

ADV Construction Kit マニュアル

鈴置友也 (cso237taeb)

2014 年 5 月 18 日

目次

第1章	ADV Construction Kit について	5
1.1	はじめに	5
1.2	早速使ってみよう	5
第2章	ADV を走らせる	7
2.1	JavaScriptADV エンジンでゲームする	7
2.2	Windows ネイティブ ADV エンジンでゲームする	8
第3章	スクリプトをみてみよう!	9
3.1	ADVEditor でスクリプトをみる	9
第4章	詳細なガイド	11
4.1	ADV.exe の読み込みファイルについて	11
4.2	使用できる変数や条件分岐時の論理評価	11
4.3	ビルドについて	12
4.4	バイナリについて	12
4.5	再配布について	12
4.5.1	JavaScriptADV の配布	12
4.5.2	ネイティブ ADV の配布	13
第5章	さいごに	15
5.1	さいごに	15
5.2	ご連絡	15

第 1 章

ADV Construction Kit について

1.1 はじめに

このプログラムは、JavaScript と Windows 32bit/64bit バイナリ環境でのアドベンチャーゲーム（ビジュアル・ノベル）作成を簡単に行うためのツールです。

次のような特徴があります。

① JavaScript で作成するため、WEB にアップすれば WINDOWS / Linux / MacOS / iPhone / Android の環境を問わず、オンラインでアドベンチャーゲームを楽しむことができます。

② ①で作成した JavaScript シナリオの Windows 32bit/64bit のネイティブ実行環境（インタプリタ）を内蔵しているので、PC 用のアプリケーションとしても配布が可能です。

③ JavaScript シナリオ作成用エディタ 32bit/64bit が付属しているので、新しくシナリオを編集したい場合、それからグラフィック、BGM などを追加したりエディットしたりする場合に威力を発揮します。

1.2 早速使ってみよう

何はともかく、まずはゲームを楽しんでみましょう。

ブラウザで動く JavaScriptADV エンジン、Windows ネイティブエンジンの 2 種類でゲームができます。

第2章

ADV を走らせる

2.1 JavaScriptADV エンジンでゲームする

javaScriptADV フォルダの中の adv.html をダブルクリックしてください。ブラウザが立ち上がり、ゲームが開始されます *1。こんな画面が出るはずです。



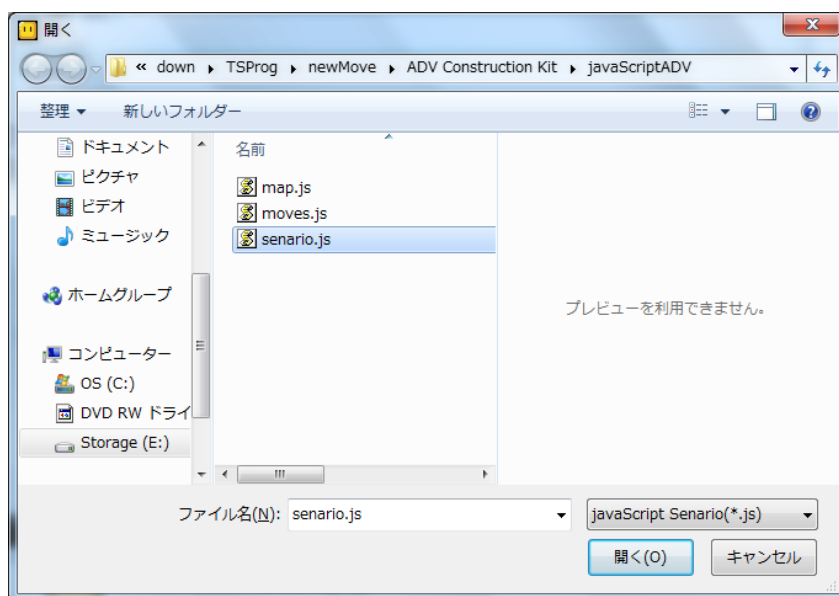
マウスで空欄をクリックすると、次の文章を読み進めます。右側にボタンが出たら、ボタンを選択して、つぎのシーンに進むことができます。

できましたか？

*1 iPhone などスマートフォン用のゲームは、[adv-i.html](#) を開くようにします

2.2 Windows ネイティブ ADV エンジンでゲームする

今度は ADVEngine フォルダ内にある ADV.exe を実行してみましょう。次のようなダイアログが出たら、javaScriptADV フォルダの中の senario.js を選択してください。



すると、次のような画面となり、ゲームができます。ネイティブ環境では、**ALT+ENTER** で全画面表示に切り換えることができます。



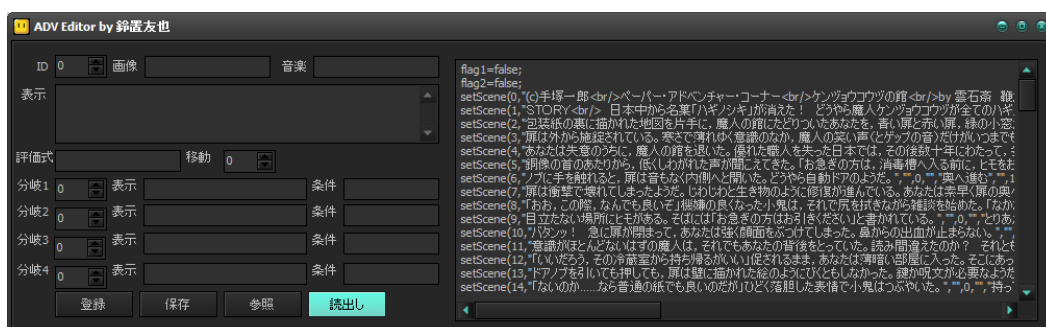
これらは同じ一つのファイル、senario.js を読んで実行しているという点に注目してください。同じスクリプトで Windows ネイティブにも、WEB ゲームにもなるのです。

第3章

スクリプトをみてみよう！

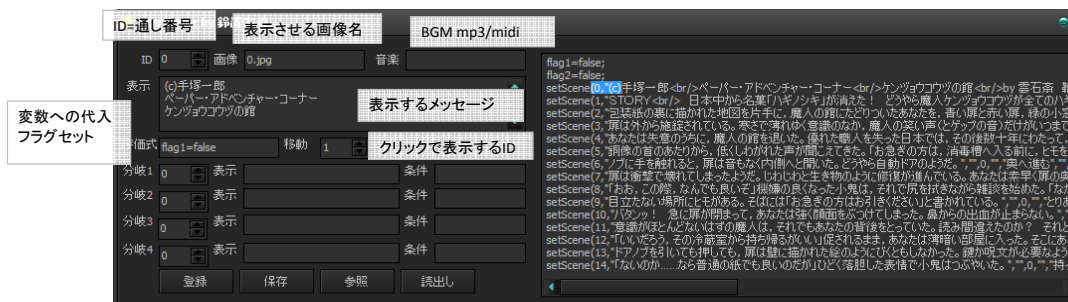
3.1 ADVEditor でスクリプトをみる

ADVEditor フォルダにある ADVEditor.exe を実行してみましょう。次に画面右下の [読出し] ボタンを押して、javaScriptADV フォルダの中の senario.js を選択してください。こんな画面になると思います。



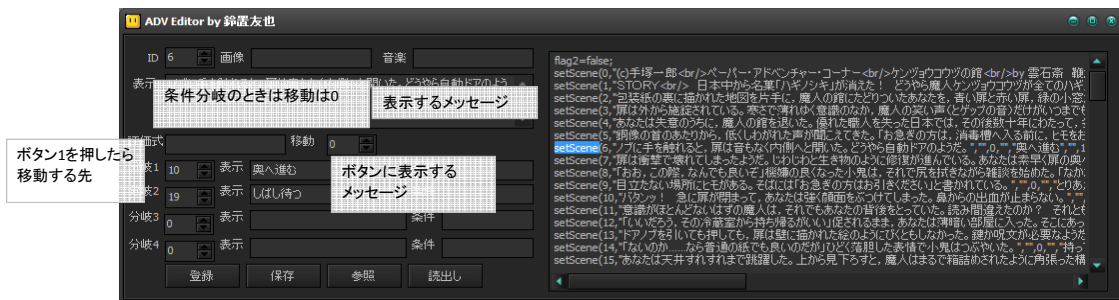
それでは、右側のプログラムソースの上から三行目の「setScene(0)」で始まる行をダブルクリックしてください。こんなふうに左のペーンにセットされます。

シーン ID は必ず 0 からスタートします。



この例ですと、ID=通し番号 0 の状態のシナリオでは、画像 0.jpg を表示し、音楽はなしで、「(c) 手塚一郎…」と表示します。そしてフラグセットで、flag1 を false にして、そしてクリックされたら 1 番に移動します。

それでは、今度は setScene(6) の行をダブルクリックしてください。こんな風になりま



この例では、ID=通し番号 6 の状態のシナリオでは、メッセージを表示した後ボタンを表示させます。一つ目は ID=10 にリンクしていて、ボタンには「奥へ進む」と表示させます。もう一つは ID=19 で「しばし待つ」と表示します。

もちろん、これらの画面で BGM を追加したりできます。BGM で使用できるのは MP3 と MIDI ファイルです。音楽の欄に相対パスで記述します。

スクリプトの変更が終わったら「登録」ボタンを押します。すると、右のペーンに変更が反映されます。

最後に「保存」ボタンで生成されたスクリプトをファイルに保存します。

これを使ってゲームを作っていくと言うわけです。

第 4 章

詳細なガイド

4.1 ADV.exe の読み込みファイルについて

ADV.exe は起動時に、同一フォルダの `senario.js` を探して読み込もうとします。もしない場合には、ファイルを開くダイアログを表示し、指定された*.js ファイルを読み込みます。つまり、ゲームは最終的には `senario.js` で記述すればよいことになります。

4.2 使用できる変数や条件分岐時の論理評価

評価式の欄と、各ボタンの表示条件には、ユーザー定義変数を使った表示・非表示の制御が可能です。

スクリプト内で使用できる変数は数値または論理値 (true/false) に限られます。

文字変数は使用できません。

文字変数を使用した場合、JavaScriptADV とネイティブ ADV ではスクリプト・エンジンのパーサが異なるため、JavaScriptADV だけ動作し、ネイティブ環境では動作しないという状況が生じる可能性があります。互換性の問題に注意してください。

なお、ユーザー定義変数は必ずスクリプトのはじめで初期化されていなくてはなりません。

たとえば、スクリプトのはじめで、

```
var
i=123;
ham=true;
cheese=false;
```

と定義されているとき、条件分岐では JavaScript 風に以下のように記述して評価することができます (//欄はコメント)。

条件分岐ボタンは評価値が true の時に表示されます。

```
i!=123 //(否定) → false
i<=200 //(比較) → true
i==125 //(同一) → false
((ham) && (cheese)) //(論理積) → false
((ham) || (cheese)) //(論理和) → true
```

4.3 ビルドについて

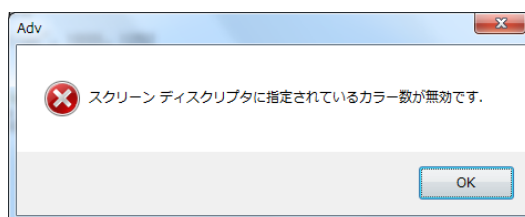
ソースが同梱されていますので、Delphi でコンパイル可能ですが、ADV.exe ではスクリプト・エンジンに JEDI(<http://www.delphi-jedi.org/>) の JCL(JclExprEval.pas) と TGifImage コンポーネント (<http://melander.dk/delphi/gifimage/>) を使用しています。あらかじめ JclExprEval.pas と GifImage.pas をインストールしてコンパイルしてください。

4.4 バイナリについて

今回 32bit 版と 64bit 版を用意しました。ADV(x64).exe , ADVEditor(x64).exe は 64bit 用バイナリになります。

※ ADV(x64).exe は GIF フォーマット表示に対応していません。

TGifImage コンポーネントが未対応のためです。無理に GIF フォーマットを読み込もうとすると下記のエラーが出ます。



ADV.exe では Gif フォーマットに対応しています。

4.5 再配布について

再配布については、senario.js の内容があなたのオリジナルの作品である場合に自由とします。

ソースの改変などは、各自の責任で行ってください。

4.5.1 JavaScriptADV の配布

WEB 用の JavaScriptADV の配布には、以下のファイルが同一フォルダにアップロードされていなくてはなりません。

- adv.html (ADV エンジン本体)
- adv-i.html (スマートフォン用に必要な場合)
- moves.js (TextOut 関数で使用)
- map.js
- senario.js (あなたのオリジナル作品)
- イメージファイル (サブフォルダなど相対パスに)

4.5.2 ネイティブ ADV の配布

Windows ネイティブの ADV の配布には、以下のファイルが同一フォルダに置かれていなくてはなりません。

`adv.exe` または `adv(x64).exe` (ADV エンジン本体)

`senario.js` (あなたのオリジナル作品)

イメージファイル (サブフォルダなど相対パスに)

第 5 章

さいごに

5.1 さいごに

私は一生懸命このフレームワークを作ったのですが、残念ながらゲームの中身、面白いコンテンツを作ることができませんでした。

どうか、あなたの力でこのツールの可能性を最大限に広げてあげてください。よろしくお願いいたします。

5.2 ご連絡

このソフトウェアはフリーソフトです。またはこのソフト使用中に発生した障害について、わたくしは如何なる責任を負うものでもありません。AS IS をお願いします。

CsO237(taeb) こど 鈴置友也 (cso236@gmail.com)