

実践

マニュアルを確認しよう

使い方の基本は大体、マニュアルに載っています。

わからずに質問して、それがマニュアルに載っていたりしたら『マニュアルに載っていますよ』と突っ込まれて悲しい思いすること請け合いです。

ですから、最低でもマニュアルは読んでおきましょう。

ただ、マニュアルはソフト制作者にとっては一番しんどくて面倒なもので、誰にでもわかりやすいマニュアルを作るなんていうのは特に大変です。

ですから、中にはマニュアル読んでも分かりづらいというソフトのマニュアルも確かにあります。

ですが、YU-RIS のマニュアルは使い方のサンプルつきでタグが丁寧に解説されています。

ファイル構成の複雑さから、最初のとっかかりが入りづらいかもしれませんが、ゲームの演出をし始めたら ERIS のシンプルなタグに他のソフトにない使い勝手のよさが実感できるかと思います。

その時になると、YU-RIS/ERIS のマニュアルはリファレンスのような感じで使えるほど良いマニュアルになってるとわたしは思ってます。

最初、それを実感できないかもしれませんが、基本ですのでとりあえず読んでおきましょう。

最新の機能でマニュアルに書ききれてないものは、テキストで同梱されてますので注意が必要です。

サンプルをいじってみよう



この中の『sample』フォルダを開きます。

そうすると、いくつかのフォルダが見えると思います。

その中で『script UserScript』と開いていくと、いくつかのテキストファイルがあります。

これが、ゲームの演出を記述しているシナリオファイルです。

- ・『SCENARIO_START.txt』... ブランドロゴの表示からタイトル画面までの演出を記述

- ・『イントロダクション.txt』... YU-RIS の紹介シナリオです。

#SCENARIO_TITLESTART というラベルを開始シナリオファイルの最初に記述しておけば、ファイルの名前は変更しても問題ありません。

自分のわかりやすいファイル名に変更してもいいでしょう。

シナリオファイルを分ける時は、次のシナリオファイルに #SCENARIO_TITLESTART は必要ありませんが、ジャンプする時にわかりやすいラベルをつけるといいです。

・『スプライト機能紹介.txt』...スプライト機能を紹介したシナリオです。

イントロダクション.txt のところで説明したように、イントロダクションからスプライト機能紹介にジャンプするためにラベルが記述されています。

スプライト機能の使い方を知りたい方は、こちらのスクリプト見ると勉強になるかと思います。

・『ミニゲーム.txt』『マウスゲーム.yst』...ERIS と YU-RIS の連動の仕方がわかるスクリプトです。

ERIS だけでは物足りない、YU-RIS でもっと幅広い演出やミニゲームを入れたいという方は、ERIS の次のステップとして YU-RIS をマスターし、この機能を使ってみてください。

ちなみに、わたしはミニゲームで野球拳を YU-RIS で作り、ERIS と組み合わせて作ったことがあります。

・『エピローグ.txt』『回想シーン.txt』...ゲームをクリアした後によくあるおまけとかエクストラに使う回想シーンとか追加シナリオに使うシナリオファイルです。

今、ここにあるシナリオファイルの記述をいじくだけで、簡単な ADV ゲームは作れることはこの説明を見るとお分かりだと思います。

YU-RIS には、テンプレートというものがありませんので、『システム』フォルダの中味をごっそり任意の場所にコピーしていじくだけで、ゲーム製作が手軽にスタート出来るのです。

そして、『イントロダクション.txt』と『スプライト機能紹介.txt』を任意のファイル名に変更し、ERIS のマニュアルを見ながら演出をしてみましょう。

やっぱり見た目も変えたいよねえ

題名の通り、ゲームは見た目のインスターフェースも大事です。

ただ、ERIS は至れり尽くせりで必要な機能は大体揃っているかと思います。

しかし、よくある ADV『以外』のゲームを作ろうと思うと、機能が豊富な分、ガチガチに固まってしまっ、現状は拡張がしづらいのが短所と言え、短所かもしれません。

これは出来ないというわけではなく、打開策として ERIS と YU-RIS の連携が現在があります。

また、ERIS 自体も YU-RIS で記述されて作られているので、上級者の方にはこの中味をいじくるといことも可能かと思います。

吉里吉里で、tjs を使って KAG のカスタマイズや拡張された KAGEX があるのをイメージしてもらいたいと思います。

ですが、これに関しては YU-RIS がまだβ版であること、作者様が頻繁に更新しているため、更新の度に独自にカスタマイズした部分に対応させるのが大変になるのでお勧めではありません。

足りない機能、有用な機能があれば、オフィシャルサイトに『サポートフォーラム』があり、そこに『機能要望掲示板』がありますので、そこで有用な機能であればリクエストしてみると良いかもしれません。

作者様が有用と判断されたら将来的に機能追加をしてくれます。

独自に改造するのでしたら、正式版を待ってからが良いかと思います。

それでもどうしても改造したいという場合でしたら、現状のバージョンで開発する or ERIS を使わず独自システムで開発するという開発者魂フル回転でやるしかないかと思います。

ですが、そういう方ばかりではないと思いますので、その場合は ERIS を大人しく使って見た目

を変更してみましょう。

見た目をいじる時は、『サンプルをいじってみよう』と同じように『sample』を開き今度は『script UserDefine』を開きます。

そうすると ERIS の見た目を決めている設計ファイルや定義ファイルがたくさん出てきます。

見た目を変更したい設計ファイルや定義ファイルを開き、座標を変更することでレイアウトや簡単な初期動作は簡単に変更できます。

システム周りの画像は、『cg』フォルダの中に目的別でおさまっていますのでオリジナルの画像に置き換えるといいです。

これで、結構オリジナルのゲーム画面に近づけるかと思います。

ちなみに機能が多すぎて減らしたいという場合は、『//』を使ってコメントアウトする方法もありますが、これあまりお勧めではありません。

コメントアウトすると機能自体が損なわれてしまいますので、表示させたくないだけでしたら、コメントアウトするのではなく、画面に表示されない座標、つまり 800 × 600 画面でしたら 999 とか画面の外に飛び出して見えなくなる座標を指定するのが良いかと思います。

そしたら、見た目表示されないだけで機能は残ります。

機能自体を消したい時に『//』などを使いコメントアウトするように使い分けるといいかと思います。

補足

ゲーム製作するのにプロジェクトフォルダが『sample』ではダサいっ !!!
とかって思ってしまうのは、きっとわたしだけではないと思います。

そういう場合は、『sample』を任意のフォルダ名に変更した後



ここの『system』フォルダの中の『ysconfig.txt』を開き

```
PROJECTFOLDER[PROJECTFOLDER="/sample"] // YU-RIS/ERIS サンプル
```

のところの sample の部分を変更した任意の名前に変更すると OK です。

また、プロジェクトの画面サイズやその他の細かい設定を変更する場合は『sample config』の中の projectconfig.txt の設定を変更すると良いです。

ちなみに中国語やハングルの設定も出来るようになってます。日本語以外のゲームを作る人にも便利かもです。

あとの細かな演出方法は？

一にも二にもマニュアルです。

演出のタグの説明に関しては、YU-RIS のマニュアルはサンプルつきで見やすいです。

ですから、ここでは二度手間になるので省きます (手抜きだって突っ込まないでっ)

その分、YU-RIS で作った Tips を少しずつ拡充させますので、よろしくお願いします。