

# デジノベ君(ライト)利用マニュアル

## 目次

<b>1. デジノベ君について</b> .....	<b>2</b>
1-1. デジノベ君とは .....	2
1-2. 特徴と利点 .....	2
<b>2. 利用開始までの流れ</b> .....	<b>3</b>
2-1. WORF RPG エディターのダウンロード .....	3
2-2. デジノベ君のダウンロード .....	4
2-3. デジノベ君を WORF RPG エディターへ反映 .....	5
<b>3. 利用方法</b> .....	<b>7</b>
3-1. テキストファイルを作成する .....	7
3-2. Story フォルダに格納する .....	7
3-3. 背景、立ち絵、音楽を準備する .....	8
3-4. テキストファイルに、コマンドを追記する .....	8
3-5. 動作確認.....	9
3-6. 作品の完成.....	10
<b>4. コマンドについて</b> .....	<b>12</b>
4-1. コマンドとは .....	12
4-2. コマンド記述のルール .....	12
4-3. コマンド一覧.....	13
4-4. コマンド詳細.....	14

# 1. デジノベ君について

## 1-1. デジノベ君とは

デジノベ君は、デジタルノベルを制作するためのツール(道具)です。  
実体は『WORF RPG エディター』をベースにした、コモン集となります。

デジノベ君ライトは最低限の機能に絞ったことで、分かりやすさと動作の軽さを重視しました。  
そのため、本製品は初心者の方や掌編、短編作品を制作したい方に向いています。

## 1-2. 特徴と利点

### ・テキストのみで制作可能

基本的にテキストファイルを編集するだけで、作品を制作することができます。

### ・カスタマイズが自由

コモンはオープンソースなので、自由にカスタマイズすることが可能です。

### ・日本語で指示が可能

動作を指示するコマンドは、分かりやすさを重視し、日本語に対応しています。

## 2. 利用開始までの流れ

### 2-1. WOLF RPG エディターのダウンロード

#### ①Vector でダウンロード

以下のURLにアクセスして、ダウンロードします。

<http://www.vector.co.jp/soft/dl/winnt/game/se475870.html>



※ダウンロード場所は、任意で構いません。

『WolfRPGEditor\_\*\*\*』がダウンロードできたことを確認します。

#### ②ダウンロードしたファイルを解凍

ダウンロードした『WolfRPGEditor\_\*\*\*』は、zip 形式で圧縮されていますので、解凍します。

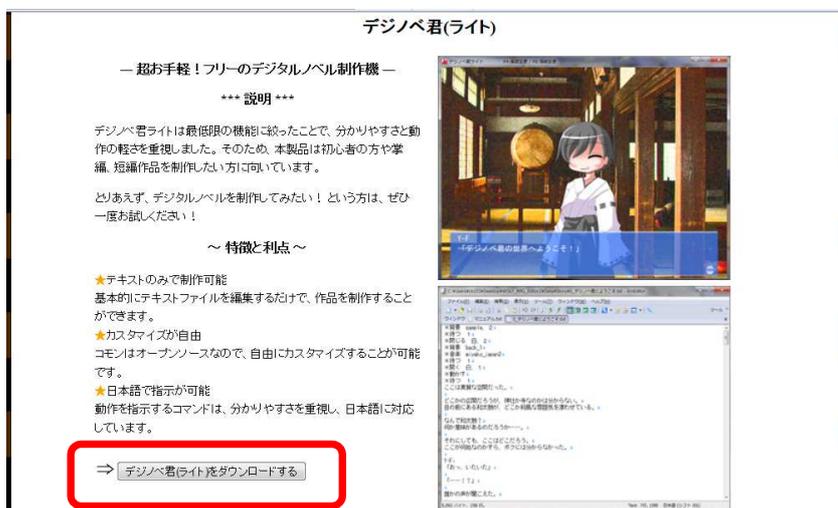
WOLF\_RPG\_Editor2 フォルダが作成されたことを確認します。

## 2-2. デジノベ君のダウンロード

### ①デジノベ君をダウンロード

以下のURLにアクセスして、ダウンロードします。

<http://yfoffice.web.fc2.com/deginovekun>



※既にダウンロード済みの場合は不要です。

### ②ダウンロードしたファイルを解凍

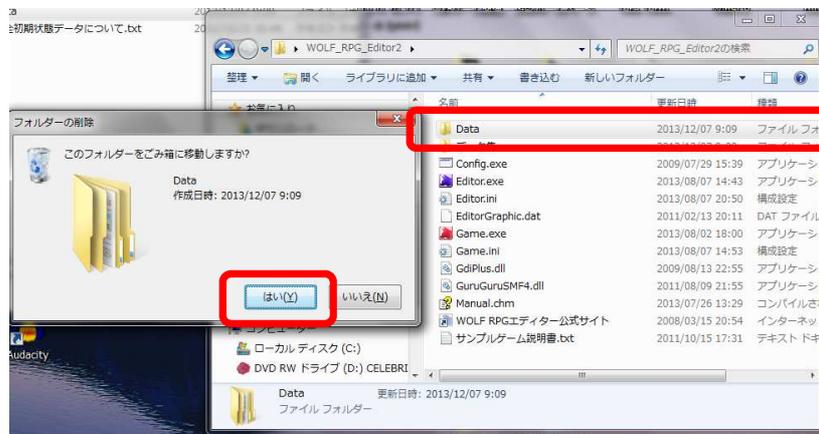
ダウンロードした『deginovekun.zip』は、zip形式で圧縮されていますので、解凍します。

deginovekun フォルダが作成されたことを確認します。

## 2-3. デジノベ君を WOLF RPG エディターへ反映

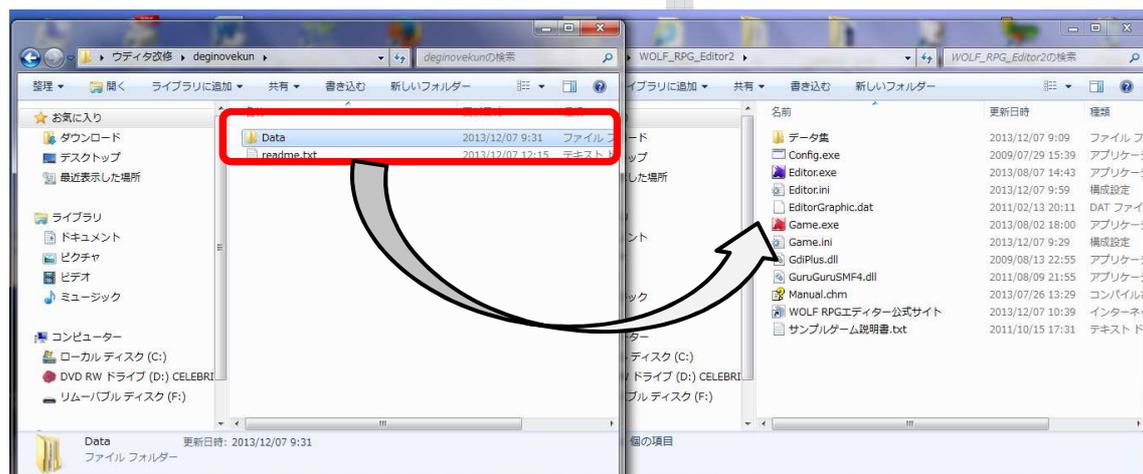
### ①WOLF\_RPG\_Editor2 フォルダの Data フォルダを削除

Data フォルダを選択して、削除してください。



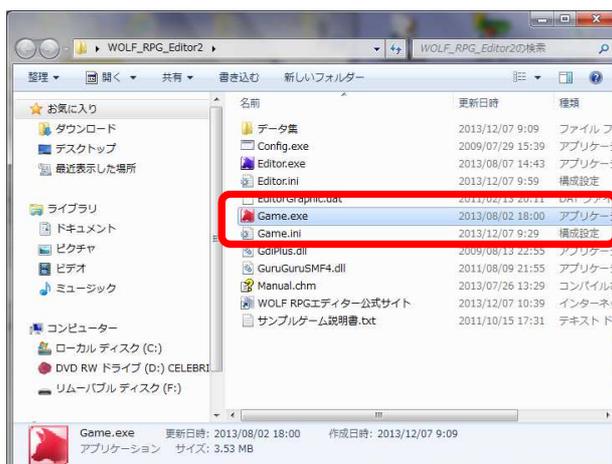
### ②deginovекun フォルダの Data フォルダを、WOLF\_RPG\_Editor2 フォルダへコピー

Deginovekun フォルダにある Data フォルダを、WOLF\_RPG\_Editor2 フォルダへコピーしてください。



### ③サンプル作品を起動

WOLF\_RPG\_Editor2 にある、『Game.exe』を実行します。



サンプル作品が正常に起動することを確認して下さい。



これで制作の準備は整いました！

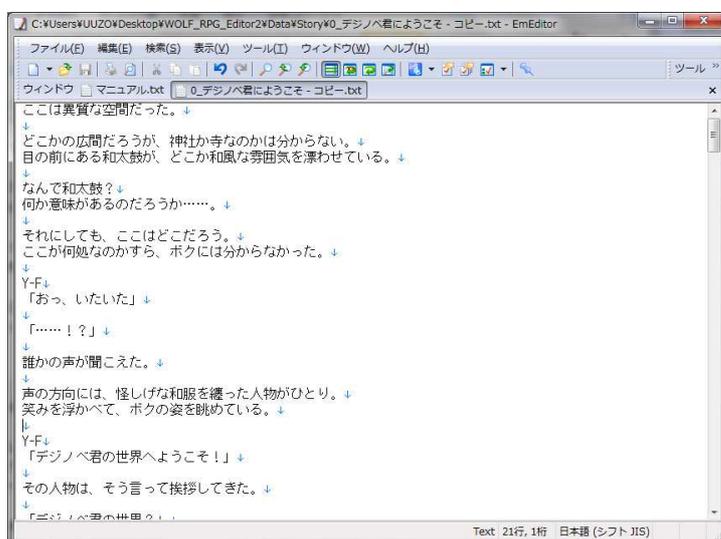
### 3. 利用方法

#### 3-1. テキストファイルを作成する

テキストファイルに文章を入力して、物語を制作していきます。  
普通に小説を書く感じで問題ないです。

テキストは2～3行ずつ区切るようにします。  
行間を空けると、次の処理待ち(クリック待ち)になります。

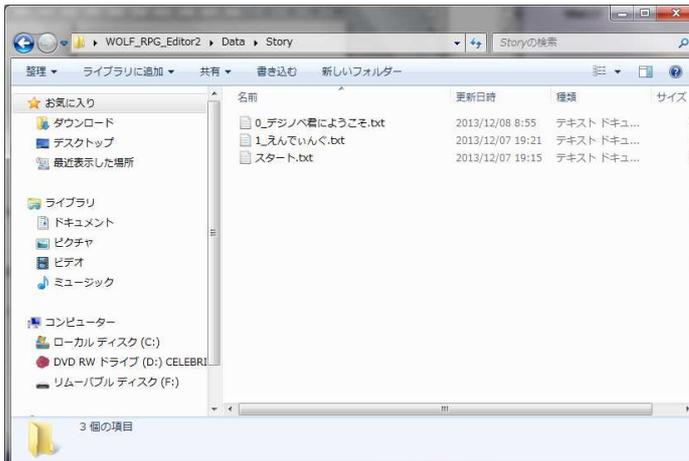
章などの区切りで、ファイルを分けると制作が容易になるでしょう。  
ファイル名は自由に構いません。



#### 3-2. Story フォルダに格納する

『WOLF\_RPG\_Editor2』フォルダにある『Data』フォルダを開いてください。  
Story フォルダが存在することを確認します。

作成したテキストファイルを、Story フォルダに格納してください。  
サンプルファイルは消去して構いません。  
(スタート.txt は必要ですので、消さないで下さい)



### 3-3. 背景、立ち絵、音楽を準備する

作品に必要なファイルを準備します。

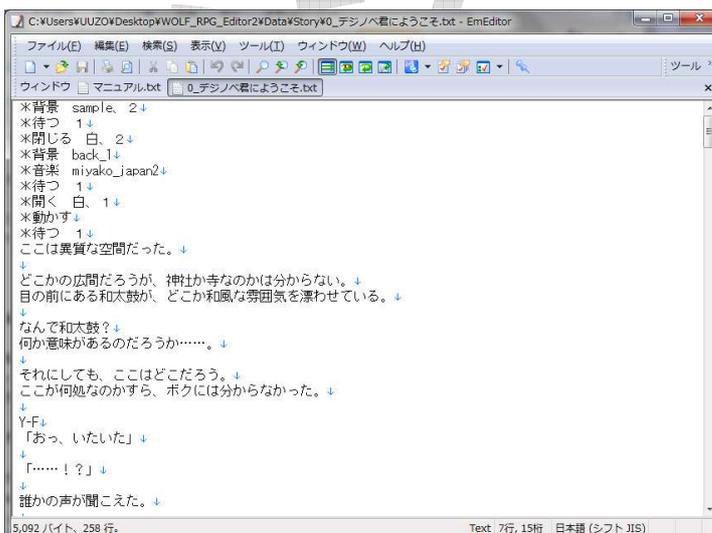
各ファイルは、Story フォルダと同じ階層にある、以下のフォルダに格納していきます。

背景	"BackGround"フォルダ
立ち絵	"picture"フォルダ
音楽	"BGM"フォルダ

### 3-4. テキストファイルに、コマンドを追記する

テキストファイルにコマンドを追記する形で入力していきます。

各コマンドの詳細は、別項『4. コマンドについて』を参照ください。

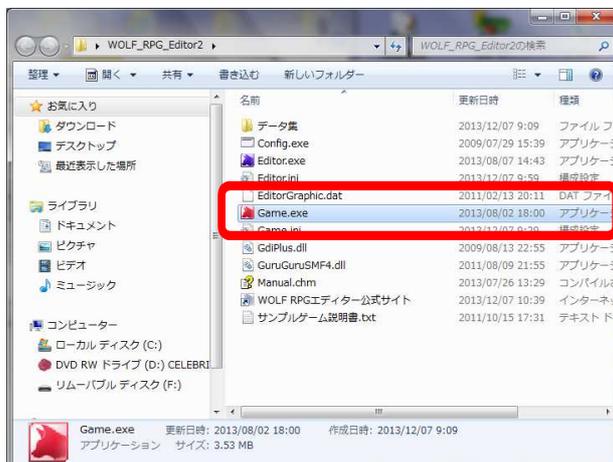


### 3-5. 動作確認

動作確認を行いながら、作品を仕上げていきます。

スタート.txt を編集することで、最初の実行するファイルを指定できます。

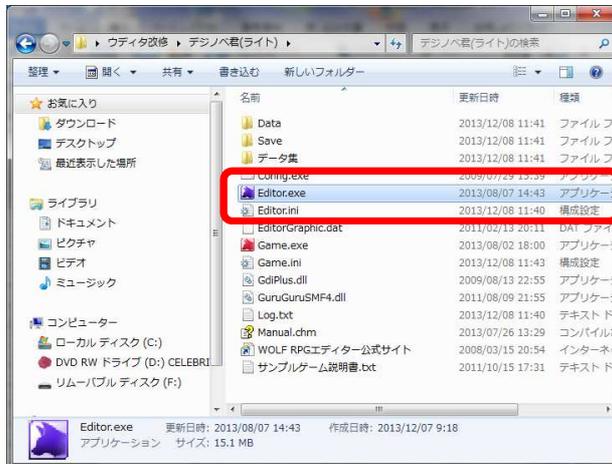
動作確認するには、サンプルを実行した際と同じように"Game.exe"を起動します。



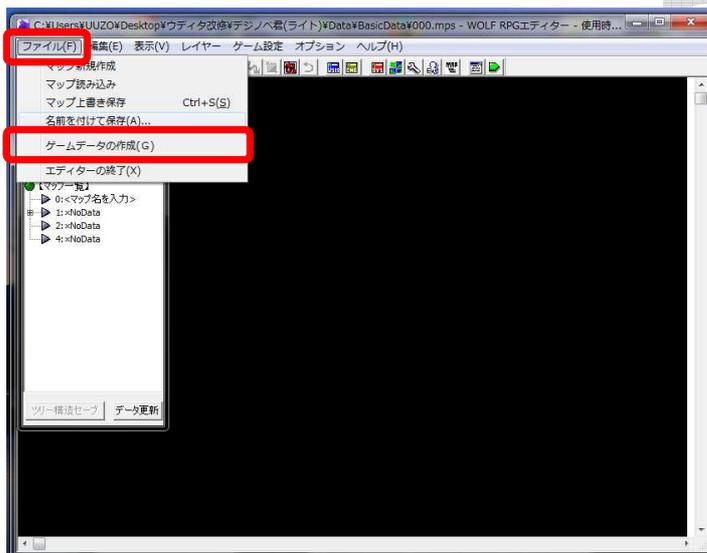
### 3-6. 作品の完成

作品が完成したら、以下の手順で本体ファイルを作ります。

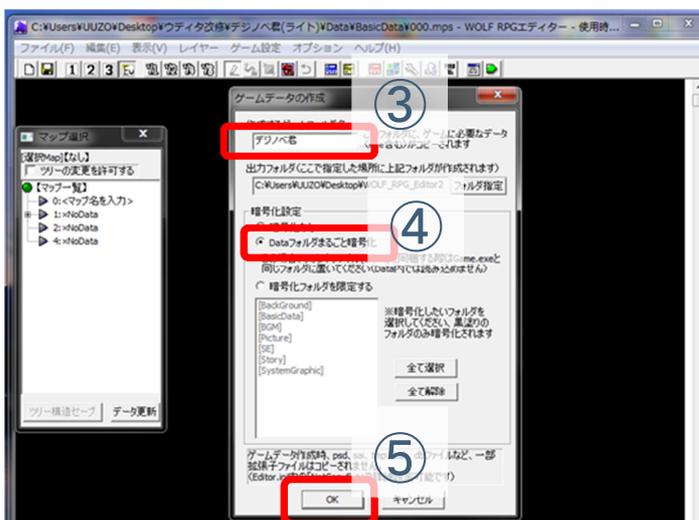
①Editor.exe を起動します。



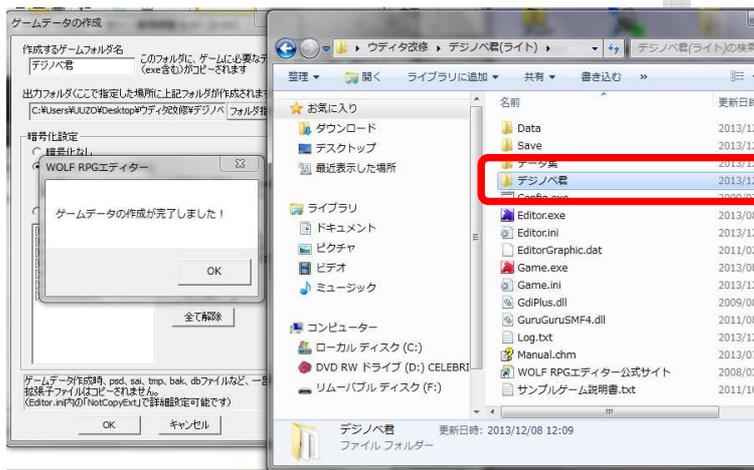
②メニューのファイルから、ゲームデータの作成を選択します。



- ③"作成するゲームファイル名"を入力します。
- ④"Data フォルダまるごと暗号化"を選択します。
- ⑤OK ボタンを選択します



- ⑥入力したゲームファイル名と同名のフォルダが、作成されていることを確認します。



## 4. コマンドについて

### 4-1. コマンドとは

コマンドとは、イラストの表示や音楽を鳴らすなど、指示を与えるものです。  
デジノベ君にコマンドを指示することで、様々な動作を実現します。

### 4-2. コマンド記述のルール

コマンドの記述には一定のルールがあります。

- ・コマンドの先頭にアスタリスク(\*)をつける
- ・コマンドは日本語版か、ローマ字版の2通りあるので、いずれかを指定する
- ・コマンドの後に、引数(条件)を指定する
- ・引数と引数の間は、カンマ(,)か、点(.)で区切る
- ・コマンドと引数の間には、スペースを空けるか、カッコ()で閉める

※アスタリスク(\*)は大文字と小文字(\*)どちらでも構いません

※引数の数値部分は、大文字と小文字を区別しません

※スペースやカッコは、半角と全角を区別しません

#### ■コマンド記述例

以下3パターンのコマンドは、いずれも同じ動作をします。

\* 立ち絵 sample1、2、右

\* picture(sample1,2,右)

\*立ち絵 sample1,2,右

意味: 立ち絵を"sample1.png"ファイルで表示したい場合。表示速度は約2秒。表示場所は右側。

### 4-3. コマンド一覧

コマンド名	引数1	引数2	引数3	引数4	引数5
次へ next	(ファイル名)	-	-	-	-
立ち絵 picture	(ファイル名/消去)	処理時間 (数値)	場所 (右/中央/左)	-	-
背景 BackGround	(ファイル名/動かす/消去)	処理時間 (数値)	横の座標	縦の座標	-
音楽 bgm	(ファイル名/止める)	音の大きさ (数値(%))	ループ位置 (数値(秒))	フェード時間 (数値)	途中再生時間 (数値(秒))
閉じる close	色(黒/白)	方向 (上から/左から/ 下から/右から)	処理時間 (数値)	-	-
開く open	色(黒/白)	方向 (上から/左から/ 下から/右から)	処理時間 (数値)	-	-
待つ wait	(数値)	-	-	-	-
止める stop	-	-	-	-	-
動かす start	-	-	-	-	-
終了 end	-	-	-	-	-

#### 4-4. コマンド詳細

引数は、カッコ()で囲んだ部分が、実際の入力値になります。  
デフォルト値とは、何も指定しない場合の入力値です。

##### 【コマンド名】

[次へ](#)

`next`

内容: 次のファイルを読み込みます。

引数1:(ファイル名)

## 【コマンド名】

### 立ち絵

#### picture

内容: 立ち絵を表示、または消去します。

引数1:(ファイル名/消去) デフォルト値: 消去

引数2: 処理時間(数値) デフォルト値: 1

引数3: 場所(右/中央/左) デフォルト値: 中央

(コマンド例)

\* 立ち絵 sample

意味: sample.png ファイルを中央に、処理時間1で表示します。

\* 立ち絵

意味: 中央に表示中の立ち絵を、処理時間1で消去します。

\* picture(test2,5,左)

意味: test2.png ファイルを左側に、処理時間5で表示します。

## 【コマンド名】

### 背景

#### BackGround

内容: 背景を表示、移動、消去します。

引数1:(ファイル名/動かす/消去) デフォルト値:消去

引数2:処理時間(数値) デフォルト値:1

引数3:横の座標 デフォルト値:400

引数4:縦の座標 デフォルト値:300

(コマンド例)

\* 背景 back\_1

意味: back\_1.jpg ファイルを、処理時間1で表示します。

\* 背景

意味: 表示中の背景を、処理時間1で消去します。

\* BackGround(動かす,5,800,300)

意味: 表示中の背景を、横座標 800 の地点に、処理時間5で移動します。

## 【コマンド名】

### 音楽

#### bgm

内容: 音楽を流す、もしくは止めます。

引数1:(ファイル名/止める) デフォルト値: 止める

引数2: 音の大きさ(数値(%)) デフォルト値: 100

引数3: ループ位置(数値(秒)) デフォルト値: 0

引数4: フェード時間(数値(秒)) デフォルト値: 1

引数5: 途中再生時間(数値(秒)) デフォルト値: 0

(コマンド例)

\* 音楽 bgm\_1

意味: bgm\_1.mp3 ファイルを、フェード時間1で流します。

\* 音楽

意味: 流している音楽を、止めます。

\* bgm(bgm\_2,80,3,5,3)

意味: bgm\_2.mp3 ファイルを、フェード時間5で、80%の大きさを、開始3秒の時点から流します。

## 【コマンド名】

### 閉じる

close

内容: 画面を幕で閉じます。

引数1: 幕の色(黒/白) デフォルト値: 黒

引数2: 処理時間(数値) デフォルト値: 1

引数3: 方向(上から/右から/下から/左から/中央) デフォルト値: 中央

(コマンド例)

\* 閉じる 白

意味: 画面を白い幕で、処理時間1で中央から閉じます。

\* 閉じる

意味: 画面を黒い幕で、処理時間1で中央から閉じます。

\* close(黒,3,右から)

意味: 画面を黒い幕で、処理時間3で右から閉じます。

## 【コマンド名】

開く

open

内容: 閉じている幕を開きます。

引数1: 幕の色(黒/白) デフォルト値: 黒

引数2: 処理時間(数値) デフォルト値: 1

引数3: 方向(上から/右から/下から/左から/中央) デフォルト値: 中央

(コマンド例)

\* 開く 白

意味: 画面を白い幕で、処理時間1で中央から開きます。

\* 開く

意味: 閉じている幕を、処理時間1で中央から開きます。

\* open(黒,3,右から)

意味: 閉じている幕を、処理時間3で右の方向へ開きます。

## 【コマンド名】

待つ

wait

内容: 指定時間、次の処理を待ちます。

引数1: 処理時間(数値) デフォルト値: 1

(コマンド例)

\* 待つ

意味: 次の処理まで、処理時間1で待ちます。

\* wait(3)

意味: 次の処理まで、処理時間3で待ちます。

## 【コマンド名】

止める

stop

内容:画面中のウィンドウを消去し、クリックなどの入力を受付不可にします。  
オープニングやエンディングなど、自動で操作させたい場合に使用します。

(コマンド例)

\* 止める



## 【コマンド名】

動かす

start

内容: 画面中のウィンドウを表示し、クリックなどの入力を受付可能にします。

(コマンド例)

\*start



**【コマンド名】**

終了

end

内容: 実行中のプログラムを終了します。

(コマンド例)

\*終了

