog =>
2_Dialog =>
3_Dialog



1_Dialog =>
2_Dialog =>
3_Dialog



1_Dialog =>
2_Dialog =>
3_Dialog =>
1_Dialog=>
2_Dialog...



1_Dialog =>
2_Dialog =>
3_Dialog =>
4_JumpTo5=>
5_Dialog



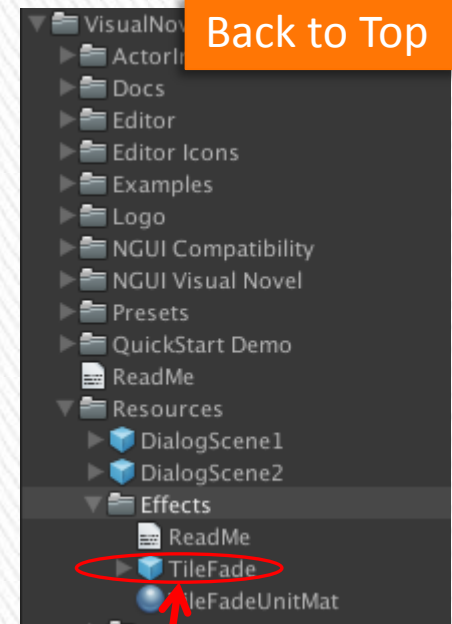
7. トランジション



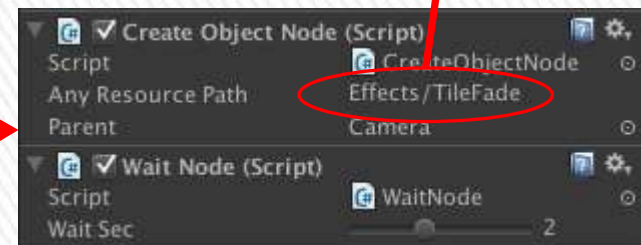
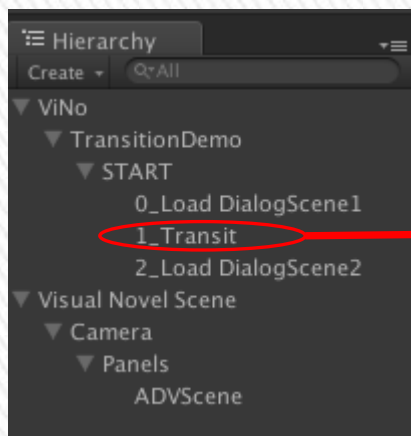
トランジションオブジェクト

- » “TileFade”および“Blind” オブジェクトが以下にあります。

VisualNovelToolkit/Resources/
Effects/TileFade.prefab or Blind.prefab



- » このプレファブをシーンのカメラ直下に配置しますと、自動的にエフェクトが開始しますので、その間にシーンを入れ替えることでトランジションを表現できます。



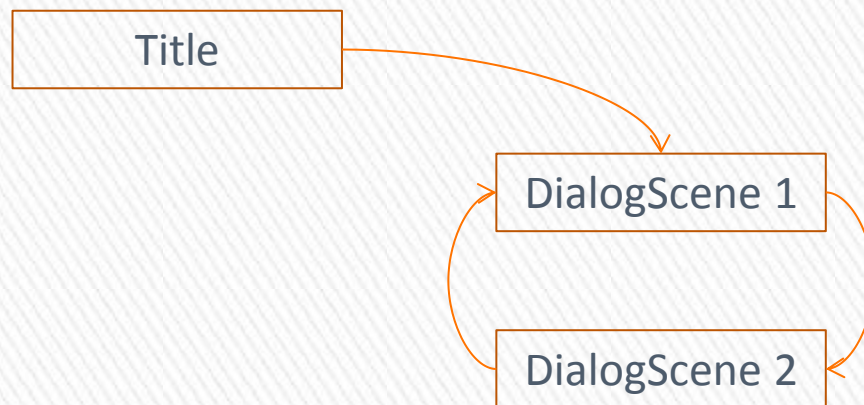


8. ビジュアルノベル デモゲーム



8.1 シナリオ遷移図

- » “Title” シナリオノードからはじまり、“NewGame”、“Continue”、“Quit”の文字列選択をします。
- » こちらのデモでは、“DialogScene1”は最後に“DialogScene2”をLoadScenarioNode コンポーネントで呼び出します。
- » “DialogScene2”もまた“DialogScene1”を呼び出しますので、DialogScene1とDialogScene2の間をループするようになります。



8.2 NGUI バージョン

» NGUIをお持ちでしたらデモシーンがこのようになります。



8.3 NGUIを使用した場合と そうでない場合の違い

[Back to Top](#)

- » 以下のUIのコンポーネントがNGUIのものに置き換わっています。
 - > テキストボックス
 - > メニュー
 - > バックログ
 - > コンフィグ
 - > 選択肢のボタン
- » BGやアクターもNGUIのスプライトオブジェクトを使用でき、UIAtlasを使用することもできます。
- » シナリオオブジェクトはNGUIを使用していない場合でも共通して使用することができます。



9. UIコンポーネント



9.1 1 Layer , 2 Layer or 3 Layer オブジェクト

[Back to Top](#)



1 Layer Type

(Ex. シンプル 1 枚
テクスチャ。

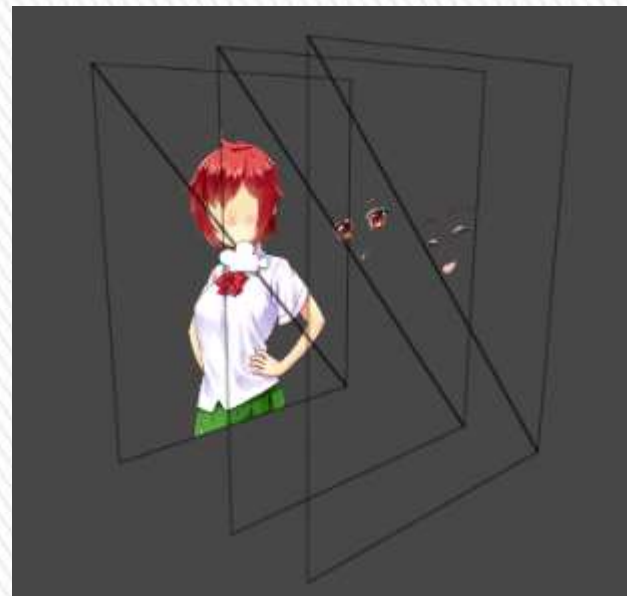
BGや一枚絵キャラに！)



2 Layer Type

(Ex. 2 枚テクスチャ。
ポーズを変更

したいキャラクター！)



3 Layer Type

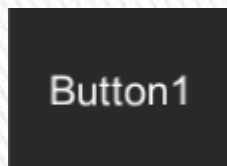
(Ex. 3 枚テクスチャ。

表情を変更したいキャラクターに！)

これらのタイプのオブジェクトは"DialogPartNode"の"EnterActor"アクションで動的に作成することができます。

9.2 簡易UIシステム

- » NGUIを持っていない方のために簡単なUIシステムが実装されています。
- » ADVパート中のメニューボタンや選択肢ボタンなどで表示するボタンです。
- » **Camera** に **TouchScreen** コンポーネントがアタッチされています。



SimpleButton



TextButton

(選択肢表示時に使用するボタン)

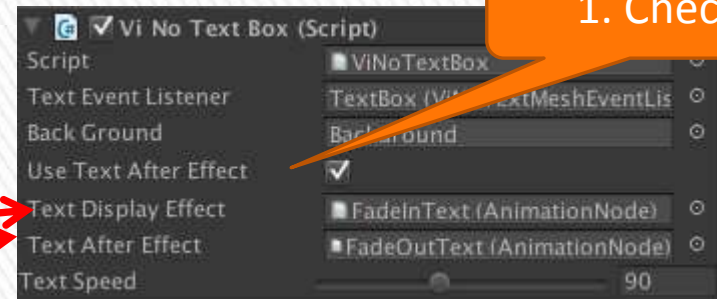
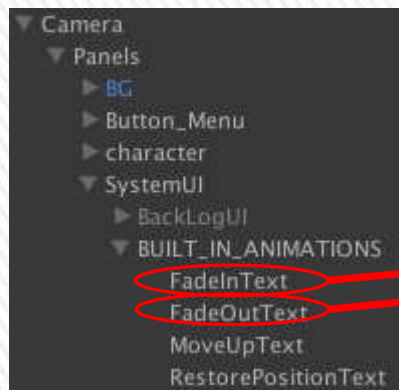
9.3 テキストボックス

» Text Display Effect :

> FadeInText をアタッチすることでテキストがフェードインします。

» Text After Effect :

> FadeOutText をアタッチすることでテキストがフェードアウトします。

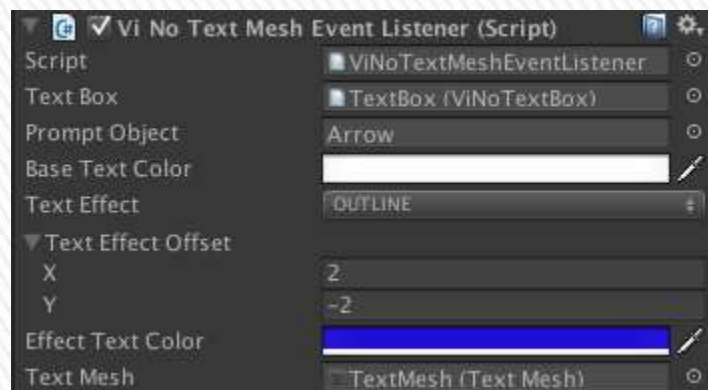


1. Check

2. D&D



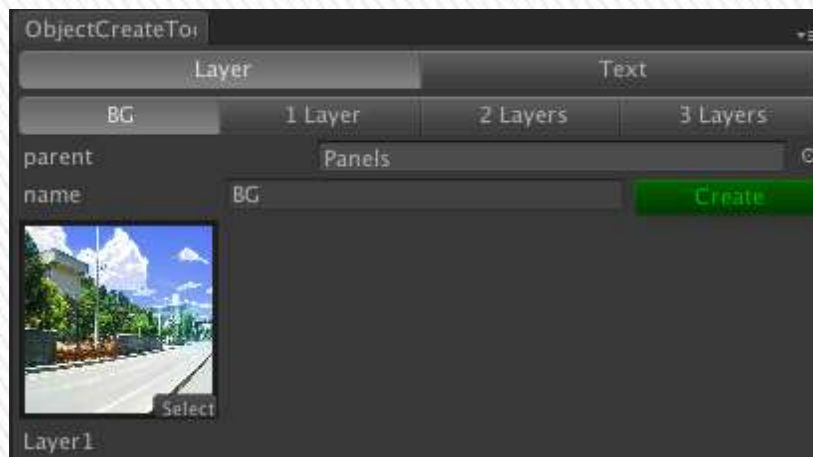
- » **TextMeshEventListener** にはViNoTextBoxコンポーネントがアタッチします。
- » TextMeshにエフェクトを適用できます。
 - **OUTLINE** か **SHADOW** かを選択し、お好みのエフェクトを適用します。
- » エフェクトのカラーも変更できます。



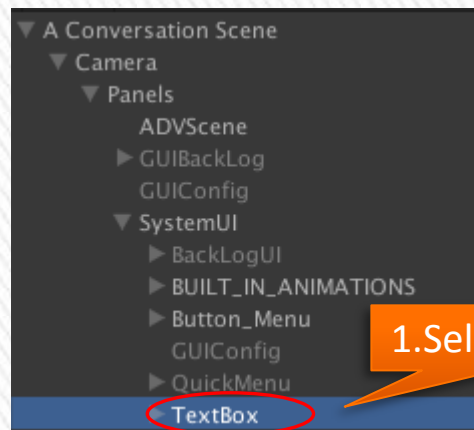
9.4 オブジェクト作成 ツールボックス

[Back to Top](#)

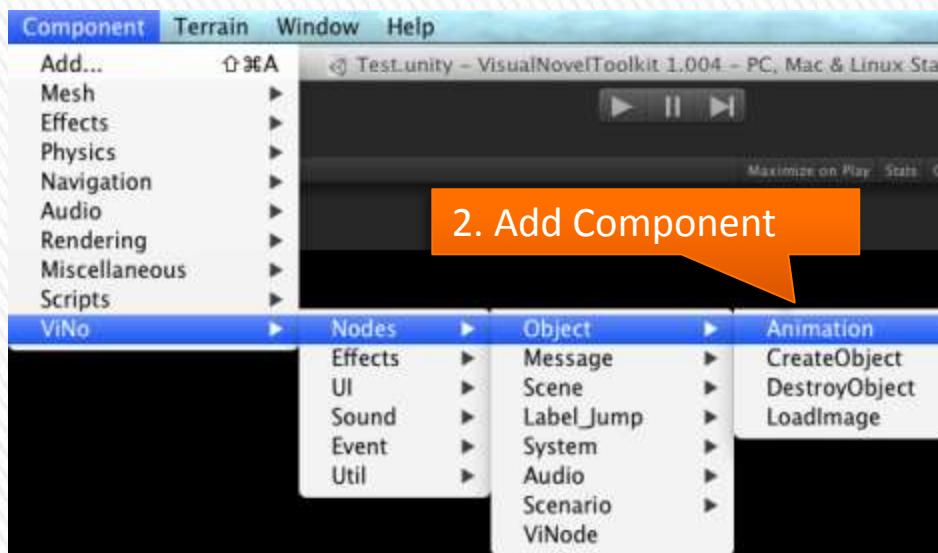
- 1 “ObjectCreateTool” ウィンドウを Window/ViNo/ObjectCreateTool から作成します。
- 2 Layer から Text タブから作成したい方のタブを選択します。
- 3 “name” フィールドにオブジェクト名を入力し、いくつかテクスチャをセレクトし、“Create” します。



9.5 オブジェクトをアニメーションさせるには



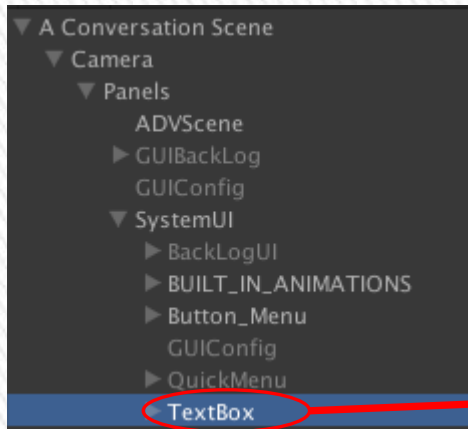
1. Select Target



2. Add Component



テキストボックスを
下からスライドイン



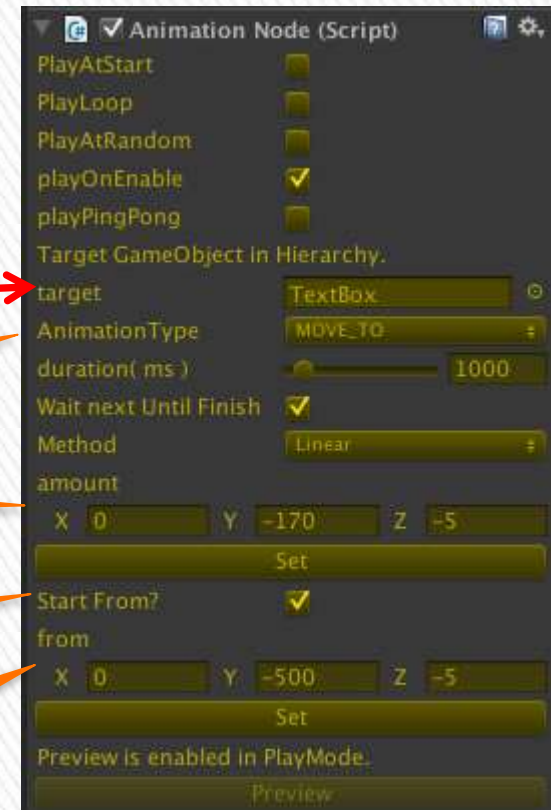
3. D&D Target

4. Select AnimationType

5. Set position to go

6. Check Start from ?

7. Set beginning position



Thank you.

And More...

Incoming Update >