

Novel-Pressでつくる モバイルノベルゲーム

著 アライコウ



『はじめに』

携帯電話が世間に広まって十数年、人々の生活は大きく変化しました。それはゲームの世界にも波及し、携帯電話の高性能化に伴って、アクションゲーム、RPG、シミュレーションゲーム、パズルゲームなど、様々な作品が楽しめるようになりました。

文章を読み、選択肢を選ぶことで進行するノベルゲームも、たくさんの作品が世に出るようになりました。しかし、携帯電話ゲームを制作するには、プログラムの知識がなければいけません。これはアマチュアクリエイターにとって大きな壁となってきました。

そんな中で生まれたのが Novel-Press です。docomo、au、SoftBank の従来型携帯、そして従来型携帯に代わり市場を席卷しつつあるスマートフォンの Android 向けにノベルゲームを作れるツールです。Android の普及速度は目を見張るものがあり、今後は新規契約、機種変更ともに間違いなく多くのシェアを占めていくと思いますが、従来型携帯を使い続けたいという人のニーズにも応えているのがポイントです。

「累計 1 億台以上の携帯電話市場に向けて、自分の作品を発表できる」

Novel-Press があれば、これが実現できるのです。

特殊な技術は必要ありません。ゲーム制作がまったく初めての人、あるいはパソコン向けで活動してきた人、誰でも使いこなせます。もちろん本書も、可能な限りわかりやすいよう心がけて執筆しました。読み終えれば、すぐに開発に取りかかれるでしょう。

読者の方々のクリエイター魂を刺激し、創作の日々を充実させる。本書がその助けになれば幸いです。手の平に収まる携帯電話の上に、ぜひ豊かなストーリーを築いてください。

『目次』

はじめに _____	2
第1章 Novel-Press とは？ _____	6
モバイル向けのノベルゲームを作る	7
Novel-Press の機能	9
機能紹介アプリをダウンロード	11
第2章 各プラットフォームの特徴を把握しよう _____	14
docomo の従来型携帯の特徴	15
au の従来型携帯の特徴	17
SoftBank の従来型携帯の特徴	19
Android 携帯の特徴	20
コラム1・今後の携帯市場はどうなるか _____	22
第3章 制作準備をしよう _____	23
Novel-Press のルールを確認する	24
制作環境を整える	28
作業用フォルダを作る	31
タグの書き方を覚える	33
第4章 ノベルゲームを作ろう _____	35
テキストを表示する	36
テキストを装飾する	40
背景画像を表示する	43
キャラクター画像を表示する	45
描画バッファリングを使う	48

メッセージウィンドウを変更する	52
画像に特殊効果をかける	55
サウンドを再生する	57
ウェイト機能を使う	61
画面を揺らす	64
画面をフラッシュさせる	66
バイブレーションさせる	68
選択肢とジャンプを使う	70
フラグ機能を使う	76
プレイヤーに文字列を入力させる	80
セーブ機能に制限をつける	82
ブラウザを起動させる	85
各種リストに追加する	87
コメントでシナリオを見やすくする	91
スタッフファイルを制作する	94

第 5 章 アプリを組み立てよう 98

開発環境をインストールする	99
Java ソースコードをダウンロードする	108
config ファイルを作成する	110
アイコンを作成する	113
i アプリの組み立て方法	114
オープンアプリの組み立て方法	118
EZ アプリ (J) の組み立て方法	122
S! アプリの組み立て方法	126
Android アプリの組み立て方法	130

コラム 2・WEB 版の Novel-Press 139

第 6 章	Java ソースコードを書き換えよう	140
	より細かくシステム調節	141
	ボタンのテキストを変更する	142
	タイトル画面を変更する	145
	メニュー画面を変更する	154
	セーブ&ロード画面を変更する	158
	回想画面を変更する	162
	選択肢の表示方法を変更する	166
第 7 章	作品をリリースする	169
	ウェブサイトアップロードする	170
	プレイヤーにダウンロードしてもらう	174
	アプリゲットに登録する	176
	dマーケット (i モード) に登録する	180
	Ameroad に登録する	182
	Google Play に登録する	185
	タグリファレンス	187

第 1 章

Novel-Press とは？

『モバイル向けのノベルゲームを作れる』

●数少ないモバイル向けのゲーム制作ツール

プログラムを知らない人でも簡単にゲームを作れるようになる。それがゲーム制作ツールで、『RPG ツクール』（開発：エンターブレイン）などが有名です。パソコンの世界においては、そういった制作ツールがたくさんあり、数多くのアマチュアクリエイターが利用しています。

パソコンユーザーの 9 割は Windows を使用しています。この共通システムのおかげで、たくさんの人に使ってもらえるツールを開発することができたのです。ところが携帯電話は、いろいろな会社が仕様の違う製品を作っており、どの携帯電話でも動く……そういったアプリケーションを開発するのが難しいのです。したがって、ゲームの制作ツールもパソコンほどには発展してきませんでした。

しかし、まったく存在しないわけではなく、その数少ないツールのひとつが Novel-Press です。Novel-Press は docomo、au、SoftBank の従来型携帯、そして Android 端末で動くノベルゲームを制作することができます。どうしてもモバイル向けのノベルゲームを作りたい、しかも特定のプラットフォームに限定されることなく……そういうクリエイターにとっては、まさに待ち望まれていたツールなのです。

Novel-Press は開発者の公式サイトから無料で入手できます。実際に制作するとすると、誰かにキャラクターグラフィックや BGM を外注する、素材を購入するなどして費用がかかることもありますが、基本的な制作コストはゼロです。

この本を手にとった方は、すでにパソコンといずれかのキャリアの携帯電話を所持していることでしょう。このふたつだけあれば、最初の準備は完了しているのです。

●大規模なマーケットに参入できるように

Novel-Press 作品が動作する従来型携帯と Android 端末は、国内で最大のマーケットを形成しています。どれほどかという、各携帯電話会社の公式発表をもとに計算すると、ざっと 1 億台を超えています。あくまでも契約台数なので、人数換算するとそれよりも下がりますが、国内最大級であることに変わりはありません。Novel-Press を使用すれば、これほどの規模を持つマーケットに自分の作品を発表でき、多くの人々に知ってもらえるのです。

特に現在、Android がかなりの人気を博しており、新規契約数では従来型を上回ると言われています。この勢いある Android は、従来型携帯と違って世界で使用されています。その気になれば海外展開もできるということで、なおさら魅力的だと思います。

●デメリットは比較的少ない

Novel-Press で不可能なこと、難しいことについても知っておきたい。そう考える人もいますので、説明しておきます。

【システムに制限がある】

Novel-Press は表現の自由度よりも、簡単に作れることに重点を置いていますので、多くの点でデフォルト設定が強制されています。次項で説明しますが、プログラム本体に改造を加えない限りは、大胆なシステム拡張は不可能です。

【デザインに制限がある】

これも同じ理由で、オープニング画面やセーブ・ロード画面を凝ってみたいと思っても、あまり大幅なカスタマイズは難しくなっています。たとえばオリジナル画像をボタンに使う、などはできません。

デメリットと言えるのは、おおまかに以上の 2 点です。とはいえ、手軽にモバイルノベルゲームを作りたい人にとっては、さほど気にならないと思います。

『Novel-Press の機能』

●多彩な機能の数々

Novel-Press には以下に挙げるような多彩な機能があります。無料で使えてプログラムの知識がいらないのはありがたいけれど、やっぱり機能が第一……と考える人も、安心できるはずです。

【Novel-Press で可能なこと】

- ・背景画像の表示
- ・キャラクター画像の表示
- ・BGM、効果音の再生
- ・メッセージの一時消去
- ・メッセージの自動読み進み
- ・メッセージの読み返し
- ・ウェイトの使用
- ・画面を揺らす機能の使用
- ・バイブレーションの使用
- ・選択肢の使用
- ・時間制限付き選択肢の使用
- ・シーンジャンプの使用
- ・フラグ機能の使用
- ・条件分岐の使用
- ・プレイヤーに文字列を入力させる
- ・ブラウザの起動
- ・CG リストの使用
- ・BGM リストの使用
- ・エンディングリストの使用

モバイルゲームはパソコンゲームと違って、いろいろと制約があるものですが、これだけの機能があれば、十分に面白い作品が作れるでしょう。恋愛、ホラー、ミステリー……どんなジャンルのシナリオを書くにしろ、あとは作者の力量次第です。

● シンプルな文法

パソコンのノベルゲーム制作ツールでは、タグと呼ばれるものでシナリオを制御するのがスタンダードです。タグとは主に英数字の組み合わせによる命令で、このシーンで背景画像を表示する、キャラクター画像の位置を変える、BGMを流すという風に指定をします。

Novel-Press も同様に、タグによってシナリオファイルを作っていきます。タグの書き方は制作ツールによって大きく異なりますが、Novel-Press の文法は非常に簡単な部類に入ります。詳しいことは第 3 章で解説していきますが、英語を覚えてたての中学生でもすぐに理解できるというほどのシンプルさです。

● 改造ができる

Novel-Press の特色は何より簡単に作れることですが、それだけでなく、プログラム部分を書き換えることで、細かい部分の調節も可能になります。

Novel-Press の本体は、Java というプログラミング言語で書かれています。この本体部分はオープンソース（一般公開されているソース）となっており、自由に改造して構わないとされています。

つまり、好みでシステムや画面レイアウトを変更することも可能なのです。「それって Java の知識がないと難しいのでは？」と思われるでしょうが、数値をちょっと書き換える程度であれば、特に難しいことはありません。

もちろん、自分やサークルメンバーがプログラムに詳しいということがあれば、さらに大胆な拡張をすることもできるでしょう。

『機能紹介アプリをダウンロードする』

●公式サイトへアクセス

Novel-Press のメリットを理解していただけただけでしょうか。それでは実際に Novel-Press を試してみましょう。

まずはパソコンで Novel-Press 公式サイトにアクセスします。

【Novel-Press 公式サイト】

http://houser-home.net/novel-press/top_top.html

トップページで更新履歴が確認できます。そこから先に進むと、[製作手順] [タグ一覧] [備考] [掲示板] と 4 つのメニューがあります。一通り見て回しましょう。

「Novel-Press のアプリケーションはどこにあるの？」

と迷った方がいるかと思いますが、Novel-Press とはプログラム、ソースコードの名称であり、アプリケーションではないのです。アプリケーション実行型のパソコンゲーム制作ツールに慣れている人は、最初は戸惑うかもしれません。Novel-Press はソースコードをもとにして作品を組み立てるのですが、これについては第 5 章で説明していきます。

●Novel-Press の機能を試す

メニューの [製作手順] をクリックしてください。[その他] に [サンプルアプリ] とあります。このページから、Novel-Press で使える機能を紹介したアプリをダウンロードできます。

表示されている QR コードを、携帯電話のバーコードリーダーで読み取りましょう。[DOWNLOAD] のリンクを選ぶと、ダウンロードが開始します。このアプリを起動すると、シンプルな緑色の画面が出てきます。そして 4 つのメニューがあります。



【START】

ゲームをスタートします。

【LOAD】

セーブされたデータをロードします。

【MENU】

システム設定、CG リスト、エンディングリスト、BGM リストがあります。

【STAFF】

制作スタッフを見られます。

[START] を選ぶと、機能のサンプルを選べます。選択肢で [文字関係] [画面関係] [その他] の 3 種類があり、さらにそこから細かく機能が分かれていますので、すべて試してみましょう。その過程で CG や BGM、エンディングが登録されます。何もせずとも各種リストが付いてくるのは、Novel-Press の特徴のひとつです。

操作方法については公式サイト [備考] → [操作方法] で確認できます。キー入力式の従来型携帯とタッチパネル式の Android スマートフォンで操作方は異なりますが、いずれも特に迷うことはないと思います。

●メニュー画面

メニュー画面では、次の項目を設定できます。

【文字の表示速度】

10段階で設定。10は瞬間表示。

【オートプレイのウェイト】

10段階で設定。10がもっとも長く待つ。

【文字枠の透明度】

10段階で設定。10が透明。

【音量】

10段階で設定。

【バイプレーション】

ONとOFFで切り替えられる。

【クリック（タップ）待ちの表示】

ONとOFFで切り替えられる。

【改頁待ちの表示】

ONとOFFで切り替えられる。

第 2 章

各プラットフォームの特徴を把握しよう

『docomo の従来型携帯の特徴』

●i アプリがプレイできる FOMA シリーズ

ゲームを作る前に、各プラットフォームのことをよく知っておかなければなりません。本章の内容をきちんと把握しておけば、「自分の携帯でプレイできる？」というプレイヤーの質問にも対応できると思います。

docomo の従来型携帯でプレイできるアプリは「i アプリ」といい、これをダウンロードできるのは i モードを搭載した FOMA (Freedom Of Mobile multimedia Access) 端末です。この端末であれば Novel-Press 作品をプレイできます。

FOMA シリーズでプレイできる i アプリは、メガアプリと呼ばれています。容量が 1MB であることから、この名が付いています。メガアプリに対応するようになったのは、2006 年から 2007 年にかけてで、それ以前の FOMA 端末は、i アプリの容量上限が 500KB とかなり制限が厳しいものでした。

そして Novel-Press で作れる i アプリの容量上限は、1MB となっています。この 1MB という容量は、GB が当たり前になっているパソコンゲームなどに比べるといかにも小さいですが、そこはシナリオや演出でカバーして、面白い作品を目指しましょう。むしろ制限のある中で、どうすれば容量を削減できるかを考えるのが、クリエイターにとって腕の見せどころと言えます。

●DoJa プロファイルと Star プロファイル

「自分の持っている端末は、2MB 以上の i アプリが OK みたいなんだけど？」と疑問を持った人がいると思います。

i アプリの実行環境、つまり i アプリを動作させるためのソフトウェアの仕様は 2 種類あり、それぞれ「DoJa プロファイル」「Star プロファイル」と呼ばれます。2008 年頃までの FOMA 端末では DoJa が搭載されていましたが、それ以降は Star が搭載されるようになりました。2MB 以上が OK というのは、この Star なのです。

DoJa はアプリの容量上限が 1MB です。そして Novel-Press は DoJa の仕様に沿って製作されているので、それ以上の容量の作品を作ることはできません。Star で制作された作品と比べて、DoJa は容量面で劣るわけですが、2008 年以前にリリースされた機種でも動作させられるメリットがあります。2008 年以降のリリースでも、DoJa しか搭載されていない機種が一部にありますので、より多くのユーザーにプレイさせたいなら、依然として DoJa が有利です。

Star が搭載される端末には、DoJa も平行して搭載されているため、Novel-Press 作品がプレイできないという心配はありません。いつかは DoJa が搭載されなくなる日が来るかもしれませんが、そうなるとしても相当先の話のはずです。

『au の従来型携帯の特徴』

●オープンアプリとEZアプリ（J）

au の従来型携帯で一般クリエイターがリリースできる Java アプリは「オープンアプリ」と「EZ アプリ（J）」の 2 種類があります。

2007 年に登場したオープンアプリは「オープンアプリプレイヤー」というアプリ上で動作します。しかし 2010 年頃になると、このオープンアプリプレイヤーを搭載した機種はリリースされないようになり、代わりに 2011 年から、上位互換に当たる EZ アプリ（J）対応機種がリリースされました。仕組みがほとんど同じなので、EZ アプリ（J）対応機種でも、オープンアプリは問題なくプレイできるのです。

つまりオープンアプリは旧式で、EZ アプリ（J）は新式です。au 携帯向けにリリースしたいと考えるなら、この両者の違いをよく把握しておく必要があります。

●容量と動作速度の違い

オープンアプリと EZ アプリ（J）の違いは、主に容量です。オープンアプリの容量上限は 300KB までとなっており、かつての docomo 携帯のメガアプリ非対応機種よりもさらに小さくなっています。

300KB 以内でゲームを制作するとなると、グラフィックの画質を落とす、BGM の数を減らすなど、かなりの削減努力をしなければなりません。それでも容量を削減しきれない場合は、前編後編などに分割してリリースすることが必要になってきます。

一方、EZ アプリ（J）は上記の制約が取り払われています。容量上限は 2MB で、DoJa で制作された i アプリの 2 倍もの容量です。これだけあれば、十分にクオリティの高い作品が作れるでしょう。また、プログラムの処理速度もオープンアプリより速くなっていて、より快適にプレイできます。オープンアプリの欠点がおおむね解消されているのです。

つまり選択肢として、

- ① 300KB 以内に抑えてオープンアプリ対応機種、EZ アプリ (J) 対応機種
の両方をターゲットにする
- ② 容量の大きい EZ アプリ (J) 対応機種のみをターゲットにする

この 2 種類があります。①の場合は一定のユーザー数を見込める代わりに制限が厳しく、②の場合は容量に余裕がありますが、ユーザー数が少なくなります。一長一短なので、好みで決めましょう。

『SoftBank の従来型携帯の特徴』

●S!アプリがプレイできる SoftBank 3G シリーズ

SoftBank の従来型携帯で動作するアプリは「S!アプリ」といい、現在は SoftBank 3G と呼ばれるシリーズで利用できます。

容量は 1MB で、Doja で制作された i アプリと同じです。かつては機種によって 50KB、100KB、256KB といった制限がありましたが、現在はすべて 1MB となっています。i アプリとして制作したものをほぼそのまま S!アプリとしてもリリースするという例が、商業アマチュア問わず見られます。

●一般の制作者は自分のサイトで公開できない

S!アプリの最大の特徴は、自分で用意したウェブサイトへの公開ができないことです。docomo でも au でもそういった制限はないのですが、これは SoftBank が決めたセキュリティの問題であり、仕方がないものと納得するしかありません。

企業ならば SoftBank が事業者向けのサーバーを用意していますが、一般の制作者はどうやってアプリを公開すればよいのかというと、SoftBank が認定したコンテンツアグリゲータ(コンテンツを集めてユーザーに提供する事業者)のサーバーにアップロードします。コンテンツアグリゲータのサービスにアカウント登録をして、審査を経て、ようやく公開できるという流れです。コンテンツアグリゲータの代表としてはアプリゲットというサイトがあり、第 7 章で登録方法を解説します。

自分のサイトにアップロードできないということは、実機でのテストプレイも逐一コンテンツアグリゲータを通さなければいけません。そのため時間がかかってしまい、i アプリと平行して制作していても S!アプリのみリリースが遅れることがしばしばあります。

『Android 携帯の特徴』

●どの携帯会社からもリリースされている

Android 携帯は docomo、au、SoftBank の各キャリアからリリースされているため、その分ユーザー数が急増しています。iPhone と並び、今後もっとも契約数の伸びが期待されるスマートフォンです。

Google が運営する Android アプリマーケット・Google Play でのアップロード容量制限は 50MB ですので、Novel-Press で制作する Android アプリの容量もまた 50MB 以内になります。

ダウンロードに少々手間取るというデメリットはありますが、従来型携帯では落とさざるを得なかったグラフィックの画質も、パソコンゲーム並みの綺麗さで使うことが可能です。ボリュームある内容にしたいというなら、Android 向けのみで制作するとよいでしょう。

●画面が縦向きでも横向きでも表示される

端末を持つ方向が縦なら縦画面、横なら横画面で表示される。これがスマートフォンの特徴のひとつですが、Novel-Press で作る Android アプリは、どちらの方向でも表示できます。

具体的な例を挙げると、画面を縦長に設定している場合、端末を縦方向に持っていると通常表示されます。そこで端末を横方向にすると、画面に収まるように全体が縮小されて表示されます。画面を横長に設定していて、縦方向に持った場合も同様です。もし画面を正方形に設定していれば、縦方向でも横方向でも同じように表示されるわけです。

●世界中でダウンロードしてもらえる可能性

従来型携帯は日本国内だけで通用する独自仕様のため、ガラパゴス携帯（ガラケー）などと呼称されることがあるのですが、Android はグローバル展開している製品です。また Google Play も世界中で利用されています。

つまり Novel-Press で Android アプリを作り、Google Play にアップロードすれば、世界の人々にプレイしてもらえる可能性があるのです。これは大変素晴らしいことです。もちろんグローバル展開するつもりなら、シナリオを翻訳する手間があるのですが、逆に言えばそれだけで海外のユーザーにプレイしてもらえます。

『コラム 1・今後の携帯市場はどうなるか』

2012年5月、docomoの夏モデル発表会が行われましたが、多くの人が驚きました。iモード対応の従来型携帯が、1機種も発表されなかったのです。

1999年の登場以来、iモードで日本の携帯電話市場を牽引してきた docomo ですが、スマートフォンの勢いには抗えず、戦略的に仕方がないことなのでしょう。今後一切リリースしないということではないと思いますが、au も SoftBank も、従来型携帯よりもスマートフォンにシフトしていることが明確になっています。

したがって、従来型携帯のユーザーは今や増加を見込めないということなのですが、これを変わず使い続けるというユーザーも確実にいます。もしもあなたがゲーム会社の人ならば、従来型携帯のユーザーは切り捨てるという選択肢もあるでしょう。しかし本書の読者の多くは、趣味でゲーム制作をしているはずで、商売でやるのではないのですから、少数派になりつつある従来型携帯のユーザーにも目を配り、楽しませるべきではないかと考えます。

筆者自身の話をしますと、ホラーアドベンチャーゲームの『BAD END』という作品をリリースしました。これは有料なのですが、iアプリと S!アプリの合計ダウンロード数は約 500 になります。無料体験版も合わせれば、ざっと 2500 以上はダウンロードされており、めでたく制作費の回収程度は達成することができました。たいして名前の売れていない個人の作品としては、十分な数字だと思っています。

第 3 章

制作準備をしよう

『Novel-Press のルールを確認する』

●利用規約を確認

公式サイトには利用規約が書かれていますので、重要事項を以下にまとめます。

- ① Novel-Press はフリーウェアで、ユーザーはいかなる対価も開発者に支払う義務はない。ただし開発者もバグ修正などの義務を一切負わない。
- ② 個人／法人、無料／有料配信の別に関わらず、Novel-Press を利用したことを報告する義務はない。
- ③ 作品内容に関する制限はなし。年齢制限のある作品、二次創作など、いかなる内容でも作れる。
- ④ Novel-Press を利用して作られた作品は、それぞれの作者が著作権を持つが、Novel-Press 自体、つまりプログラムの著作権は開発者が持つ。
- ⑤ Novel-Press ソースコードの利用により、利用者がいかなる損害を受けた場合にも、開発者は一切の責任を負わない。

ゲーム制作ツールは、だいたいどれもこういった規約があります。

「自由に作っていいけれど、プログラムまで自作したとウソをついたらダメ。何かあっても自己責任」

ということです。特にややこしい規約ということもないかと思います。これらの規約は予告なしに変更されることがあるということなので、たまにはチェックしておきましょう。

なお、Novel-Press の利用規約とは別に、作品に用いる画像やサウンドについては、フリー素材を用いる場合、各素材サイトの利用規約に違反しないように気をつける必要があります。

●使用できるファイルのフォーマット

Novel-Press で使用できるファイルのフォーマットは、プラットフォームごとに異なっています。

プラットフォーム	テキスト	画像	サウンド
docomo (IAP 版)	txt	jpg、gif	mld、mid
au (OAP 版)		jpg、png	mid、wav
SoftBank (SAP 版)		jpg、png	spf、mmf
Android (ADR 版)		jpg、gif、png	mp3、ogg

【シナリオファイル】

もっとも一般的な txt 形式で、特に説明の必要はないかと思います。

【画像ファイル】

表のとおり、全プラットフォーム共通で jpg が使用できます。主に背景画像でこの jpg を使いますが、従来型携帯の場合、サイズは横 240×縦 240 の正方形にする必要があります。Android は機種によってディスプレイサイズが違うのですが、横 800×縦 480 ピクセルだと多くの機種でしっくり表示されます。縦長表示を前提にするなら、横 480×縦 800 ピクセルでも構いません。

キャラクター画像は docomo の場合 gif、他のプラットフォームでは png になります。gif や png をキャラクター画像に用いる場合は、背景を透過させなければなりません。ちなみにウェブサイトで用いる gif ファイルはアニメーションさせることができますが、Novel-Press では不可能となっています。

【サウンドファイル】

docomo では mld と mid です。mld は docomo 携帯の着メロで使われるフォーマットなのですが、自作するのが難しく、フリー素材としてもあまり出回っていないので、事実上 mid の一択となるでしょう。mid はパソコンでもよく使われる MIDI ファイルのことで、こちらはフリー素材がたくさんあります。

au では mid の他に、wav を使用できます。wav は効果音に最適ですが、容量制限を考えるとあまり多用はできません。

SoftBank では spf、mmf を使用します。spf は最大 4 和音までです。mmf は wav から変換したもののみ使用でき、かつ最大 16 和音までで用意しなければなりません。docomo の mld と同じく、いずれもフリー素材としてはほとんど出回っていないので、mid を spf に変換したものをを使うのが現実的な方法になります。

Android では従来型携帯では使えない mp3 と ogg ファイルが使えます。容量制限に余裕があるので、BGM も効果音も必要なだけ取り入れましょう。

●ファイル名は 2 桁の番号

Novel-Press で使用するファイルは、ファイル名を作者の自由にできないという特徴があります。2 桁の番号で管理されるのです。

たとえばシナリオファイルなら「00.txt」、キャラクター画像なら「11.gif」といった具合です。シナリオ、背景画像、キャラクター画像、サウンドのいずれも、最大 100 ファイルまで（00 から 99 まで）用意することができます。番号は連番である必要はなく、途中に空きがあってもかまいません。A というヒロインは 00 番台、B というヒロインは 10 番台という風にすれば、管理しやすくなると思います。

なお、背景画像の 00 番はタイトル画面、サウンドの 00 番はタイトル曲に自動的に割り当てられます。

●拡張子の扱い

各素材ファイルの拡張子は小文字 3 文字である必要があります。たとえば背景画像に「00.JPEG」を使おうとしても、表示されません。

パソコンの設定で拡張子を非表示にしていると、大文字になっていることに気づかないということがたまにあります。もしも表示されないと思ったら、ここをチェックしてみましょう。

●アダルト・パロディ作品を作る場合

同人の世界で人気を博すアダルト・パロディ作品ですが、Novel-Press でもこれらを作ることができます。

ただしアダルト作品に関しては、レンタルサーバーの規約でそれを公開することを認めているというのが条件になります。アダルト OK のレンタルサーバーはそれほど多くなく、ほとんどが有料ですが、どうしてもアダルト作品を作りたい人は検索して調べてみましょう。

また。第 7 章で紹介する d マーケットやアプリゲット、Google Play のような公式サイトでは、アダルトは不可能となります。しかし Android の場合、Google Play とは別に、アダルト専門のマーケットがありますので、興味があるなら調べてみましょう。

『制作環境を整える』

●ソフトライブラリのベクターを利用する

工場が優れた機械を導入して生産性をアップさせるように、スムーズにゲームを制作するためには、高機能のソフトが必要になります。有料のソフトでもいいのですが、できるだけコストを減らすために、フリーソフトを使用することをおすすめします。

インターネットでは、多くのプログラマーが自作のフリーソフトを公開しています。そういったプログラマーのウェブサイトをひとつひとつ訪れて、目当てのソフトを探すのは大変な手間です。そこで、開発者にソフトを登録してもらって一斉公開しているダウンロードサイトを利用しましょう。

この手のサイトで一番有名なのはベクターで、ゲーム制作に役立つあらゆるソフトが登録されています。人気順の上位にあるものなら、まず間違いはないでしょう。

【ベクター】

<http://www.vector.co.jp/>

●テキストエディタ

シナリオファイルは `txt` 形式ですから、これを編集できるテキストエディタが必要です。Windows にはメモ帳というものが標準で付属していますが、最低限の機能しかなく、これを使っているクリエイターはまずいません。

ベクターで入手できるものなら、どんなテキストエディタでもよいですが、ぜひ欲しい機能としては、グローバル検索・変換があります。そのファイルだけではなく、指定したフォルダ内にあるファイルの語句を一括検索、変換できる機能です。たとえば主人公の名前を「一郎」から「二郎」に変更したい時、いちいちすべてのファイルを開かず、グローバルでやっつけてしまえばものの数秒で済んでしまうわけです。

●グラフィック編集・変換アプリケーション

従来型携帯で使用する背景画像のサイズは 240×240 ですが、素材サイトからダウンロードできる画像は、たいていがパソコンゲーム用の横長サイズとなっています。グラフィック編集ソフトには、サイズ調整の操作をしやすいものを選びましょう。

そして、キャラクター画像の作成のために、背景の透過した gif や png ファイルを扱える機能が必須になります。他には、色や質感をワンタッチで加工できるレタッチ機能が、あればあるほど便利です。

また従来型携帯の場合、画像の容量をどう抑えるかが一番気を遣うところです。そのため、画質を一括して変換できるようなソフトがあれば、効率よい作業に繋がるでしょう。

●サウンド再生・変換アプリケーション

Novel-Press で再生できるサウンドファイルのうち、Windows に標準で付属しているメディアプレイヤーでは mid、mp3、wav を聞くことができます。Android 向けに制作する場合で、mp3 を使いたくないなら、ogg を聞けるサウンドプレイヤーを用意する必要があります。この4つのフォーマットは、アマチュアクリエイター向けの素材サイトを回れば、かなりのファイルが無料で手に入れられるでしょう。

一番扱いが難しいのは、SAP 版で用いる spf です。携帯電話向けのフォーマットなので、これを聞けるサウンドプレイヤーはほとんどありません。その数少ないうちのひとつが、Yamaha SMAF GLOBAL が公開している「ATS-SMAFPhraseL2」です。これは mid ファイルを spf ファイルに変換する機能を備えており、S!アプリ制作に欠かせないものです。[ツール]のページからダウンロードしてください。

【Yamaha SMAF GLOBAL】

<http://smaf-yamaha.com/jp/index.html>

なお、サウンドファイル全般に言えることですが、フォーマットを変換する際は、素材の配布元がそのことを許可していることを確認してください。中にはそうした変換を一切認めていないサイトもあります。

●ロゴ作成ソフト

最初に表示されるタイトル画面には、見栄えのするロゴが欲しいものです。絵心のない人だとそういうのを作るのは苦勞しますが、簡単に作れるソフトがあります。テキストを入力したら、縁の色や質感を指定するだけで、立派なロゴができあがるのです。

『作業用フォルダを作る』

●規定のフォルダ名にする

必要なソフトを揃えたら、作業用フォルダの作成に入ります。これは厳密にルールが決められているので、間違いのないようにしてください。

まずはデスクトップあたりに、新規のフォルダを作ってください。テスト段階なら、フォルダ名は IAP 版なら「i アプリ」、OAP 版なら「EZ アプリ」、SAP 版なら「S!アプリ」、ADR 版なら「Android アプリ」、あるいは「Novel・Press」などです。本格的に作品を作る段階になったら、作品のタイトル名をつけるとよいでしょう。

新規のフォルダを作ったら、さらにその中に 4 つのフォルダを新たに作ります。フォルダ名は次のようにします。

【imageB】

背景画像やイベント CG を入れます。

【imageF】

前景画像（キャラクター画像や、それ以外の画像をまとめてこう呼びます）を入れます。

【sound】

BGM、効果音のファイルを入れます。

【txt】

シナリオファイルと、制作者情報などを記載した STAFF ファイルを入れます。

これは全プラットフォーム共通です。後々にアプリを組み立てる際に、このフォルダ名と構成になっていないと、正しく組み立てられません。「imageb」など、大文字と小文字を間違えてもいけませんので、確実にこのようにしてください。

『タグの書き方を覚えよう』

●タグ名とパラメータ

次章からシナリオファイルの作成に入りますが、その前に Novel-Press におけるタグの書き方をマスターしましょう。

画像表示やサウンド再生を指定するもの、それがタグだと第 1 章で書きました。タグはすべて、次のように [] で囲って書きます。

[タグ名,パラメータ]

タグ名には機能を端的に表した名称がつけられています。サウンドを再生するタグは [bgmon] という風に。

パラメータは、タグの補助をする役割を持つ値です。画像を表示するタグであれば、何番のファイルを表示するのか、どの位置に表示するのかといったことを、パラメータで指定するのです。パラメータの数はタグによって異なり、おおむね 0 個から 5 個です。

タグ名とパラメータの間は **【,】**（コンマ）で区切ります。タグは通常、1 行で書くのですが、複数行に分けて書くこともできます。

[タグ名,
パラメータ]

一部のタグでは、このように複数行で書いたほうが見やすくなる場合があります。また、タグでない文字列、たとえば [あいうえお] などと記述しても、一切無視されます。これを利用したテクニックがあるのですが、それは後ほど解説します。

●エスケープシーケンス

Novel-Press の文法では、【[]】で開始する文字列はすべてタグとして処理されます。それでは【[]】という記号自体を表示させたい場合は、どうすればいいでしょうか。

これにはエスケープシーケンスというものを使います。規定された文字の並びによって、ある文字を表現する手法で、コンピューターの世界ではよく使われます。

Novel-Press で【[]】を表示したい時は、その直前に【¥】を挿入します。

[エスケープシーケンス]

これではタグとして処理されてしまうので、

¥[エスケープシーケンス]

こうすると画面上では【[エスケープシーケンス]】と表示されます。

もしも【¥】という文字自体を表示させたい時は、その直前に【¥】を挿入します。つまり連続で【¥】を記述するのです。

この品物は¥¥100 だ。

これで画面上では【この品物は¥100 だ。】と表示されます。

第4章

ノベルゲームを作ろう

『テキストを表示する』

●プレイヤーの操作を待つ[c]タグ

まずはノベルゲームの基礎であるテキストの表示方法からです。それほど難しいことはありません。txt フォルダに 00.txt を作成したら、さっそく書いてみましょう。

テキスト表示に関係するタグは複数ありますが、テキストを止めてプレイヤーの操作を待つのが[c]タグです。

テキストを停止してプレイヤーの操作を待ちます。[c]テキストを再開しました。また停止します。[c]このように適度に区切ることで、読みやすくしましょう。[c]

これを使わない場合、テキストが垂れ流し状態になるので、特に画面全体にテキストを表示するタイプのゲームでは必須のタグになります。逆に、画面下に数行しか表示しないタイプだと、[c]タグはなくてもよいかもしれません。

●改行をする[l]タグ

打ち込んだテキストは設定された表示区域の端まで行くと、自動的に改行されるのですが、任意の箇所で行いたい場合は[l]タグを使用します。

何もしなくても端まで行くと自動的に改行されます。[c][l]
次に強制的に改行します。[c][l]
改行しました。[c][l]
でも、やたらと[c][l]
改行するのも[c][l]
見にくくなると思います。[c]

何もしなくても端まで行くと自動的に改行されます。
次に強制的に改行します。
改行しました。
でも、やたらと改行するのも見にくくなると思います。 _

[l]タグは単独で使用するのではなく、この例のように[c]タグも一緒に記述して、プレイヤーの操作を待ってから改行するというのが基本となるでしょう。

次に一行空けます。[c][l]

[l]

一行空けました。次は二行空けます。[c][l]

[l]

[l]

二行空けました。次は三行空けます。[c][l]

[l]

[l]

[l]

三行空けました。[c]

[l]タグは空白行を作るのにも使えます。複数[l]タグを挿入すれば、その分だけ空白ができるのです。

●改ページをする[p]タグ

ページを切り替えたい時は[p]タグを使用します。画面上のテキストが全消去されて新しいページが始まる、という処理になります。

次に改ページします。[p]

改ページしました。[p]

[p]タグは[c]タグのように、プレイヤーの操作を待ちますが、操作を待たずに改ページさせたい時は、大文字で[P]と記述してください。

プレイヤーの操作を待たないで改ページします。[P]

改ページしました。[p]

大文字の[P]タグは、テキストを止めてしまうと演出上よくない、たとえばホラーゲームで、恐怖のメッセージをとめどなく流す……などのシーンで使えるでしょう。

●メッセージウィンドウとテキストの表示区域を変更

シナリオ内でメッセージウィンドウやテキストの表示区域を変更したい場合があります。これには[boxpos]タグと[txtpos]タグを使用します。

[boxpos,0,165,240,75]

[txtpos,15,170,210,65]

メッセージウィンドウの表示区域は X 座標が 0、Y 座標が 165、横幅が 240 ピクセル、縦幅が 75 ピクセルです。[p]

テキストの表示区域は X 座標が 15、Y 座標が 170、横幅が 210 ピクセル、縦幅が 65 ピクセルです。[p]

メッセージウィンドウの表示区域を指定するのが[boxpos]タグです。4つのパラメータは左から順に X座標、Y座標、横幅、縦幅となります。

同様に[txtpos]タグは、テキストの表示区域を指定します。テキストは当然、メッセージウィンドウの中に収めなければいけませんので、パラメータもそのように指定する必要があります。

これらのタグを用いれば、通常はアドベンチャーゲームらしく画面下部に表示したいが、あるシーンでは全画面で表示するという演出が可能になります。

●禁則処理はできない

行頭や行末にあっては見栄えが悪くなる文字が、前後の行に表示されるように調整すること、これを禁則処理といいます。ワープロソフトだと【。】【、】【「】【】といった句読点や括弧は、禁則処理が行われます。

Novel-Press ではこの機能がありませんので、テキストのレイアウトは手動で行う必要があります。

放っておいてもプレイに支障はないのですが、画像を見ればわかるように、やはり見栄えが悪いですので、調節したほうがよいかと思います。ノベルゲームは文章で魅せるジャンルですから、こうしたことにも気を遣いたいものです。

