



ノベルジェネシス・パレット

スタータードキュメント ver1.6

ノベルジェネシス ver1.6 の機能と変更点

ver 1.6 ◉ ver1.5に追加したフラグ機能を廃止、条件分岐内で、背景画像、BGM、SFXを変更できるようにした他、新たにサブシーン作成機能を追加

新機能 サブシーン作成機能

新たに追加したサブシーン作成機能(以下SBスイッチ)は、シーンブロック内にもう一つ別のシーンを作成することができ、デフォルトでは実行することができませんが、ver1.5に追加した条件分岐などで、もう一つのシーンに切り替えるSBスイッチの名前を指定して、trueを宣言すると、そのSBスイッチ名を含むサブシーン全てに切り替えがされます。(スイッチ内の実行内容関係なしに)

これによりマルチエンドの作成を簡略化し、より柔軟かつ効率的な開発が可能になります。

簡単に言えばRPGツクールのスイッチ機能とイベントエディターにある実行トリガーだと思って下さい。

新機能 サブシーン作成機能

```
// スイッチの状態管理オブジェクト
let switches = {
  'あ': false, // 任意のスイッチ名で初期値は false
  'switch2': false
};
```

まず最初にJavaScriptを開くと出てくる上記の変数。

これはSBスイッチの状態を管理する変数です。

今回は例として2つスイッチを作成しました。

'スイッチ名': 状態,

このスイッチの状態が trueになると、サブシーンが実行されるようになります。

スイッチ名は日本語に対応しています。

新機能 サブシーン作成機能

```
// スイッチの状態管理オブジェクト
let switches = {
  'あ': false, // 任意のスイッチ名で初期値は false
  'switch2': false
};
```

SBスイッチはver1.5の条件分岐で状態を変更することができます。

新機能 サブシーン作成機能

ver1.6にはシーンブロックに、

```
switches: {} ,
```

という部分があります。この部分にSBスイッチ管理オブジェクトに作成したスイッチ名と trueを書き込みます。

```
switches: {  
  'あ': true // このシーンで あ をオンにする宣言と以下 trueにした際の実行内容  
},
```

新機能 サブシーン作成機能

```
switches: {  
  'あ': true // このシーンで あ をオンにする宣言と以下 trueにした際の実行内容  
},
```

これが trueになった際、サブシーンに切り替えるというトリガーです。

新機能 サブシーン作成機能

```
alternateScenes: {  
  'あ': {  
    background: 'alternate_scene1.jpg',  
    leftCharacter: 'character_alt1.png',  
    centerCharacter: 'character_alt_center.png',  
    rightCharacter: 'character_alt2.png',  
    dialogue: 'これはスイッチ1がオンの場合のシーンです。',  
    bgm: './data/bgm/another_bgm.mp3',  
    sfx: 'another_sfx.mp3',  
    choices: [  
      { text: '選択肢3', nextScene: 3 },  
      { text: '選択肢0', nextScene: 0 }  
    ]  
  }  
}
```

alternateScenes: はスイッチがON担つ
た際に実行する内容です。
コードの書き方は普通の実行内容と共
通しています。

新機能 サブシーン作成機能

```
// 条件分岐でスイッチの状態を変更
if (gameVariables.scene1VisitedCount >= 2) {
    setSwitch('あ', true); // スイッチをtrueにする
    centerCharacter = './data/img/';
    dialogue = 'txt';
    choices = [{ text: '選択肢3', nextScene: 3 }];
    background = 'scene4.jpg';
    bgm = './data/bgm/another_bgm.mp3';
    sfx = 'another_sfx.mp3';
    // gameVariables.変数管理オブジェクトに定義した変数名
    gameVariables.scene1VisitedCount = 0; // 訪問回数リセット
}
```

スイッチの trueにする際は、ver1.5につかされた条件分岐内に書き込みます。
スイッチ名を書き込んで、
`setSwitch('スイッチ名', true);`
trueを宣言することで、そのスイッチ名を含むサブシーンが表示されるようになります。

新機能 サブシーン作成機能

その他、コードの仕様は共通です。