

ノベルゲームを 作ってみよう！

跡見学園女子大学

5月25日 オープンキャンパス

デジタル体験ワークショップ

現代文化表現学科 伊藤 穰

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①

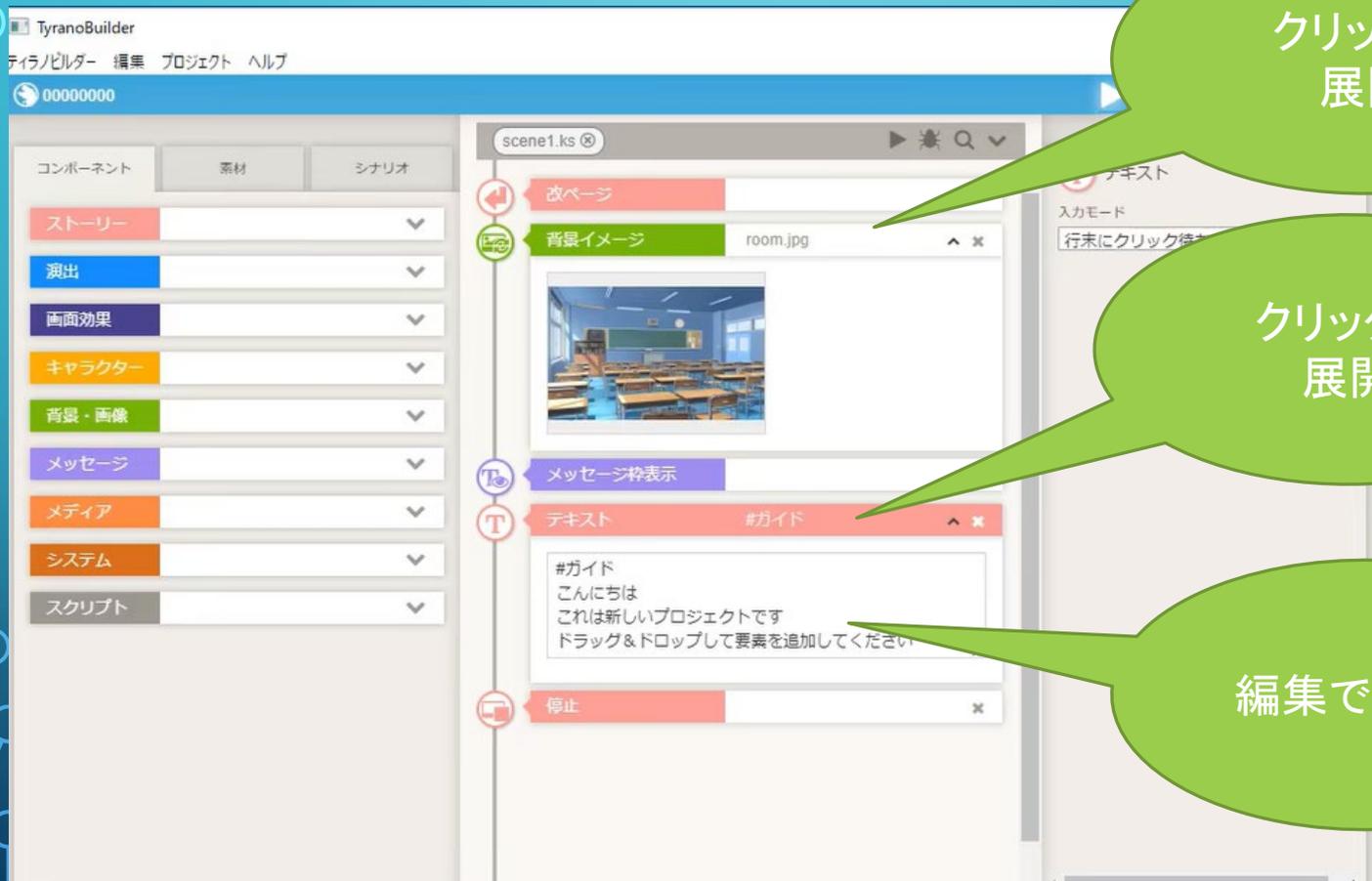
- 起動したらプロジェクト名を入力
 - 適当なプロジェクト名でOKです！
- アドベンチャー形式、よこ型 1280×720
- 次に「プロジェクト作成」をクリック

ティラノビルダー②

プレビュー

The image shows the TyranoBuilder software interface. The main window is titled "TyranoBuilder" and has a menu bar with "ティラノビルダー", "編集", "プロジェクト", and "ヘルプ". Below the menu bar is a toolbar with icons for play, save, settings, and other functions. A red circle highlights the play button icon in the toolbar. To the left of the main workspace is a sidebar with a "コンポーネント" (Component) list, including "ストーリー" (Story), "演出" (Direction), "画面効果" (Screen Effect), "キャラクター" (Character), "背景・画像" (Background/Image), "メッセージ" (Message), "メディア" (Media), "システム" (System), and "スクリプト" (Script). The main workspace shows a scene editor for "scene1.ks" with a list of elements: "改ページ" (Change Page), "背景イメージ" (Background Image) with "room.jpg", "メッセージ枠表示" (Message Frame Display), "テキスト" (Text) with "#ガイド", and "停止" (Stop). To the right of the main workspace is a preview window titled "00000000" showing a 3D rendered scene of a classroom. The preview window has a "リロード" (Reload) button and a text overlay that reads "ガイド" (Guide) and "これは新しいプロジェクトです。" (This is a new project.).

ティラノビルダー③



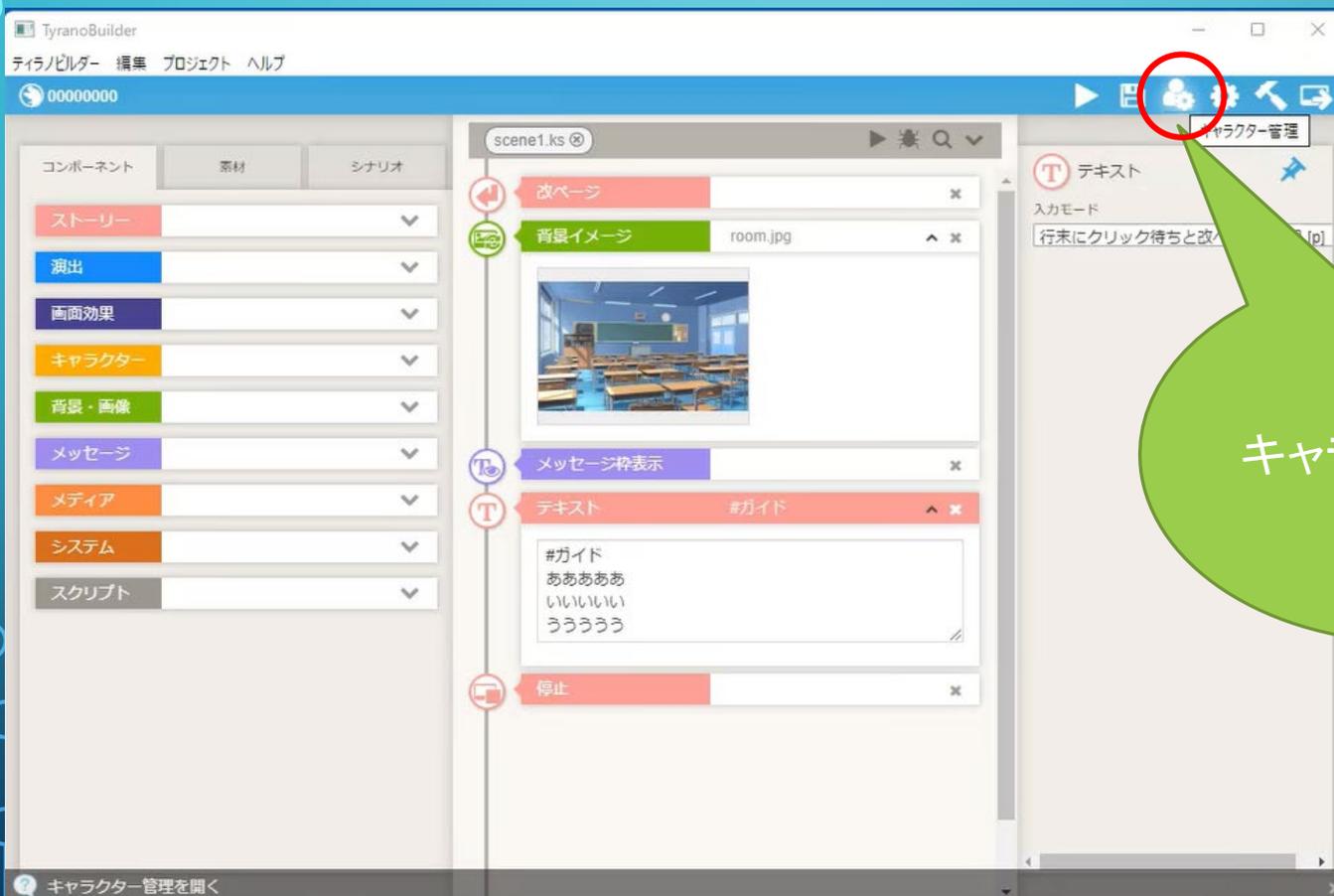
クリックで
展開

クリックで
展開

編集できます

ティラノビルダー④

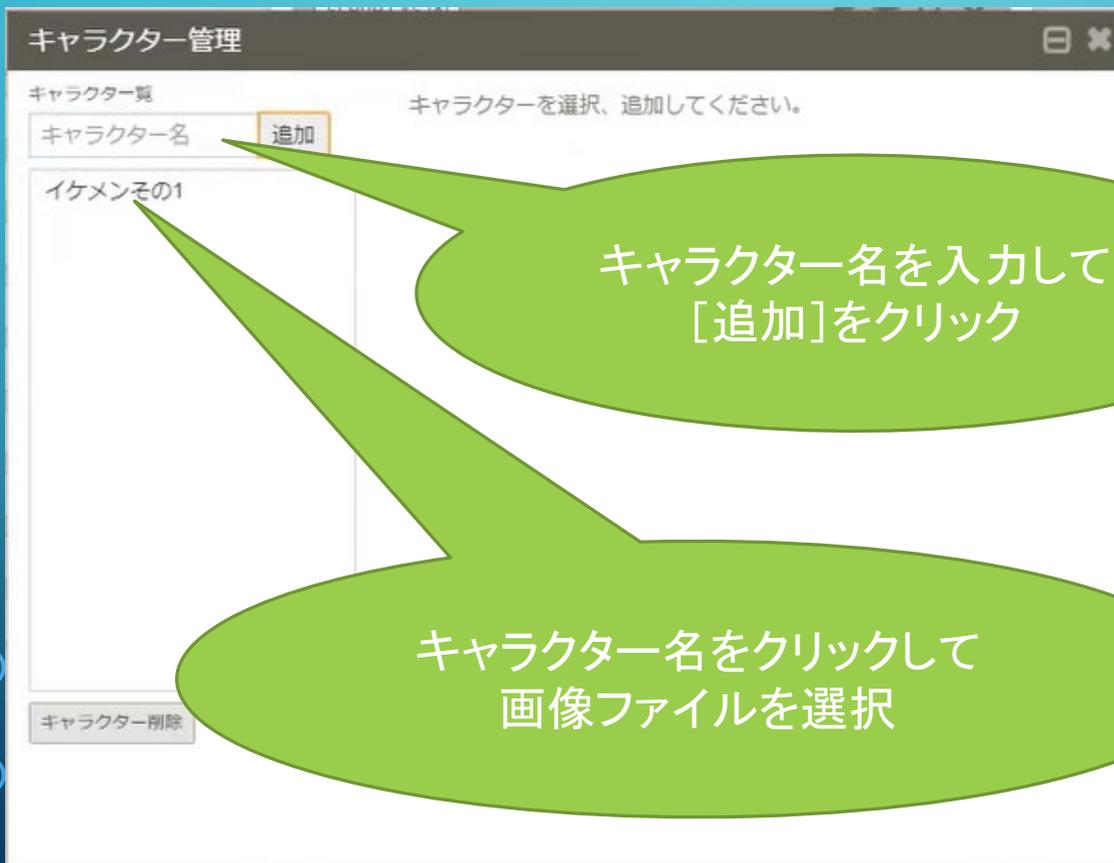
キャラクターを表示させる



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



ティラノビルダー⑥ キャラクターを表示させる



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

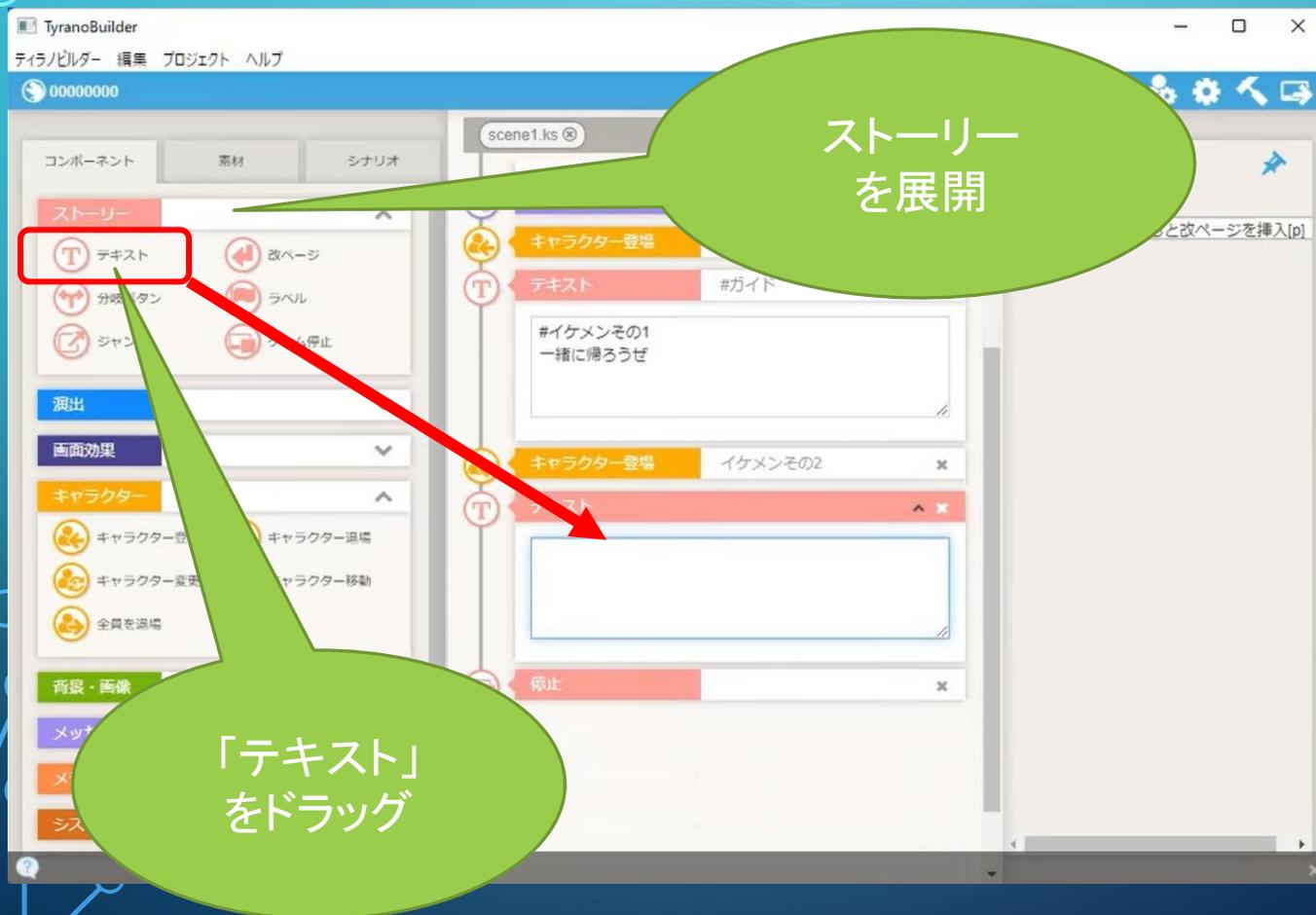
キャラクターを表示させる

The screenshot shows the TyranoBuilder software interface. The main window is titled "TyranoBuilder" and displays a scene named "scene1.ks". The interface is divided into several panels:

- コンポーネント (Components):** A sidebar on the left with tabs for "ストーリー" (Story), "演出" (Performance), "画面効果" (Screen Effects), "キャラクター" (Character), and "背景・画像" (Background/Image). The "キャラクター" tab is active, showing options like "キャラクター登場" (Character Appearance), "キャラクター退場" (Character Exit), "キャラクター変更" (Character Change), "キャラクター移動" (Character Move), and "全員を退場" (Exit All).
- scene1.ks:** A central list of scene elements. The "キャラクター登場" (Character Appearance) element is highlighted in yellow, with the character name "赤" (Red) selected.
- キャラクター登場 (Character Appearance):** A panel on the right showing the selected character "赤" and a preview image of a red-haired character in a blue suit. Below the image are buttons for "ファイル選択" (File Selection) and "解除" (Cancel).
- 領域選択ツール (Area Selection Tool):** A button labeled "領域選択ツールを開く" (Open Area Selection Tool) is highlighted with a red box. A green speech bubble points to this button with the text "領域選択ツールで位置を設定" (Set position with Area Selection Tool).

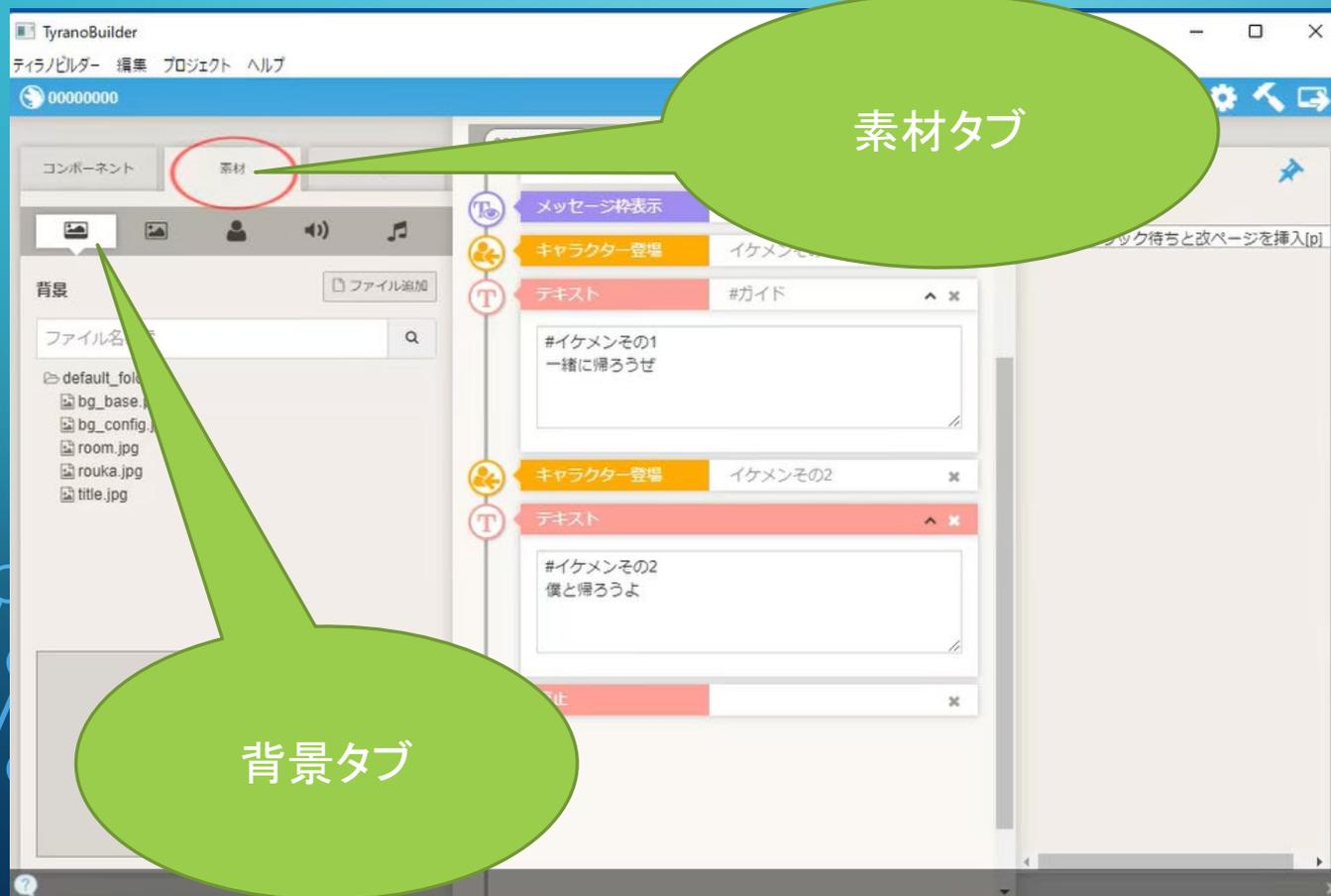
ティラノビルダー⑨

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 software interface. The 'コンポーネント' (Component) tab is selected in the top-left panel. A red box highlights this tab, with a green callout bubble pointing to it containing the text 'コンポーネントタブ'. Below this, the 'メディア' (Media) section is expanded, and a red box highlights the 'BGM再生' (BGM Playback) icon. A green callout bubble points to this icon with the text 'メディアを展開' (Expand Media). The main workspace shows a scene named 'scene1.ks' with a vertical timeline of events including 'メッセージ枠表示', 'キャラクター登場', 'テキスト', and 'キャラクター退場'. The right panel shows a 'テキスト' (Text) 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]' (Insert click wait and page break at line end [p]).

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

キャラクター退場

キャラクター変更

キャラクター移動

全員を退場

背景・画像

メッセージ

メディア

BGM再生

BGM退場

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

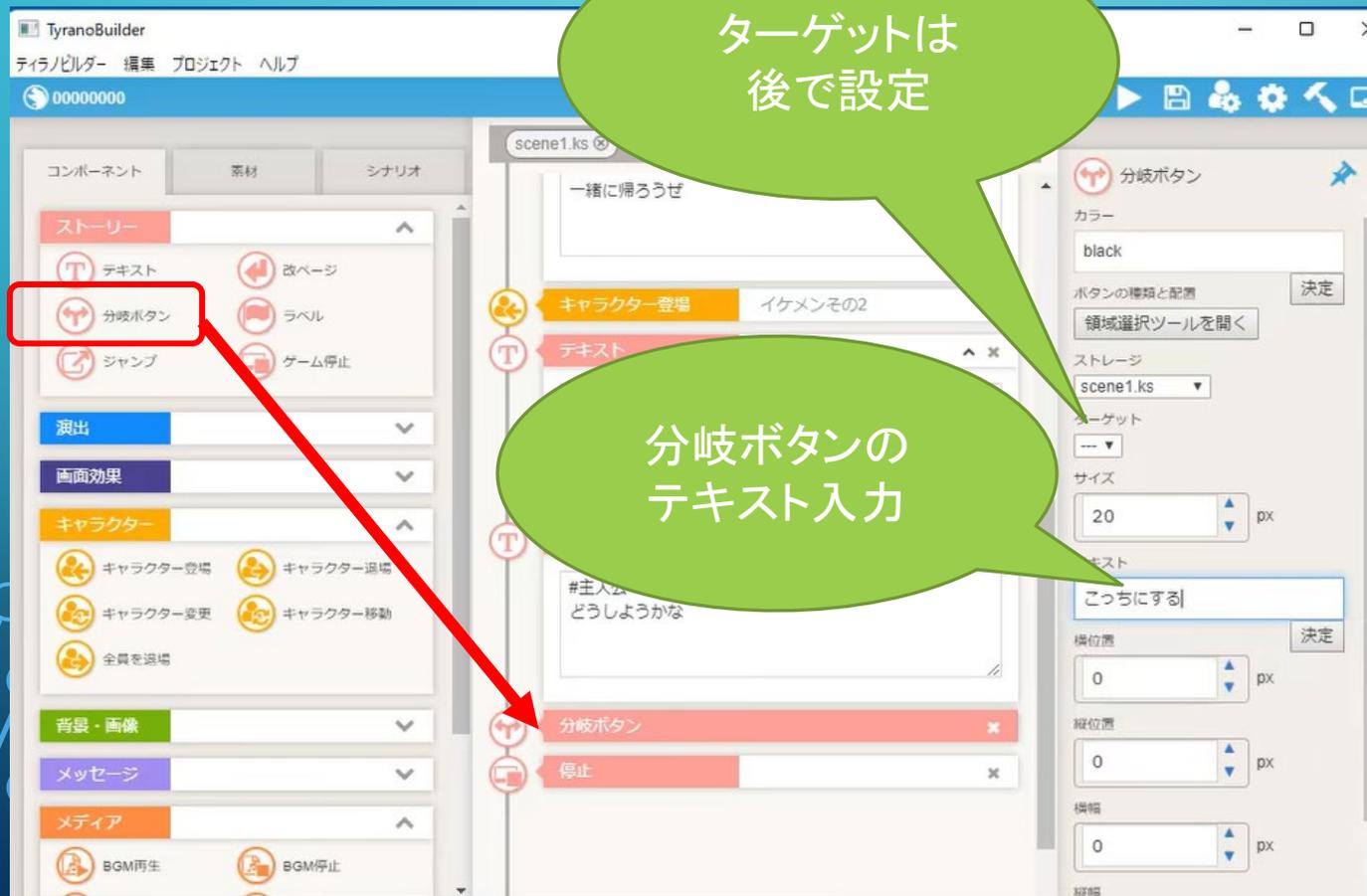
テキスト

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



ターゲットは
後で設定

分岐ボタンの
テキスト入力

ティラノビルダー⑬

分岐ラベル

ラベル名を入力

The screenshot displays the TyranoBuilder software interface. On the left, the 'コンポーネント' (Component) panel is open, showing various elements. The 'ラベル' (Label) component is highlighted with a red box, and a red arrow points from it to the 'ラベル' component in the scene timeline. The scene timeline shows a sequence of events: two text boxes, two branching buttons, a stop event, and a label event. The label event is currently selected, and a dialog box on the right prompts the user to enter a label name. The input field contains the text 'イケメン' (Ikemen), and a '決定' (OK) button is visible.

コンポーネント

ストーリー

- テキスト
- 分岐ボタン
- ジャンプ
- 改ページ
- ラベル
- ゲーム停止

演出

画面効果

キャラクター

- キャラクター登場
- キャラクター退場
- キャラクター変更
- キャラクター移動
- 全員を退場

音景・画像

メッセージ

メディア

- BGM再生
- BGM停止

scene1.ks

テキスト

#イケメンその2
僕と帰ろうよ

テキスト

#主人公
どうしようかな

分岐ボタン

こっちにする

分岐ボタン

こっちにする

停止

ラベル

分岐ボタン

名前

イケメン

決定

ティラノビルダー⑬

分岐ラベル

The screenshot shows the TyranoBuilder software interface. On the left, the 'Component' (コンポーネント) panel is open to the 'Scenario' (シナリオ) tab. Under the 'Story' (ストーリー) section, the 'Game Stop' (ゲーム停止) event is highlighted with a red box. A red arrow points from this box to a 'Label' (ラベル) event in the 'Scene1.ks' timeline. A green speech bubble with the text 'ゲーム停止を持ってくる' (Bring game stop) is positioned over the arrow. The timeline shows a sequence of events: 'Text' (テキスト), 'Branch Button' (分岐ボタン), 'Game Stop' (ゲーム停止), 'Branch Button' (分岐ボタン), 'Label' (ラベル), 'Game Stop' (ゲーム停止), and 'Label' (ラベル). The 'Label' event is currently selected, and its properties are shown on the right, including the label name 'イクメン君' and a '決定' (Decide) button.

ゲーム停止を
持ってくる

分岐とラベル

分岐1
target「その1」

分岐2
target「その2」

ラベル
「その1」

ラベル
「その2」

ゲーム停止

ゲーム停止

分岐ボタン1
target「その1」

分岐ボタン2
target「その2」

ゲーム停止

ラベル
「その1」

分岐1

ゲーム停止

ラベル
「その2」

分岐2

ゲーム停止