

ノベルジェネシス・パレット

スタータードキュメント ver1.0~1.3

ノベルジェネシス・パレット

ver1.0 □ 立ち絵の表示と背景画像のセットが可能

ver1.1 □ BGMの再生機能追加

ver1.2 □ BGMのフェードイン、フェードアウト追加+SE再生

ver1.3 □ 中央に立ち絵の表示

ノベルジェネシス・パレット

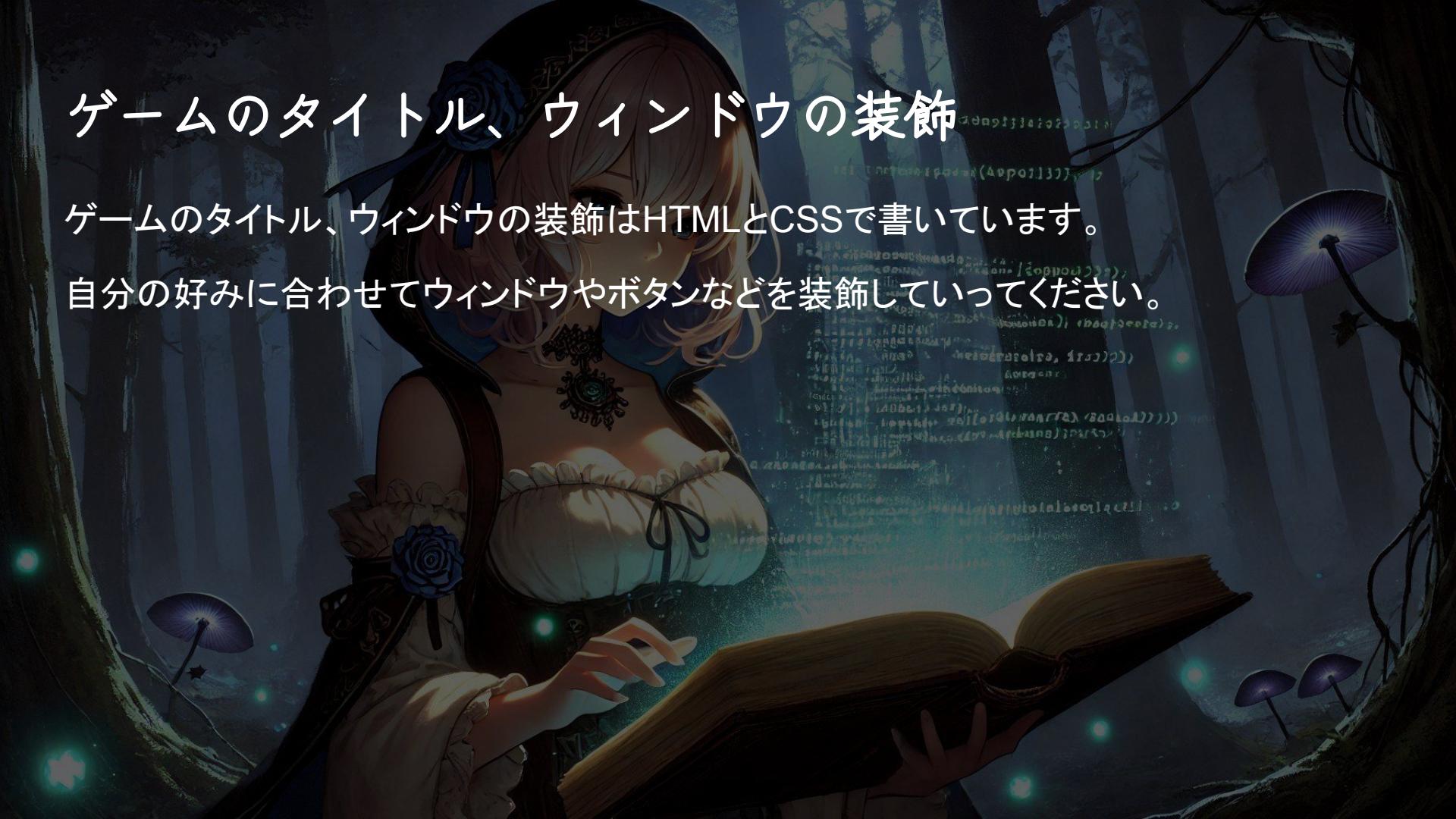
このドキュメントではゲームを作る上で必要最低限にまとめてお伝えします。



ゲームのタイトル、ウィンドウの装飾

ゲームのタイトル、ウィンドウの装飾はHTMLとCSSで書いています。

自分の好みに合わせてウィンドウやボタンなどを装飾していってください。



ゲームのシーン作成

ゲームのシーンはJavaScriptで書きます。

HTML内にある `<script src="./data/js/script.js" ></script>` の部分からアクセスできます。

`const scenes = [{}]` の中にシーンを書きます。

`{}` に囲われている一つの塊がシーンのブロックです。

このシーンは配列になっており、インデックス番号を指定することでシーンに接続します。

ゲームのシーン作成

background: 背景画像の指定

leftCharacter: 左側立ち絵の指定

centerCharacter: 中央立ち絵の指定

rightCharacter: 右側立ち絵の指定

dialogue: ゲーム内に表示するテキスト

bgm: BGM再生

sfx: SE再生

choices: ゲーム内に表示する選択肢

ゲームのシーン作成

background: 背景画像の指定

leftCharacter: 左側立ち絵の指定

centerCharacter: 中央立ち絵の指定

rightCharacter: 右側立ち絵の指定

bgm: BGM再生

sfx: SE再生

これらは、コード内にディレクトリパスを書き入れます。しかし、このディレクトリパスはHTMLのタグに代入されるため、JavaScript内に書き込むディレクトリパスは、HTMLファイルのある場所から参照する前提で指定します。

ゲームのシーン作成

choices: ゲーム内に表示する選択肢

ここは { text: 'テキスト', nextScene: 1 } でかきます。

text: 'テキスト' はボタンに表示するテキスト

nextScene: はそのボタンをクリックした際に、表示するシーンブロックのインデックス番号です。シーンは配列に入っています。

ボタンの数は、HTMLのタグの数に関係なく、必要な量に合わせて増減できます

```
choices: [
  { text: '選択肢1', nextScene: 1 },
  { text: '選択肢2', nextScene: 2 }
]
```