

デジタル表現基礎実習

第7回 簡単なノベルゲームの制作

伊藤 穰

今回の内容

- ノベルゲーム制作に挑戦
 - ティラノビルダーの利用

今回の内容

- ノベルゲーム制作ソフト「ティラノビルダー」
 - ダウンロードと展開
 - 素材ファイルのダウンロード
 - ソフトの操作方法
 - テキスト
 - 素材ファイルの読み込み
 - キャラクターの登場
 - 分岐とラベル
 - そのほか

ノベルゲームとは

- マウスクリック等で文章を読み進める
 - 文章に連動して背景やキャラクターが表示される
- 選択肢によってシナリオが分岐する
 - 選択肢の選び方によってエンディングが変わる
- 有名なノベルゲーム
 - 『fate/stay night』, 『ひぐらしのなく頃に』, 『STEINS;GATE』, 他多数
 - いわゆる「乙女ゲーム」

ティラノビルダーの ダウンロード

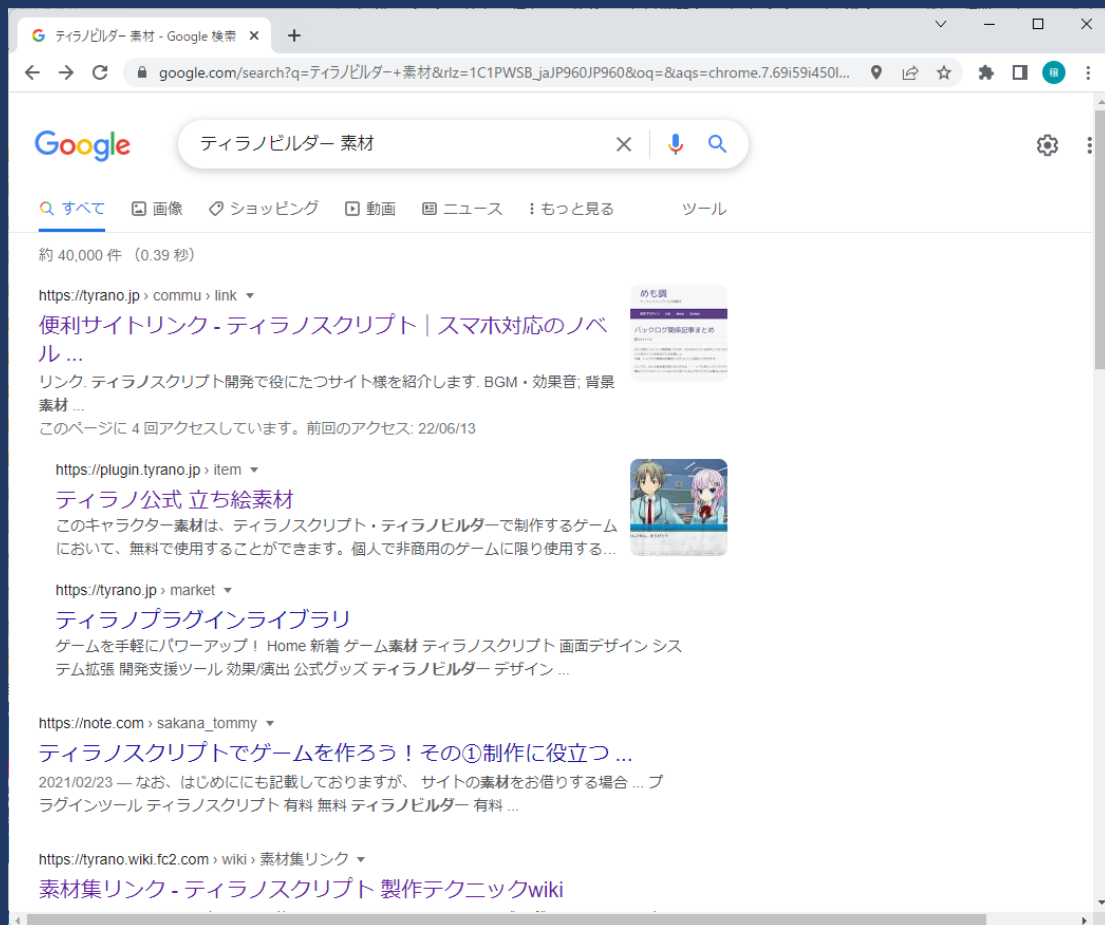
- 公式サイトにアクセス
 - 「ティラノビルダー」で検索



ダウンロードしたら
Zipファイルを展開
(凄く時間がかかる)

素材ファイルをダウンロード

- キャラクターの立絵、BGM、背景画像

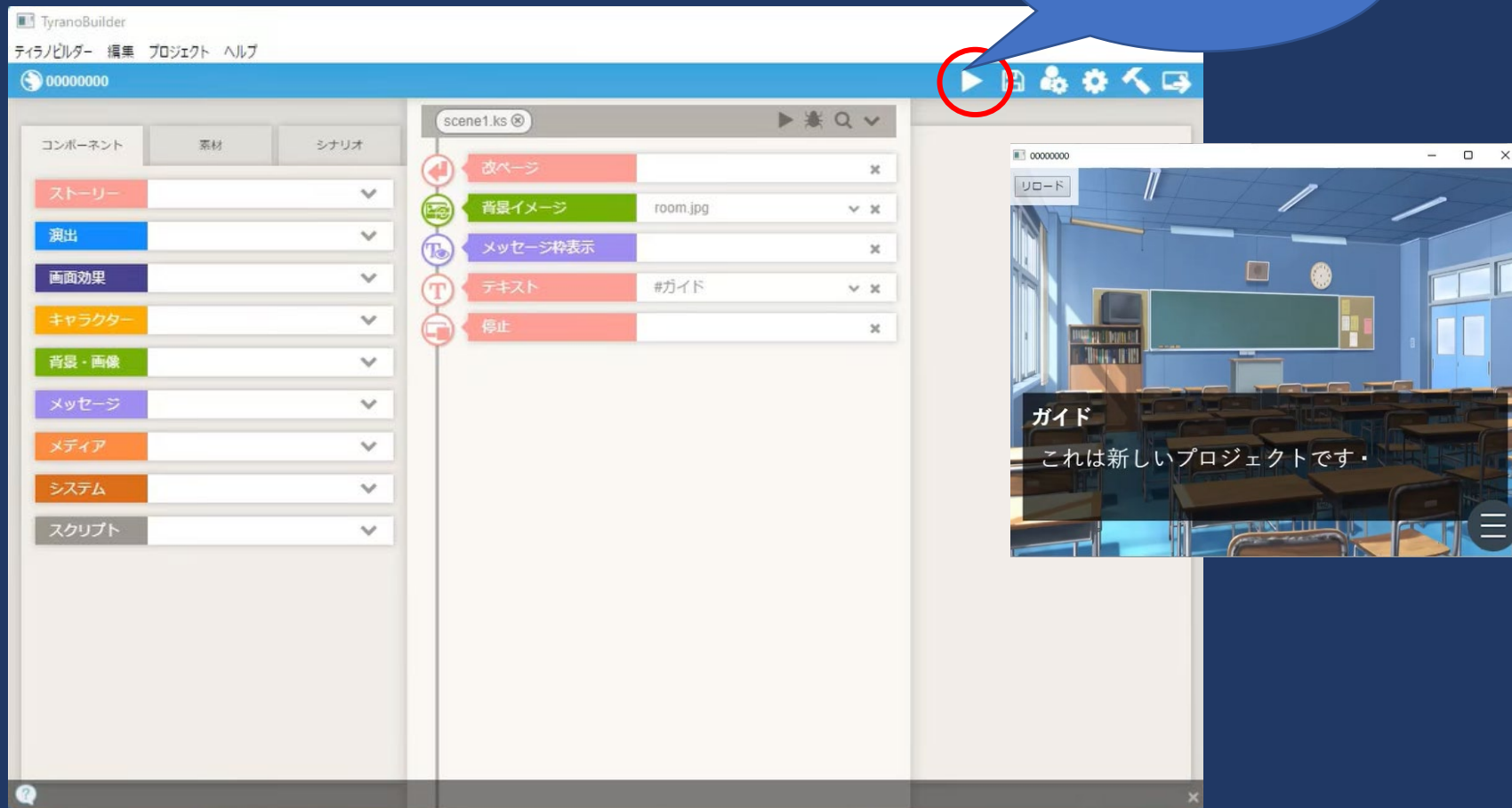


ティラノビルダー①

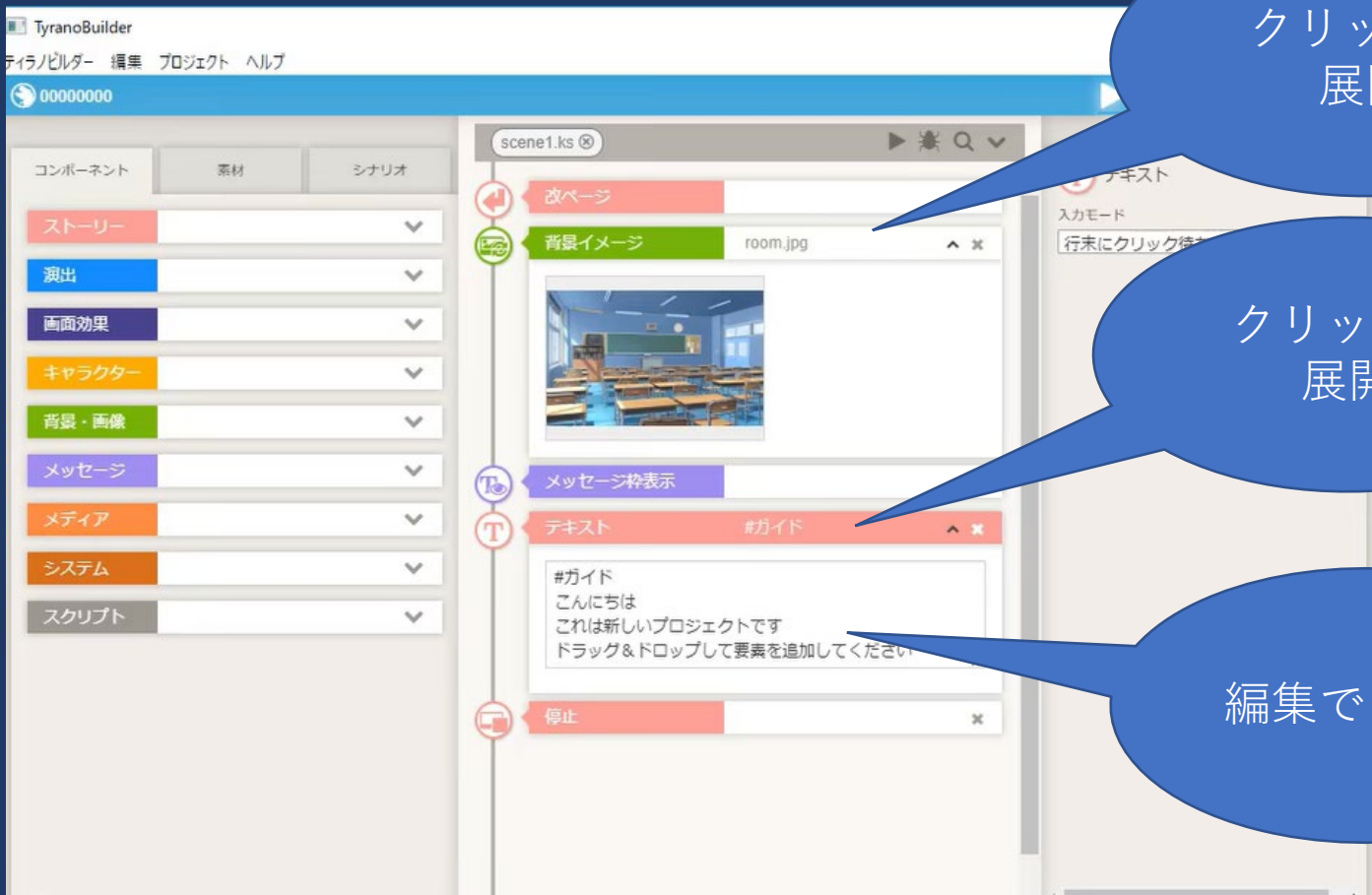
- 起動したらプロジェクト名を入力
 - 学籍番号を入力
- アドベンチャー形式、よこ型 640×480
- 次に「プロジェクト作成」をクリック

ティラノビルダー②

プレビュー



ティラノビルダー③

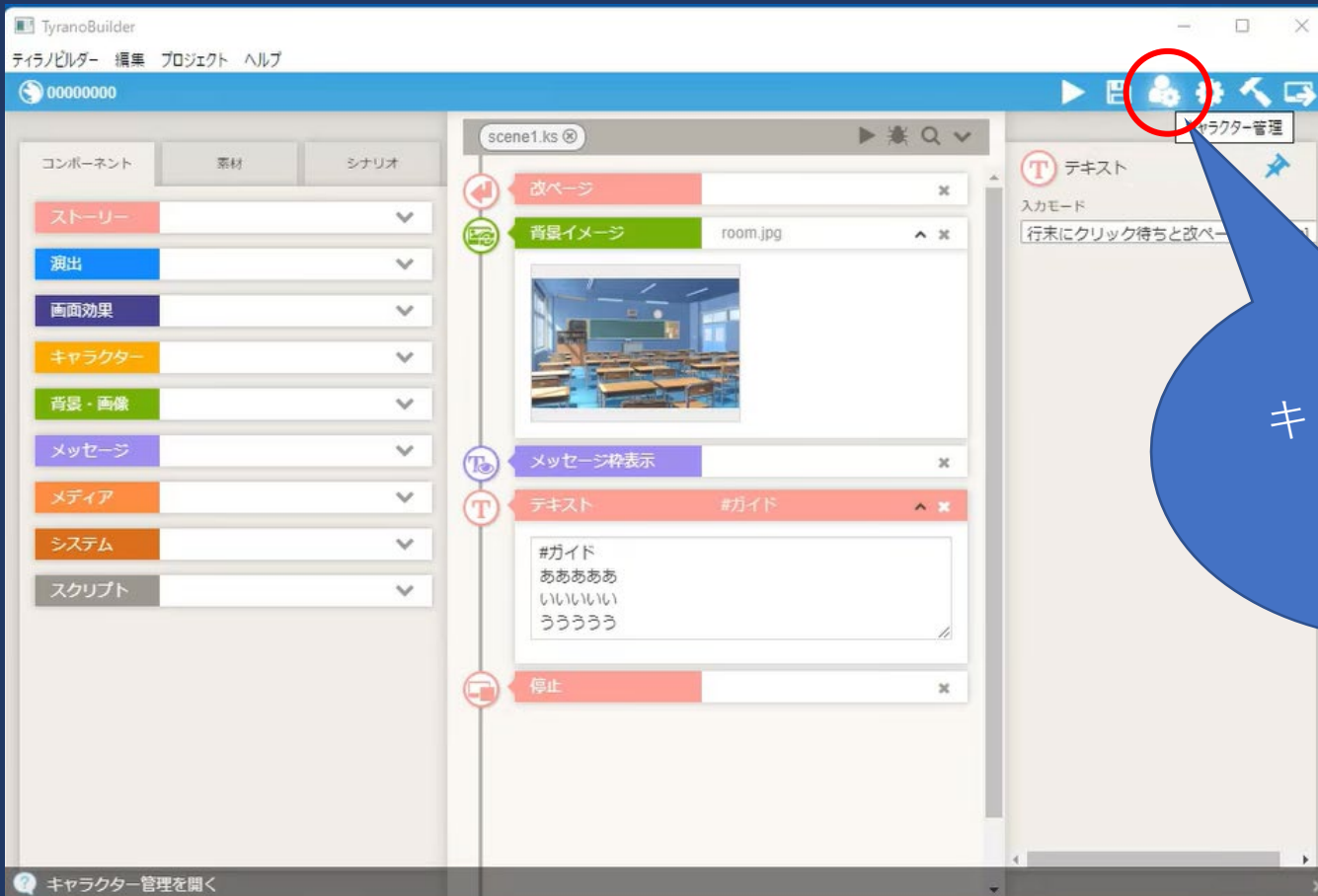


クリックで
展開

クリックで
展開

編集できます

ティラノビルダー④ キャラクターを表示させる



キャラクター
管理

ティラノビルダー⑤ キャラクターを表示させる

とりあえず
この作業を二人分

キャラクター管理

キャラクター一覧

キャラクターを選択、追加してください。

キャラクター名

イケメンその1

キャラクター名を入力して
[追加] をクリック

キャラクター名をクリックして
画像ファイルを選択

ティラノビルダー⑥ キャラクターを表示させる

The screenshot shows the TyranoBuilder software interface. On the left, a sidebar contains various menu items. The 'キャラクター' (Character) section is expanded, and the 'キャラクター登場' (Character Appearance) icon is highlighted with a red box. A red arrow points from this icon to a 'キャラクター登場' event in the central timeline. Two blue callout bubbles provide instructions: one pointing to the expanded character menu and another pointing to the event in the timeline.

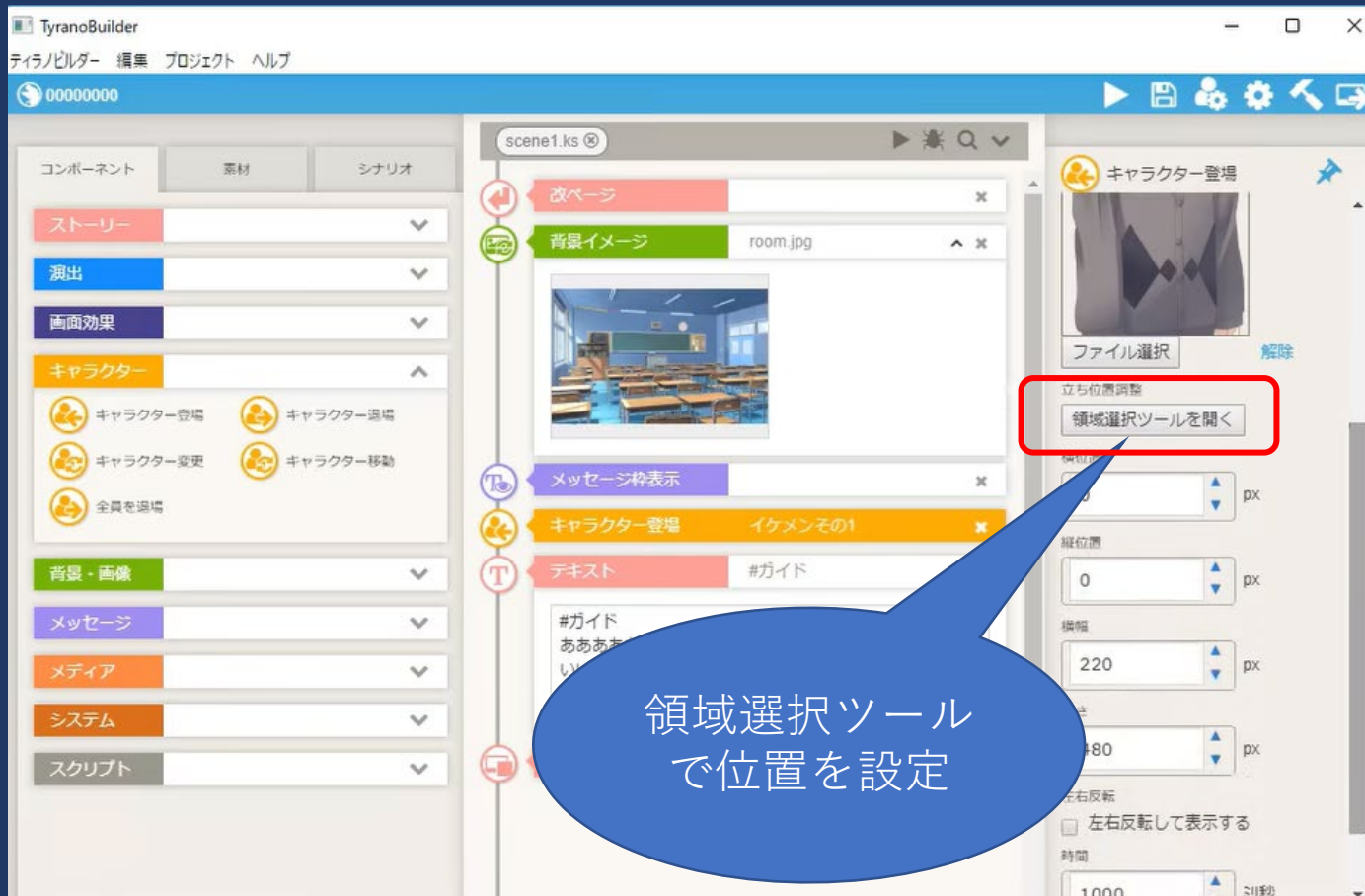
キャラクターを展開

「キャラクター登場」をドラッグ

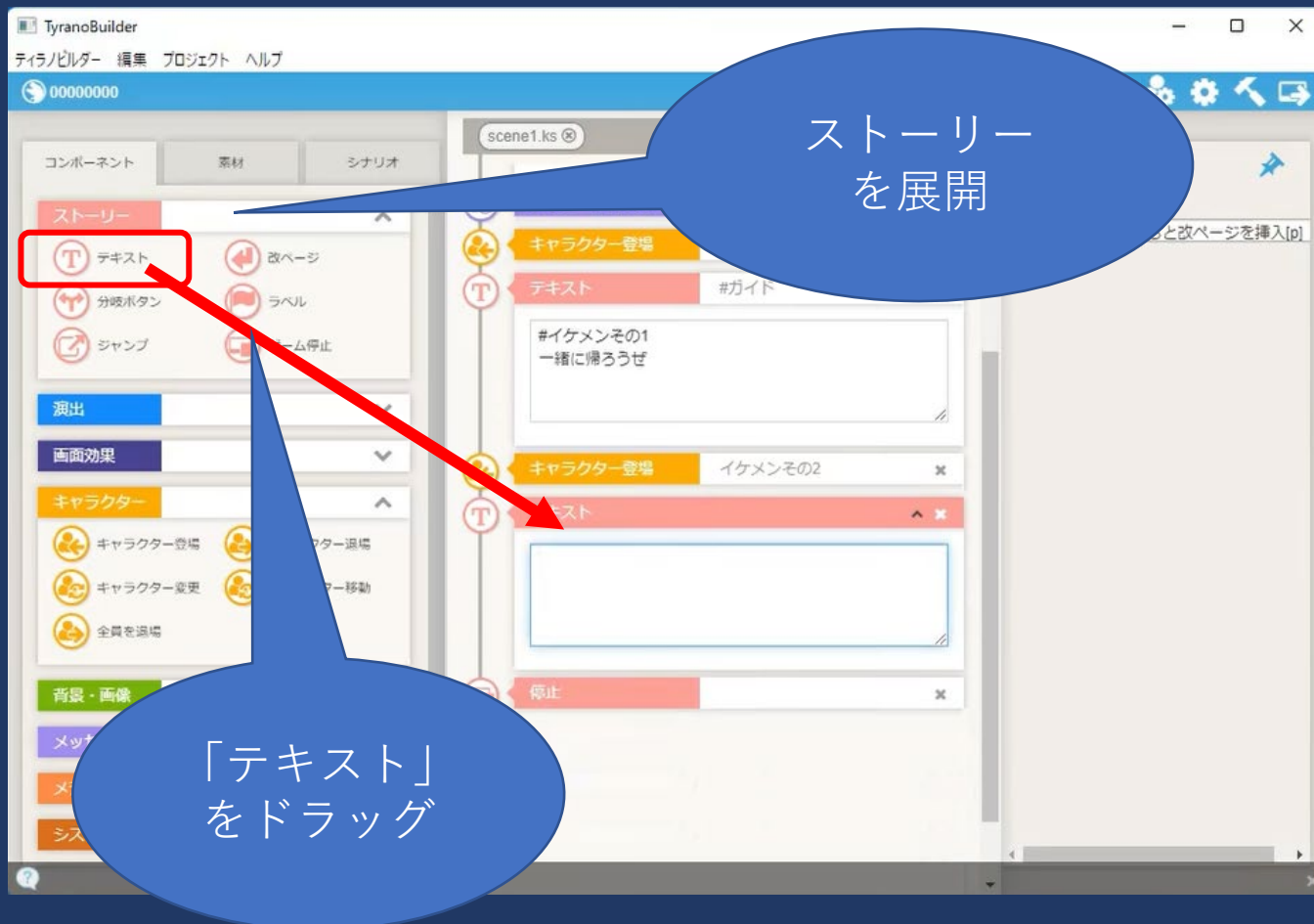
ティラノビルダー⑦ キャラクターを表示させる



ティラノビルダー⑧ キャラクターを表示させる

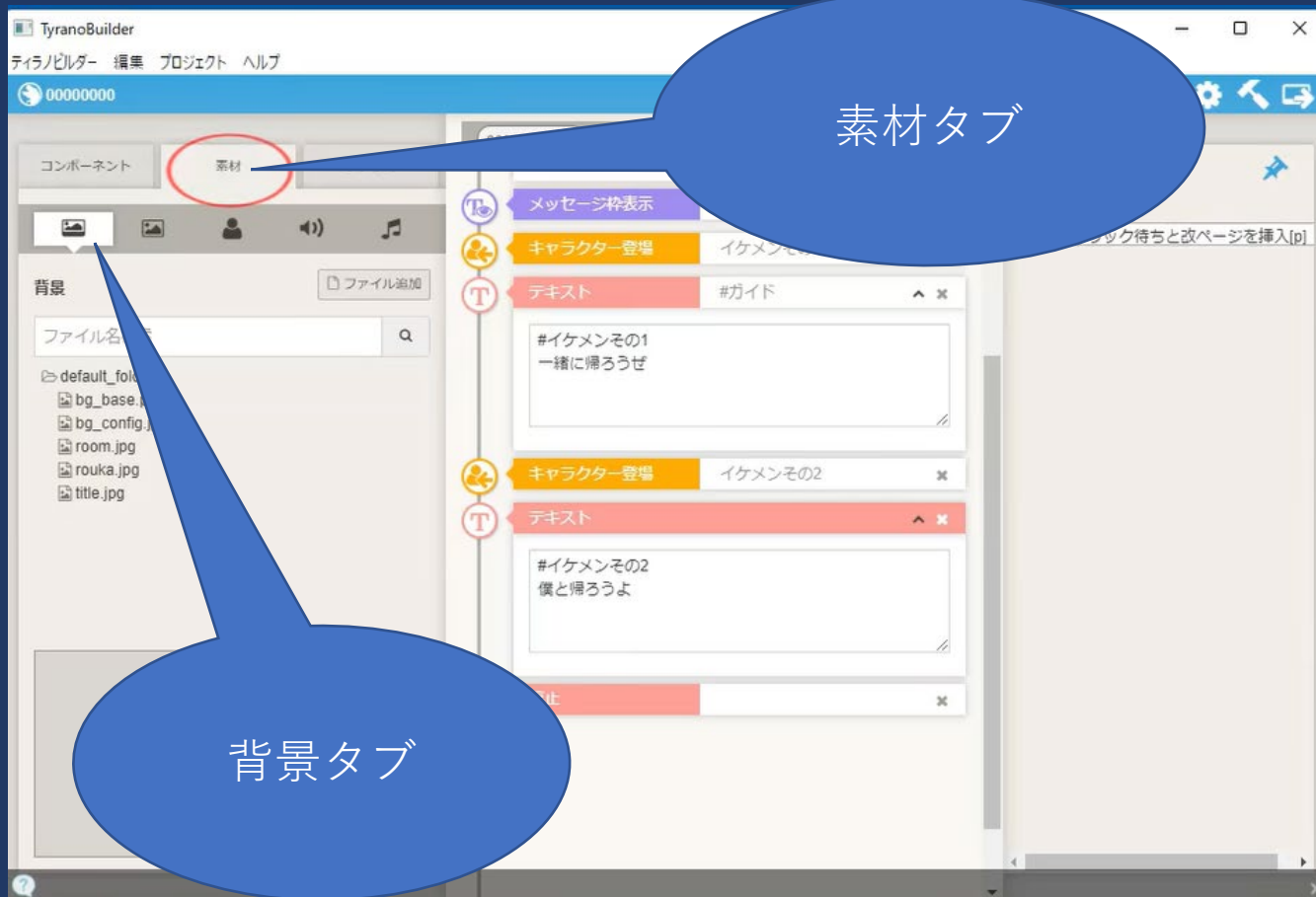


ティラノビルダー⑨ テキストを追加



ティラノビルダー⑩

素材の読み込み



ティラノビルダー①①

BGMの再生

The screenshot shows the TyranoBuilder interface. The 'Component' tab is selected and highlighted with a red box. A blue callout bubble points to this tab with the text 'コンポーネントタブ'. The 'Media' section is expanded, and the 'BGM再生' (BGM Play) button is highlighted with a red box. A blue callout bubble points to this button with the text 'メディアを展開'. The main workspace shows a scene named 'scene1.ks' with several components: 'メッセージ枠表示', 'キャラクター登場' (Ike Men 1), 'テキスト' (#ガイド), 'キャラクター登場' (Ike Men 2), and another 'テキスト' (#Ike Men 2). The right panel shows the 'Text' component editor with the input mode set to '行末にクリック待ちと改ページを挿入[p]'. At the bottom, a status bar indicates 'BGMを再生します。対応形式はogg形式'.

コンポーネントタブ

メディアを展開

コンポーネント

演出

画面効果

キャラクター

キャラクター登場

キャラクター登場

キャラクター登場

キャラクター登場

全員を退場

背景・画像

メッセージ

メディア

BGM再生

BGM停止

効果音再生

効果音停止

ムービー

システム

スクリプト

scene1.ks

メッセージ枠表示

キャラクター登場

イケメンその1

テキスト

#ガイド

#イケメンその1
一緒に帰ろうぜ

キャラクター登場

イケメンその2

テキスト

#イケメンその2
僕と帰ろうよ

テキスト

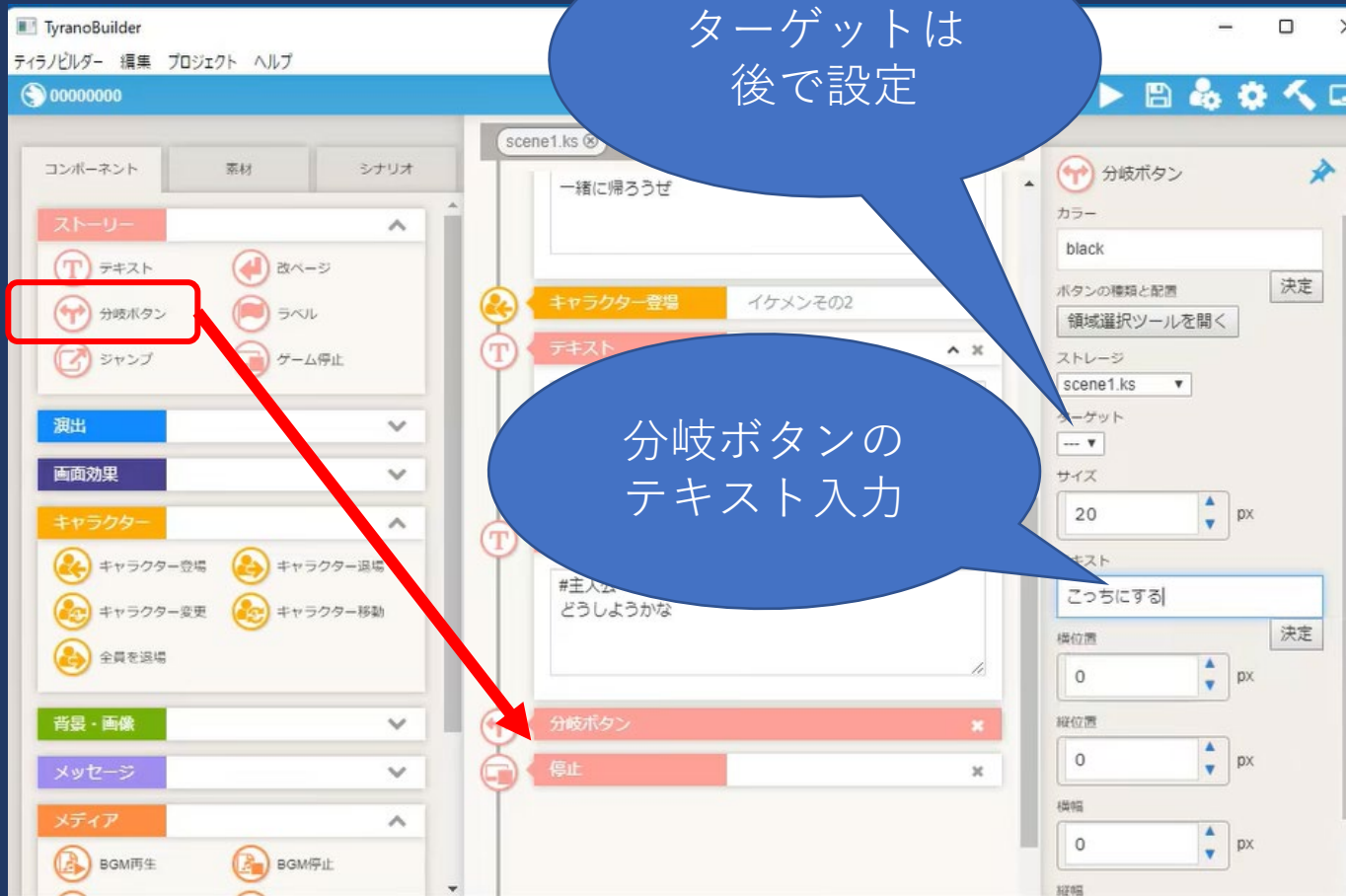
入力モード

行末にクリック待ちと改ページを挿入[p]

BGMを再生します。対応形式はogg形式

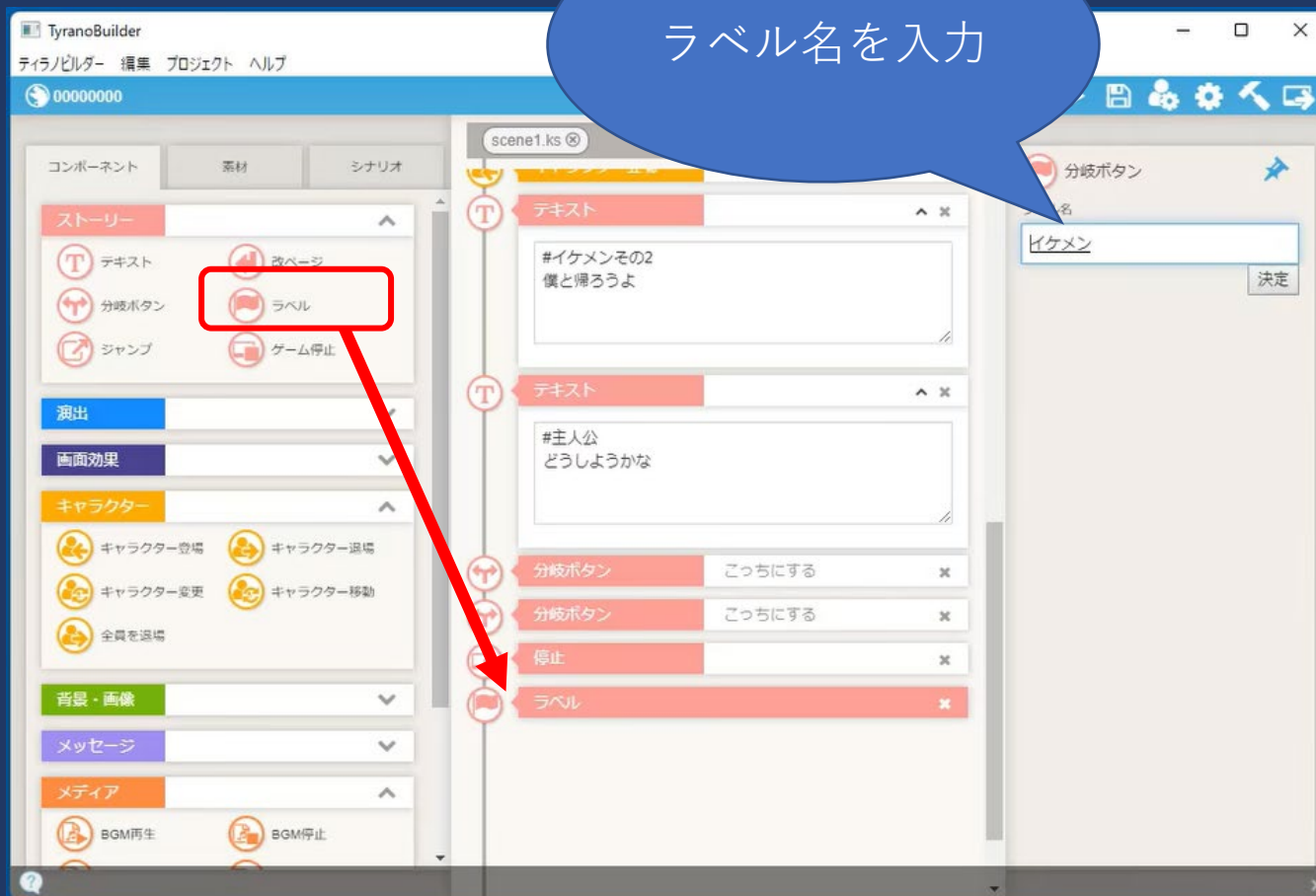
ティラノビルダー⑫

分岐ボタン



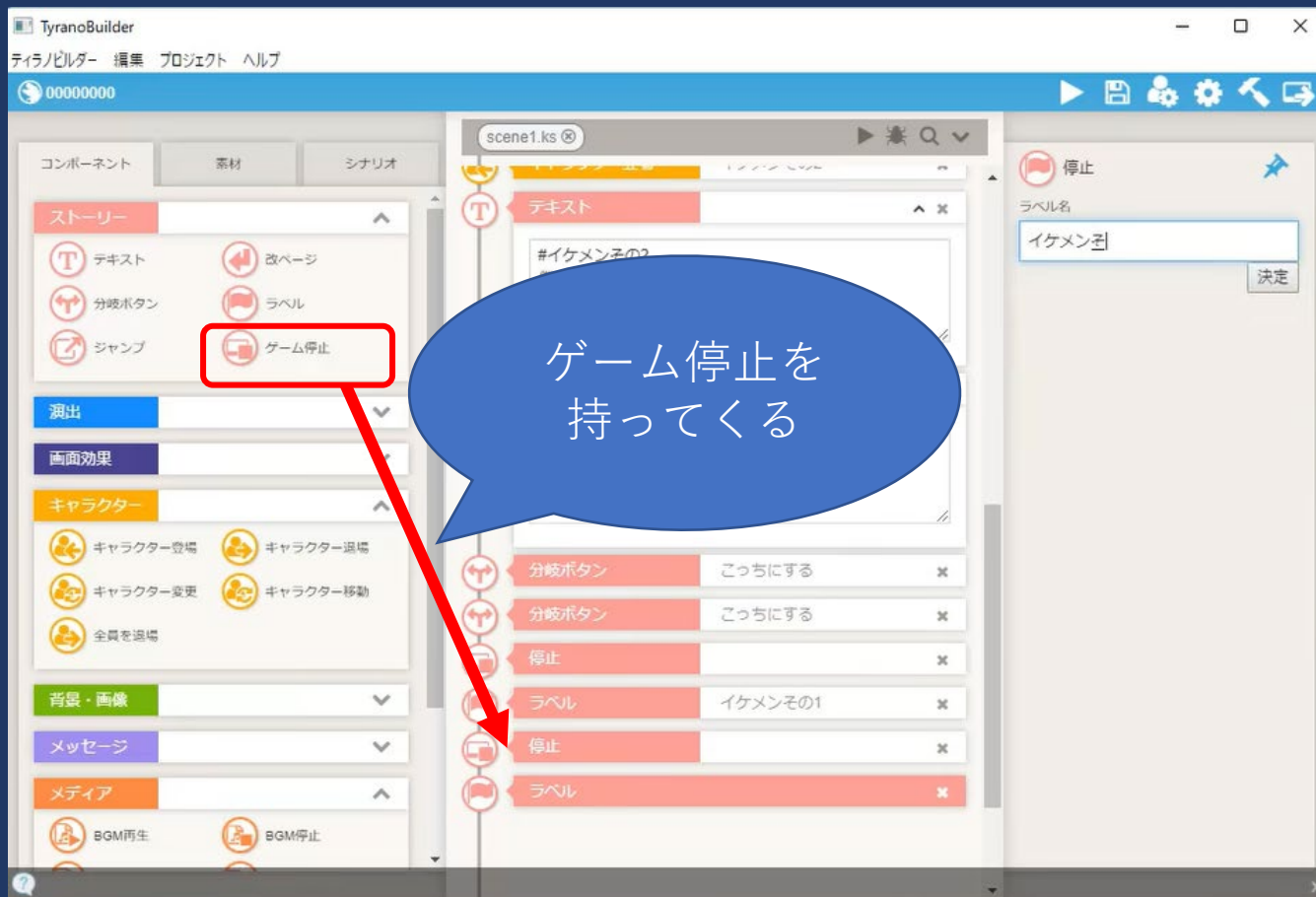
ティラノビルダー⑬

分岐ラベル

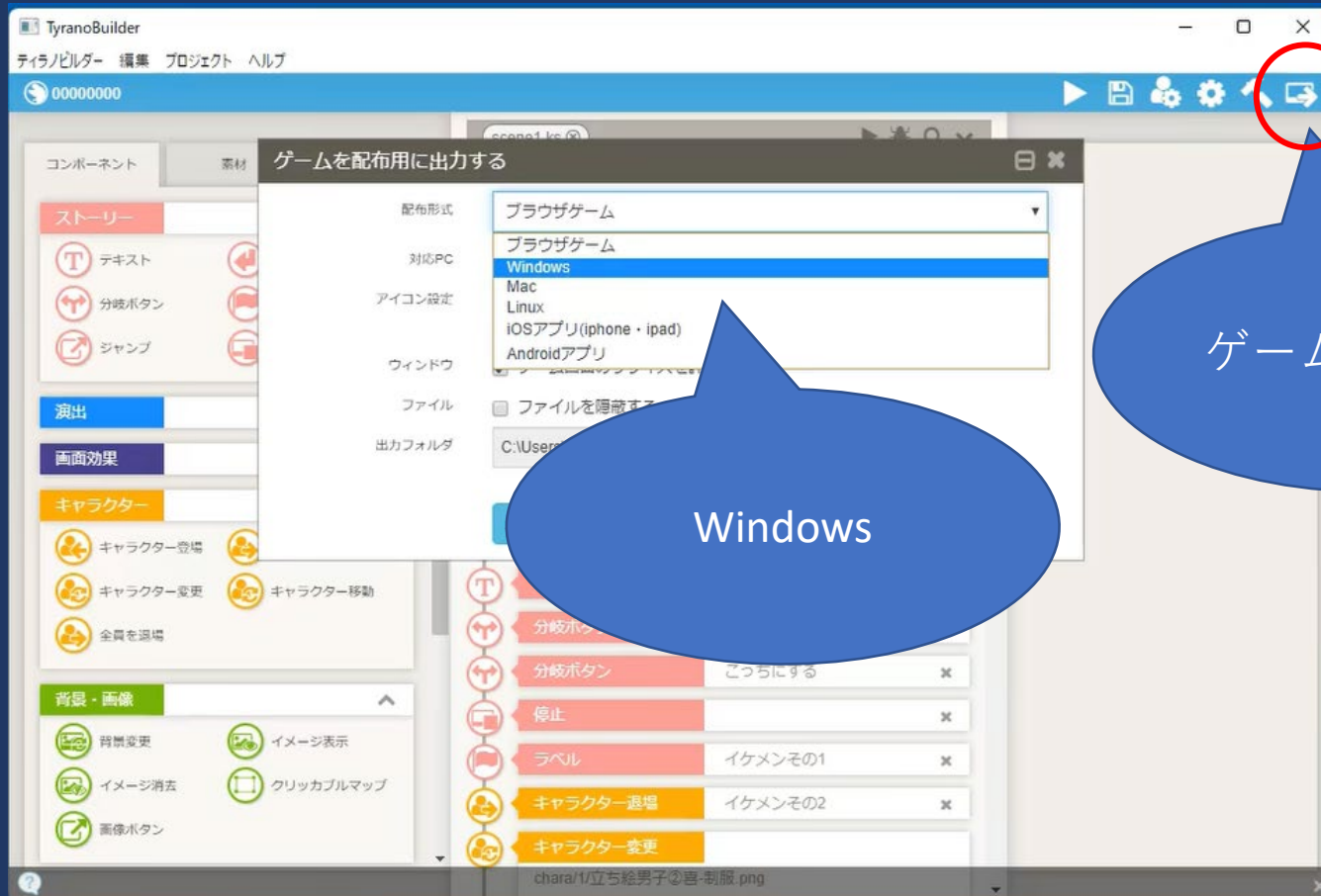


ティラノビルダー⑬

分岐ラベル



ティラノビルダー⑭ ゲーム書き出し



ゲーム書き出し

Windows

提出課題

- 分岐1（イケメンその1）と分岐2（イケメンその2）を作成
 - 分岐した後を適当に作る
 - イケメンが何かを発言し、主人公がそれに言葉を返す
 - 会話の内容、回数は自由
 - もう一人のほうは退場させる
 - イケメンごとに会話内容、背景を変更
 - キャラクターの立絵、背景は自由（自作でも良い）
- Bandicamで、プレイ画面を録画して提出
 - プレイ画面だけを範囲指定して録画する
 - 片方のルートが終わったらゲームを一端閉じて、もう片方のルートをプレイし直す
- ファイル名「学籍番号 第7回ノベル.mp4」
 - 回収フォルダへ

分岐とラベル

