

中華大學資訊工程學系

100 學年度第二學期

專題製作期末報告

視覺化電子小說遊戲製作

Visual of Electronic Novel of Game
Production

專題組員: B09702124 劉仁偉

指導老師: 王俊鑫老師

專題編號: PRJ2011-CSIE-10032

執行期間: 101 年 02 月 至 101 年 06 月

目錄

一、摘要.....	3
二、背景及目的.....	3
三、專題研究與步驟.....	4
(1)製作工具/軟體的選擇.....	4
(2)製作工具/軟體的資訊與架構.....	4
(3)專題製作的總體流程與細節.....	5
1. 思考要做什麼類型的故事。.....	5
2. 構思故事中大致劇情走向。.....	5
3. 開始撰寫純文字劇本。.....	5
4. 將純文字劇本程式化，並呈現在程式上。.....	6
5. 將背景、人物、音樂、音效程式化，並呈現在程式上。....	7
6. 重複上述動作即能將大致上的遊戲展現情形製作完成。.....	8
四、主要成果.....	9
DEMO 成果展示.....	9
五、評估與展望.....	12
六、結論.....	12
七、銘謝.....	12
甘梯圖	13
八、參考文獻.....	13

一、摘要

隨著電子書的發展日漸蓬勃，人們也開始尋求各種不同的發展方向。在結合休閒與樂趣性後所產出的一種可能即為”電子小說遊戲”。

根據這種發展趨勢與專題製作的契機，造就了製作遊戲的開端。透過此專題將展示出電子小說遊戲的製作流程與其進程式運行之結果。

二、背景及目的

在以往小說皆是以紙、墨做結合並裝訂成本，這樣的流程使一本小說能得以完成並供人閱讀。在閱讀過程中透過文中的字句在腦海中想像故事的情景，並透過觀看劇情/想像之後劇情的發展而從中獲取樂趣。

伴隨科技的進步，透過將小說電子化以節省資源的耗損，並將原本文中所帶給人們想像的故事情景利用圖像化技術使情景能夠直接產生，進而使人更容易了解故事的景像。

三、專題研究與步驟

(1)製作工具/軟體的選擇

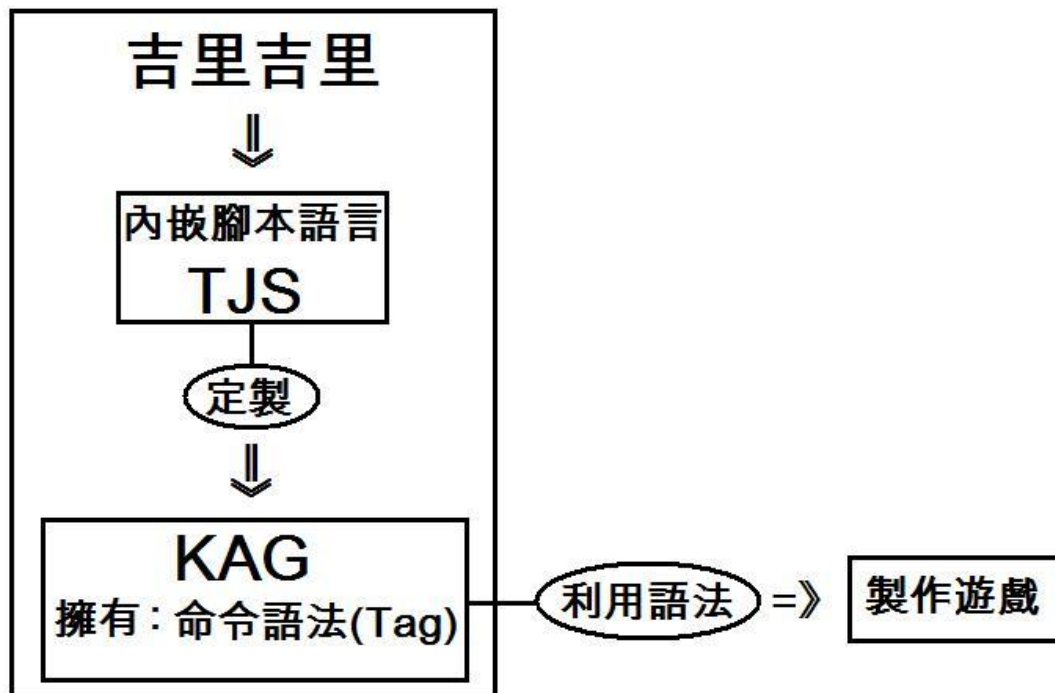
現有的遊戲製作有許多種不同的軟體，而其中幾個比較具代表性的為：「RPG 製作大師、戀愛遊戲製作大師、吉里吉里、Game Maker。」

由於本專題所要製作的遊戲是“視覺化小說”這種類型，因此選擇：「戀愛遊戲製作大師、吉里吉里」這兩種，而在追求程式撰寫與自由化的關係，最終選擇使用”吉里吉里”做為此專題製作的主要軟體。

(2)製作工具/軟體的資訊與架構

什麼是吉里吉里？吉里吉里，又稱 T Visual Presenter (簡稱 TVP)，是一個由 W. Dee 氏所開發的一款遊戲製作工具，以物件導向語言 TJS 做為底層開發，外包上 KAG 的 Script 語法讓一般使用者使用。

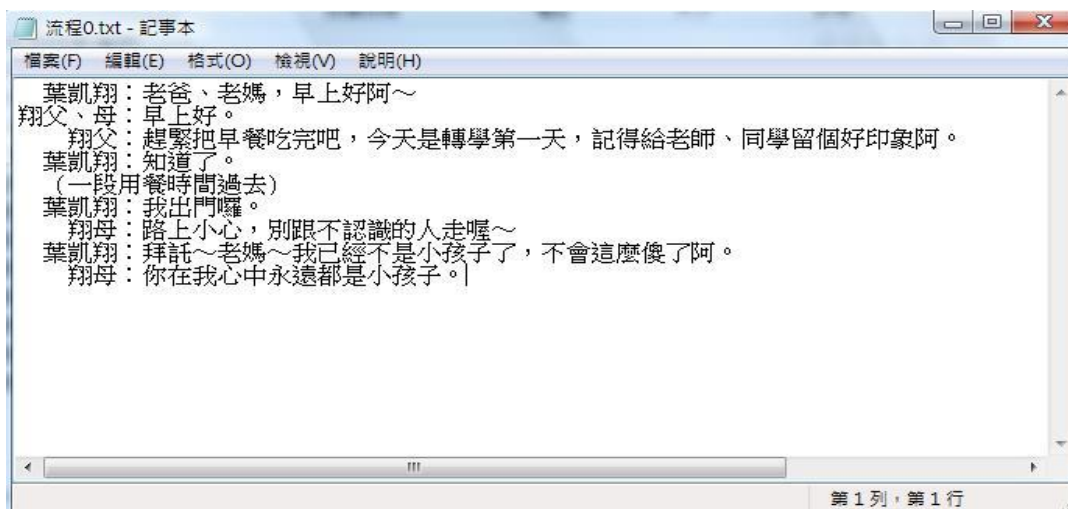
吉里吉里的本體採用 GPL 許可證，使用者不需要負擔任何費用即可利用吉里吉里來開發遊戲，包括免費、共享或是商業遊戲。



吉里吉里與 TJS、KAG 的關係圖

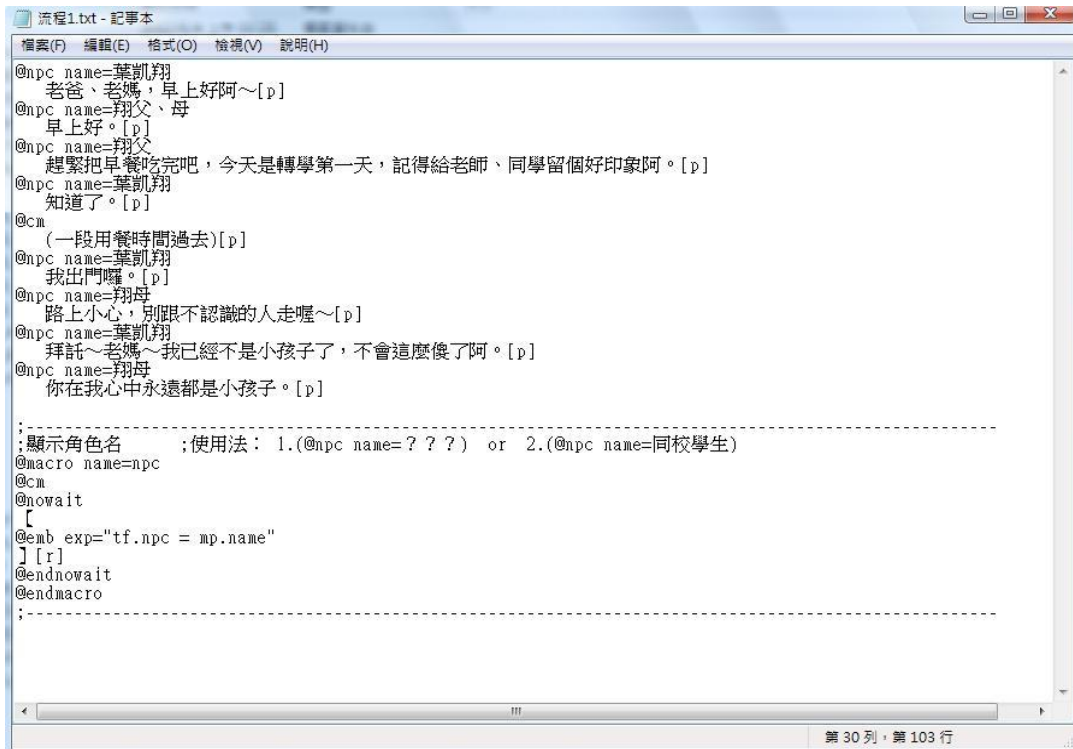
(3) 專題製作的總體流程與細節

1. 思考要做什麼類型的故事。
2. 構思故事中大致劇情走向。
3. 開始撰寫純文字劇本(圖三)。



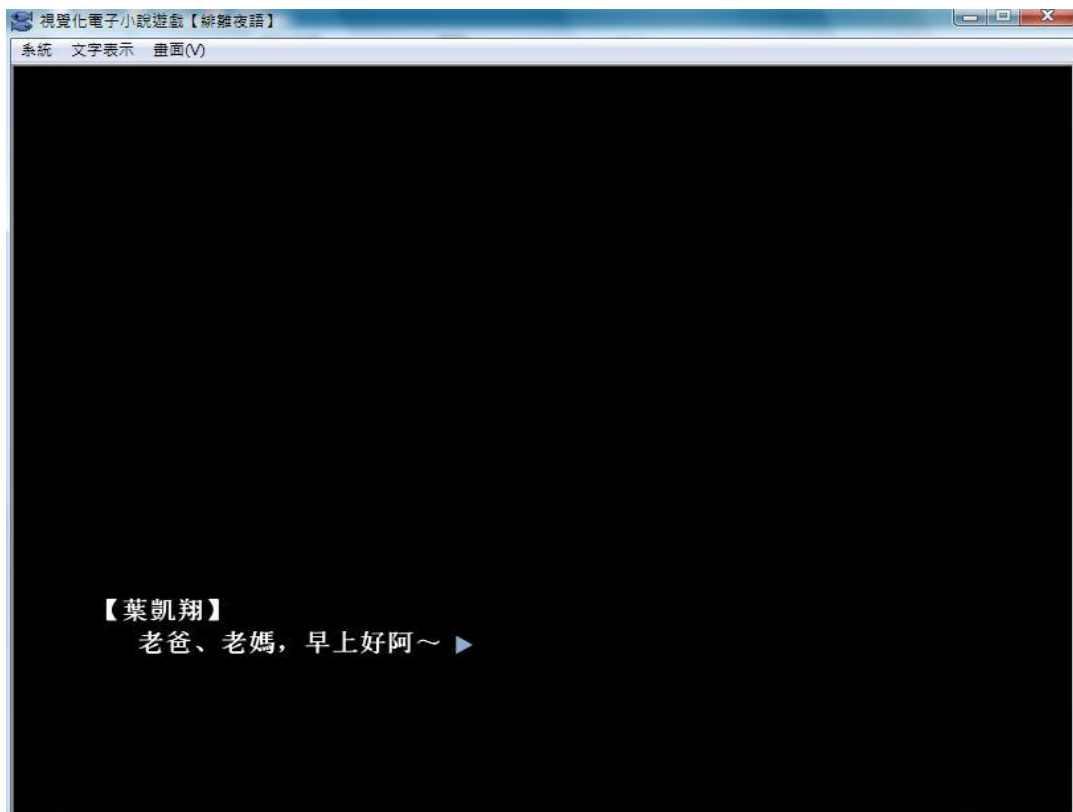
純文字劇本(圖片三)

4. 將純文字劇本程式化(圖四) ，呈現在程式上(圖五)。



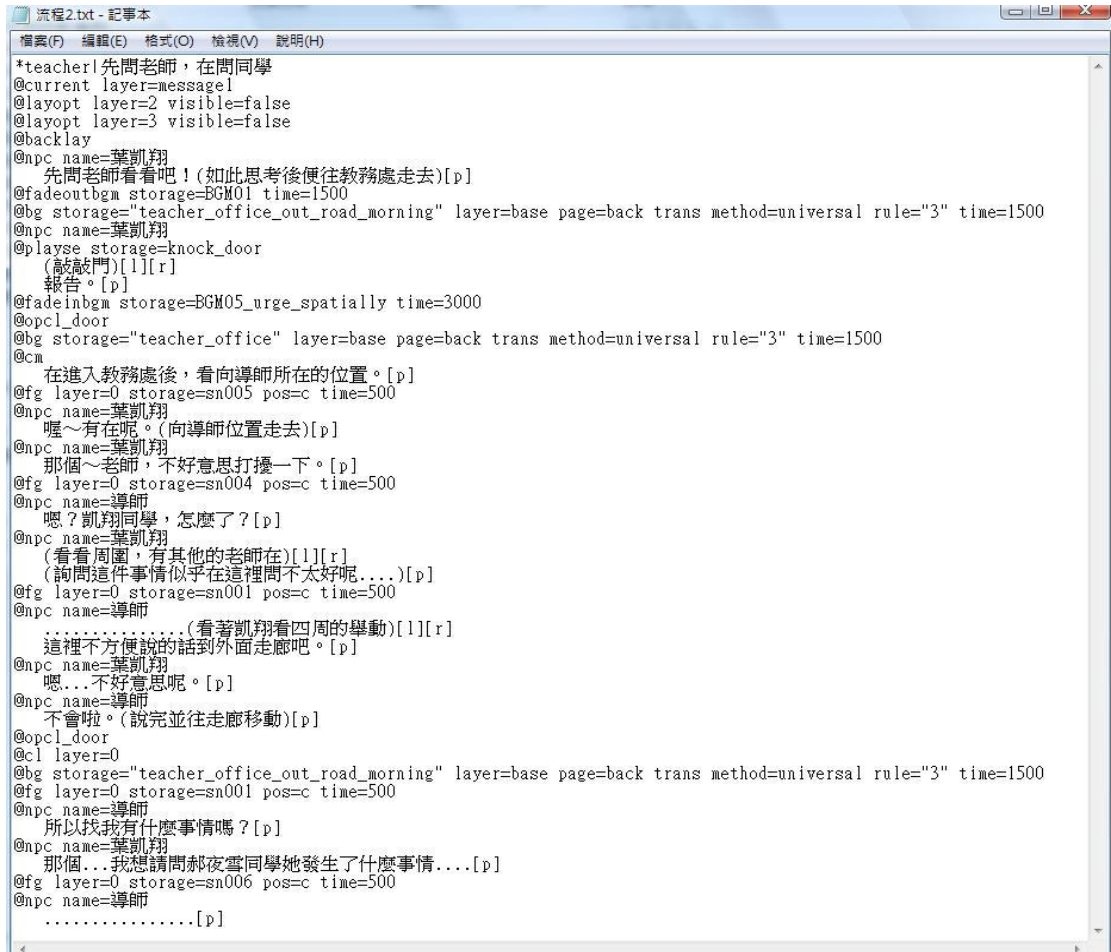
```
流程1.txt - 記事本
檔案(F) 編輯(E) 格式(O) 檢視(V) 說明(H)
@npc name=葉凱翔
  老爸、老媽，早上好阿～[p]
@npc name=翔父、母
  早上好。[p]
@npc name=翔父
  趕緊把早餐吃完吧，今天是轉學第一天，記得給老師、同學留個好印象阿。[p]
@npc name=葉凱翔
  知道了。[p]
@cm
  (一段用餐時間過去)[p]
@npc name=葉凱翔
  我出門囉。[p]
@npc name=翔母
  路上小心，別跟不認識的人走喔～[p]
@npc name=葉凱翔
  拜託～老媽～我已經不是小孩子了，不會這麼傻了阿。[p]
@npc name=翔母
  你在我心中永遠都是小孩子。[p]
;-----
;顯示角色名      ;使用法： 1.(@npc name=???) or 2.(@npc name=同校學生)
@macro name=npc
@cm
@nowait
[
@emb exp="tf.npc = mp.name"
][r]
@endnowait
@endmacro
;-----
第 30 列，第 103 行
```

劇本程式化(圖片四)



劇本程式化+程式運行顯示(圖片五)

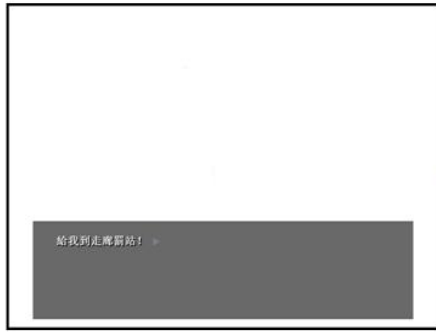
5. 將背景、人物、音樂、音效程式化(圖六) ，並呈現在程式上(圖七、八)。



```
流程2.txt - 記事本
檔案(F) 編輯(E) 格式(O) 檢視(V) 說明(H)
*teacher|先問老師，在問同學
@current layer=message1
@layopt layer=2 visible=false
@layopt layer=3 visible=false
@backlay
@npc name=葉凱翔
先問老師看看吧!(如此思考後便往教務處走去)[p]
@fadeoutbgm storage=BGM01 time=1500
@bg storage="teacher_office_out_road_morning" layer=base page=back trans method=universal rule="3" time=1500
@npc name=葉凱翔
@playse storage=knock_door
(敲敲門)[l][r]
報告。[p]
@fadeinbgm storage=BGM05_urge_spatially time=3000
@opcl_door
@bg storage="teacher_office" layer=base page=back trans method=universal rule="3" time=1500
@cm
在進入教務處後，看向導師所在的位置。[p]
@fg layer=0 storage=sn005 pos=c time=500
@npc name=葉凱翔
喔～有在呢。(向導師位置走去)[p]
@npc name=葉凱翔
那個～老師，不好意思打擾一下。[p]
@fg layer=0 storage=sn004 pos=c time=500
@npc name=導師
嗯?凱翔同學，怎麼了?[p]
@npc name=葉凱翔
(看看周圍，有其他的老師在)[l][r]
(詢問這件事情似乎在這裡問不太好呢....)[p]
@fg layer=0 storage=sn001 pos=c time=500
@npc name=導師
.....(看著凱翔看四周的舉動)[l][r]
這裡不方便的話到外面走廊吧。[p]
@npc name=葉凱翔
嗯...不好意思呢。[p]
@npc name=導師
不會啦。(說完並往走廊移動)[p]
@opcl_door
@cl layer=0
@bg storage="teacher_office_out_road_morning" layer=base page=back trans method=universal rule="3" time=1500
@fg layer=0 storage=sn001 pos=c time=500
@npc name=導師
所以找我有什麼事情嗎?[p]
@npc name=葉凱翔
那個...我想請問郝夜雪同學地發生了什麼事情....[p]
@fg layer=0 storage=sn006 pos=c time=500
@npc name=導師
.....[p]
```

將背景、人物、音樂、音效程式化(圖片六)

程式化劇本

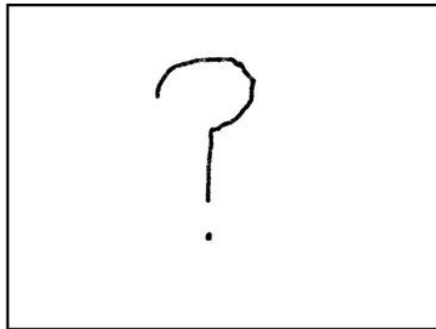


+



程式化背景

+



=



程式化人物

將資料程式化+程式運行顯示(圖片七)



將資料程式化+程式運行結合顯示(圖片八)

6. 重複上述動作即能將大致上的遊戲展現情形製作完成。

四、主要成果

透過上述進行資料的程式化流程，進而製做出一款電子小說遊戲。

其中故事流程開頭為一連串的【選項】，隨著選取的選項之不同將會導向不同的劇本。

而遊戲故事主軸是：從對一女孩的行為抱持疑問，並開始探討為什麼會這樣，藉由探討過程中觸發一些事情，最終得知真相。

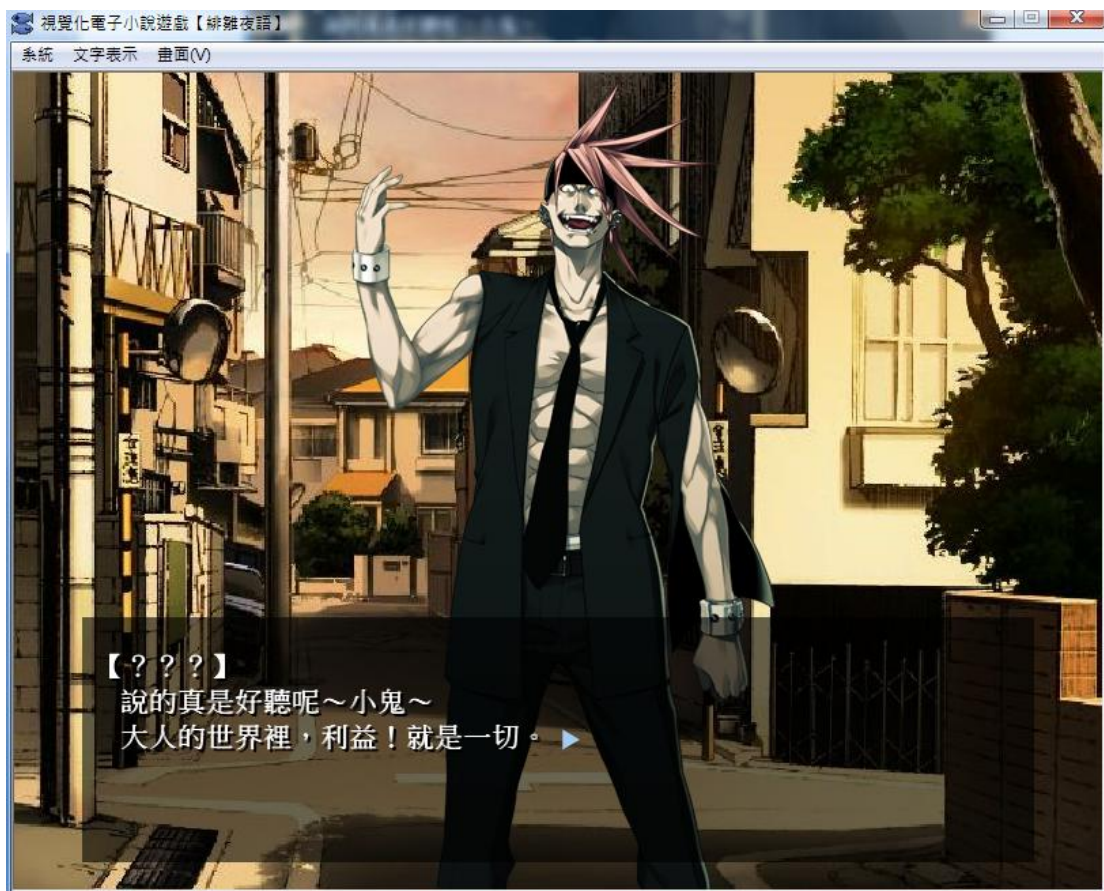
希望透過此遊戲給人的省思：

1. 由選項→不同結果：藉此影射現實中行動的準則。
2. 透過得知真相的過程，讓人感到努力、不放棄的重要。
3. 透過對自我的省思，發覺與人相互扶持的美好。

由於專題為需 DEMO 表現的原故，在此以幾張截圖做為代表

PS. 本專題製作相關之引用的各種圖片、影音皆從網路中所取得。故並不會將製作相關資料做散佈動作，僅用於學習與學術等等用途。





五、評估與展望

藉由創作電子小說遊戲，使更多的人能夠意識到此區塊的發展，並發揚此區塊。

伴隨著接觸各種不同的電子小說遊戲使玩家們能從中獲取特別的理念與想法，最終讓人們擁有不同的價值觀/思考方向，進而對於現實的各種事務能更有效率的做處理。

六、結論

製做一款遊戲所要花費的心思是很龐大的，就好比現實一樣，有不同能力的人從事不同的工作，而製作遊戲就是將這群人集合起來，創造出讓一般人能從中得到感觸的作品。

七、銘謝

首先要感謝王俊鑫老師的指導，透過製作此專題時遇到的許多困難，老師都能給予建議，並從中指出學生所欠缺的價值觀/思考模式。

在來要感謝眾多網路上的網友們，雖說連一面之緣都沒有，但透過他們的努力，學生才能夠順利的學習製做此專題所需要得程式能力與獲得眾多的資料來源。

最後感謝在場各位評審、老師、同學、與其它的觀眾們，
謝謝各位能夠聆聽報告到最後一刻。

甘梯圖

	2月	3月	4月	5月	6月
訂定故事類型	●				
構思劇情走向	●	●	●		
劇本編撰		●	●	●	●
劇本程式化			●	●	●
圖片、音樂收集	●	●	●	●	●
圖片、音樂程式化				●	●
總體程式整合、修正				●	●

八、參考文獻

[1]夢之庭園：吉里吉里文件索引表

http://blog.yam.com/_suidream/article/8108430

[2]吉里吉里 ダウンロードページ(官方網站)

<http://kikyou.info/tvp/>

[3]Studio ついんくる(教學網站-日文)_

<http://contest2004.thinkquest.jp/tqj2004/70619/>