

ノベルジェネシス・パレット

スタータードキュメント ver1.5

ノベルジェネシス・パレット

ver1.5□シーンの訪問回数に応じて条件分岐が可能。

フラグ機能追加

このデータパックでは複数回同じシーンを訪れるイベントがある際、その訪れた回数や試行回数をカウントして変数として保存し、思考の回数に応じて別のシーンへの切り替えや条件分岐が可能になっています。また、フラグ機能を搭載し、指定したシーンにフラグを立て、条件分岐の実行内容同様にシーンを変化させることができるものです。先程あった同じシーンを複数回訪れた際の条件分岐に合わせて、このフラグを有効化するコードを組めば簡単にエンディングやストーリー展開を構成することができます。

ノベルジェネシス・パレット

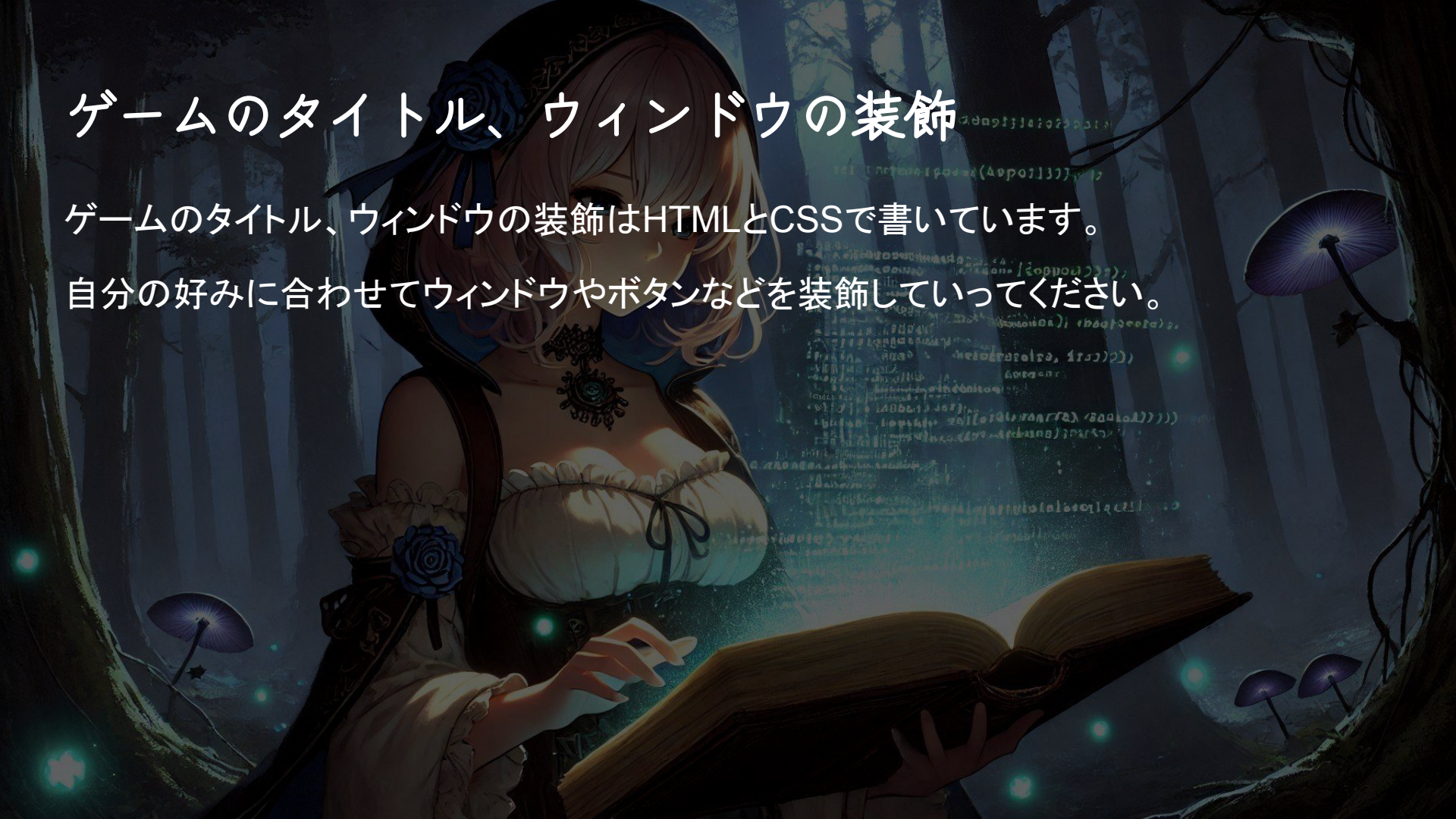
このドキュメントではゲームを作る上で必要最低限にまとめてお伝えします。



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

ゲームのシーンはJavaScriptで書きます。

ver1.5は`const scenes = [{}]`の中にシーンにある`id:`は条件分岐で訪問回数をカウントする際に使う番号です。インデックス番号と同じように指定しています。



ゲームのシーン作成

`id`: は条件分岐で訪問回数をカウントする際に使う番号

`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 }  
]
```

ゲームの条件分岐を作成

```
// 変数管理オブジェクト
let gameVariables = {
  scene1VisitedCount: 0,
  flagA: false, // フラグ変数
};
```

まずこの変数管理オブジェクトに変数を定義します。

これはシーンの訪問回数をカウント変数で、デフォルトでは1つ入っています。

用途に合わせて変数を増やしてください。`scene1VisitedCount: 0`, の0はシーンのカウントの数です。これを定義しないと、シーンの訪問回数をカウントできません。

ゲームの条件分岐を作成

```
if (scene.id === 1) {  
    gameVariables.scene1VisitedCount++;  
}
```

次にこの条件分岐にカウントして、別のシーンに変更したいシーンのidを書き込みます。

デフォルトでは1になっています。

ここに変更したいidの番号を書き込み、`gameVariables. ~ ++;`の間に変数管理オブジェクトで書き込んだ変数名を定義します。

こうすることで、指定したidのシーンの訪問回数を定義した変数に加えていきます。

ゲームの条件分岐を作成

// 条件分岐で別の場面に書き換え

```
if (gameVariables.scene1VisitedCount >= 5) {  
    centerCharacter = './data/img/character/lira1.png' ; // 立ち絵変更  
    dialogue = '何度もここに来たね。' ; // セリフ変更  
    choices = [{ text: '選択肢3', nextScene: 3 }, { text: '選択肢0', nextScene:  
0 }];  
    gameVariables.scene1VisitedCount = 0; // 訪問回数リセット  
}
```

そうしたらシーン変更の条件分岐の作成です。

ここでは5回以上訪れたら、以下の変更を行うというコードです。

ゲームの条件分岐を作成

// 条件分岐で別の場面に書き換え

```
if (gameVariables.scene1VisitedCount >= 5) {  
    centerCharacter = './data/img/character/lira1.png' ; // 立ち絵変更  
    dialogue = '何度もここに来たね。' ; // セリフ変更  
    choices = [{ text: '選択肢3', nextScene: 3 }, { text: '選択肢0', nextScene:  
0 }];  
    gameVariables.scene1VisitedCount = 0; // 訪問回数リセット  
}
```

ボタンの変更で、複数個定義する場合は上記のコードのように書いてください。

コードのインデクス番号などの書き方はシーンブロックを作る際と同じです。