

# ストリエもどきの編集方法

## 内容

はじめに .....	3
ファイル構成について .....	3
三つの HTML ファイル .....	4
新しくファイルを追加する .....	4
Html を追加するとき .....	4
画像を追加するとき .....	5
付属の画像ファイルについて .....	5
ローカルで見てみよう .....	5
編集の準備 .....	6
編集に必要なソフトウェア .....	6
必須：基本の文書情報を編集する .....	7
SNS で紹介される時に表示される情報を設定する .....	8
ブックマークされた時のタイトルを設定する .....	9
必須：ヘッダを編集する .....	9
一部の記号は特殊な書き方が必要（実体参照） .....	10
スマホでの見え方を確認する（開発者ツール／デベロッパーツール） .....	10
必須：最初の背景を設定する .....	13
画像はなるべく webp で .....	14
Webp の確認はちょっと大変 .....	15
セリフブロックの編集とブロックの基本 .....	15
ブロックを積み重ねてエピソードを作る .....	15
ブロックオプションのつけ方 .....	16
最初の 2 つのオプションは編集禁止 .....	16

オプション同士は半角スペースで区切って追加 .....	16
全角文字は NG .....	16
キャラクター画像を変更する .....	19
キャラクター名を編集する .....	20
セリフを編集する .....	20
段落タグ P .....	21
改行タグ BR .....	21
地の文ブロックの編集 .....	22
地の文オプションを設定する .....	22
地の文を編集する .....	23
余白ブロックの編集 .....	24
背景切替ブロックの編集 .....	25
ストーリー開始直後や終了時の背景変更の注意点 .....	25
挿絵ブロックの編集 .....	26
挿絵オプションを設定する .....	26
挿絵画像と代替テキストを設定する .....	27
キャプションを設定する .....	27
挿絵にリンクを設定する（a、アンカータグ） .....	28
ボタンの編集 .....	28
ボタンのオプションを設定する .....	29
ボタンテキストとリンク先 URL を編集する .....	29
履歴戻り専用ボタンブロック .....	30
履歴戻り専用ボタンブロックのオプション .....	32
リンク先は設定しない .....	32
ボタンテキストは編集可能 .....	32
フッターの編集 .....	32
表示テキストのカスタマイズ .....	34

リンク先の設定 .....	34
不要な項目を非表示にする .....	34
サーバーにアップロード .....	35
不要なファイルはアップロードしない .....	36
アップロードしたらブラウザで確認する .....	36
主なチェック項目 .....	37
Twitter カードの確認 .....	37
別表 1：素材規格 .....	37
別表 2：オプション一覧 .....	38
セリフブロック .....	38
地の文ブロック .....	39
挿絵ブロック .....	40
余白ブロック .....	40
ボタブロック（履歴戻り専用ボタンも同じ） .....	40
フッター .....	41

## はじめに

Mac は知りません。Windows+Chrome での説明です。Mac への読み替えは適当にしてください。

## ファイル構成について

ダウンロードして解凍すると、フォルダに入った html ファイルがあります。そのフォルダには js、img という二つのサブフォルダがあります。js フォルダ

には JavaScript のファイル、img フォルダにはさらにサブフォルダに分かれて画像素材があります。HTML、JavaScript、CSS の知識があって自分で修正できる場合を除き、**ファイルやフォルダを移動しないでください。**

### 三つの HTML ファイル

キットには index.html、template.html、blocklist.html の 3 つの html ファイルがあります。

[index.html]

このガイドを見ながら実際に編集する練習用ファイルです。

[template.html]

ストーリーのひな形ファイルです。ストーリーに使うブロックは何も入ってません。実際に自分のファイルを作る場合のベースに使います。

[blocklist.html]

ストーリーでよく使いそうなブロックが入ったひな形ファイルです。ここから必要なブロックをコピーして自分のストーリーを作ってください。

### 新しくファイルを追加する

---

Html を追加するとき

このガイドで一通り編集を練習した後で、実際に新しくエピソードの html ファイルを追加したい場合は、初期状態テンプレートの template.html をコピー

して名前を変更して使ってください。必ず index.html と同じフォルダ（js や img フォルダの親にあたるフォルダ）に置いてください。

---

## 画像を追加するとき

画像ファイルを追加する場合は img フォルダ内の適切なサブフォルダに入れることをお勧めします。どのフォルダに入れたかによって html 側で画像を指定する書き方が変わってきます。

## 付属の画像ファイルについて

このキット内の画像ファイルはチャットノベルサイトを自作する場合に自由にご利用いただけます。加工も OK です。クレジット記載も必要ありません。

再配布（他の人に譲ったりコピーして渡す行為）は禁止です。ダウンロードしたご本人のみの利用にとどめてください。

## ローカルで見よう

ネット上で公開するには Web サーバーにファイルをアップロードする必要がありますが、制作中は自分のパソコン（ローカルなどと呼びます）上で確認します。

確認するには、その html ファイルを Chrome などのブラウザで表示するだけです。たいていの場合は html ファイルをダブルクリックすればブラウザで表示されると思います。試しに index.html をブラウザで表示してみてください。

ローカル確認もネット接続が必要です

ストリエもどきでは、JavaScript に必要なファイルをネット上から読み込んで実行します。そのため、ローカルで確認する場合もパソコンがネットに接続されている必要があります。

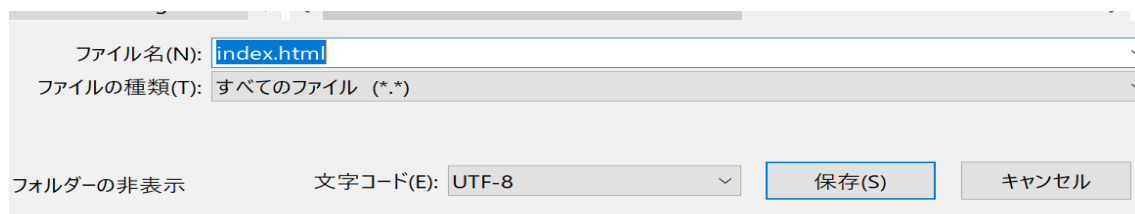
## 編集の準備

### 編集に必要なソフトウェア

html ファイルは、テキストファイルを編集するソフト（テキストエディタ）で編集できます。どのテキストエディタでも構いません。極端な話、Windows のメモ帳でも編集できますが、ファイルが大きくなると不安定になるかも。

編集したファイルは utf-8 の html ファイルとして保存してください。メモ帳の場合であれば、保存するときに以下の条件を全て満たすようにします。

- ファイル名は拡張子が html になるように名付ける
- 文字コードは utf-8
- ファイルの種類は「テキスト文書(\*.txt)」ではなく、「すべてのファイル(\*.\*)」にする。



お勧めの無料テキストエディタは Adobe の brackets だったのですが、2021 年 9 月にサポート終了してしまうので、Visual Studio Code(通称 VSCode)あたりが評判良さそうです。

なお、html や素材の**ファイル名は半角英数字（小文字）**でつけるようにしましょう。Windows ではファイル名に日本語や全角文字を使用できますが、Web サーバーによってはファイル名に日本語や全角が混じっていると削除不能になる場合があります。

それではテキストエディタで index.html を開いて実際に編集してみましょう。以下の指示に従って順番に編集し、一通りの使い方を覚えましょう。

#### 必須：基本の文書情報を編集する

あまり面白くない部分からになってしまいますが、まずはページの情報を編集しましょう。

Index.html の上の部分を編集していきます。

-----ここから例-----

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ja">

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1">
  <meta property="og:locale" content="ja_JP" />
  <meta property="og:type" content="website" />
  <meta property="og:title" content="■タイトル■" />
  <meta property="og:description" content="■説明■" />
  <meta property="og:url" content="■ページの URL■" />
  <meta property="og:site_name" content="■サイト名■" />
```

```
<meta property="og:image" content="■画像の URL■" />
<title>■タイトル■</title>
<script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.5.1/jquery.min.js"></scr
ipt>
<script src="js/main.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
```

-----ここまで例-----

■で囲った部分を編集していきます。■の文字は削除して OK です。（以後、他のブロック編集においても同様に■は削除可）

■の隣の半角ダブルクォーテーションは絶対に削除しないでください。正しく動作しなくなります。

#### SNS で紹介される時に表示される情報を設定する

最初の 5 か所(<meta で始まる行)は、Twitter や SNS でリンクを紹介されたときに自動的に一緒に表示されます。どの要素がどのように配置されるかは SNS によって異なります。

例えば LINE ではタイトル、説明、画像が入ります。

<https://storiediy.whodunit.jp/diy/fakestoriev2/episode13.html>

ストリエもどきテスト  
特にみるほどではないページ





今の段階では必要な情報を記入するだけで構いません。表示の確認は実際にサーバーにアップロードした後で行います。

### ブックマークされた時のタイトルを設定する

`<title>■タイトル■</title>`の部分はブラウザのタブに表示される名前を設定する場所です。また、そのページがブックマークされた場合のブックマークの名前にもなります。

編集したら保存して、ブラウザで確認してみてください。ブラウザのタブにあなたが設定したタイトルが表示されていれば成功です。

### 必須：ヘッダを編集する

次にヘッダ部分（画面上部のグレーバーの部分）を編集します。

-----ここから例-----

```
<header>
  <h1>■ヘッダーテキストは短めに■</h1>
</header>
```

-----ここまで例-----

先ほどと同じように■で囲まれた部分を編集します。

エピソードタイトルやストーリータイトルなどを自由に記入できますが、改行はできず、長いと文字が切れることに注意してください。パソコンの画面は横長なので切れにくいですが、スマホは簡単に切れます。

さて、ここで次の2つのことを覚えましょう。ヘッダだけでなく、セリフなど他の部分でも今後関係してくることなので、面倒ですがぜひ覚えてください。  
(ストリエならそんな必要なかったのにね！)

---

一部の記号は特殊な書き方が必要（実体参照）

お気づきかと思いますが、HTMLは <コマンド>文字文字</コマンド> のような形で書かれています。作品文章中に「<」のようなコマンドに使われる記号を使うと、ブラウザは混乱して正しく表示できなくなってしまうことがあります。

そこで、正しく表示できるように、一部の記号は実体参照という特別な書き方をします。ページに表示させる文章では、対象の記号はその特殊な書き方で書いてください。

<https://htmlcss.jp/html/character-references.html>

こちらのサイトに対象の文字と、それぞれの書き方が載っています。

例えば「©ASUKASERA」と表示したい場合、HTML内では  
「&copy;ASUKASERA」と書きます。

覚えるのは面倒なので、よく使いそうな記号は単語登録をしてもいいでしょう。また、文章を入力すると実体参照の表記に変換してくれるサイトもあるので、「実体参照 変換」などでぐぐっても良いサイトが見つかるかもしれません。

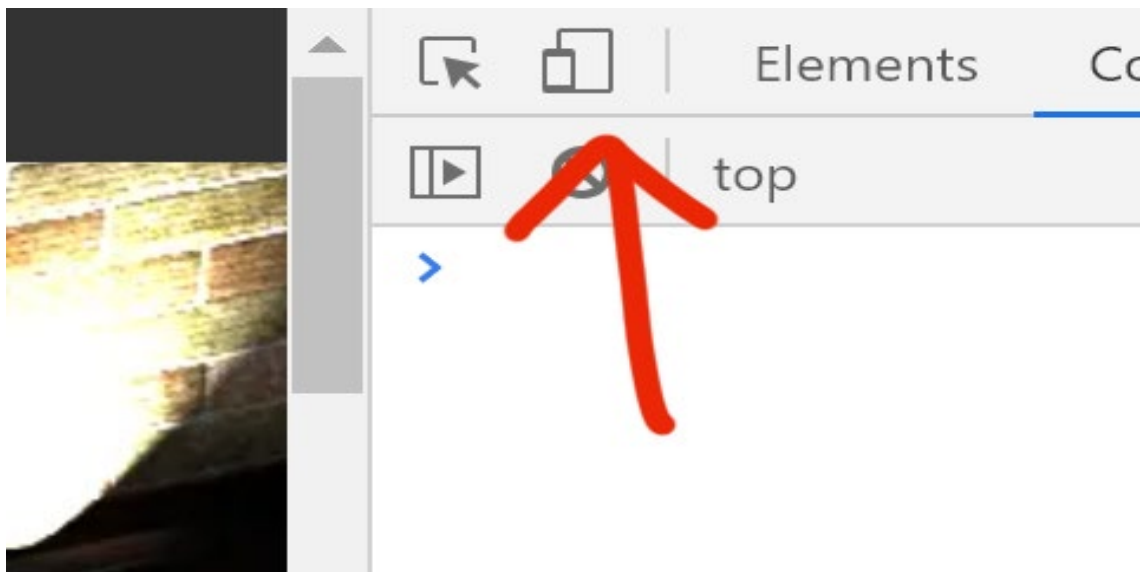
---

スマホでの見え方を確認する（開発者ツール／デベロッパーツール）

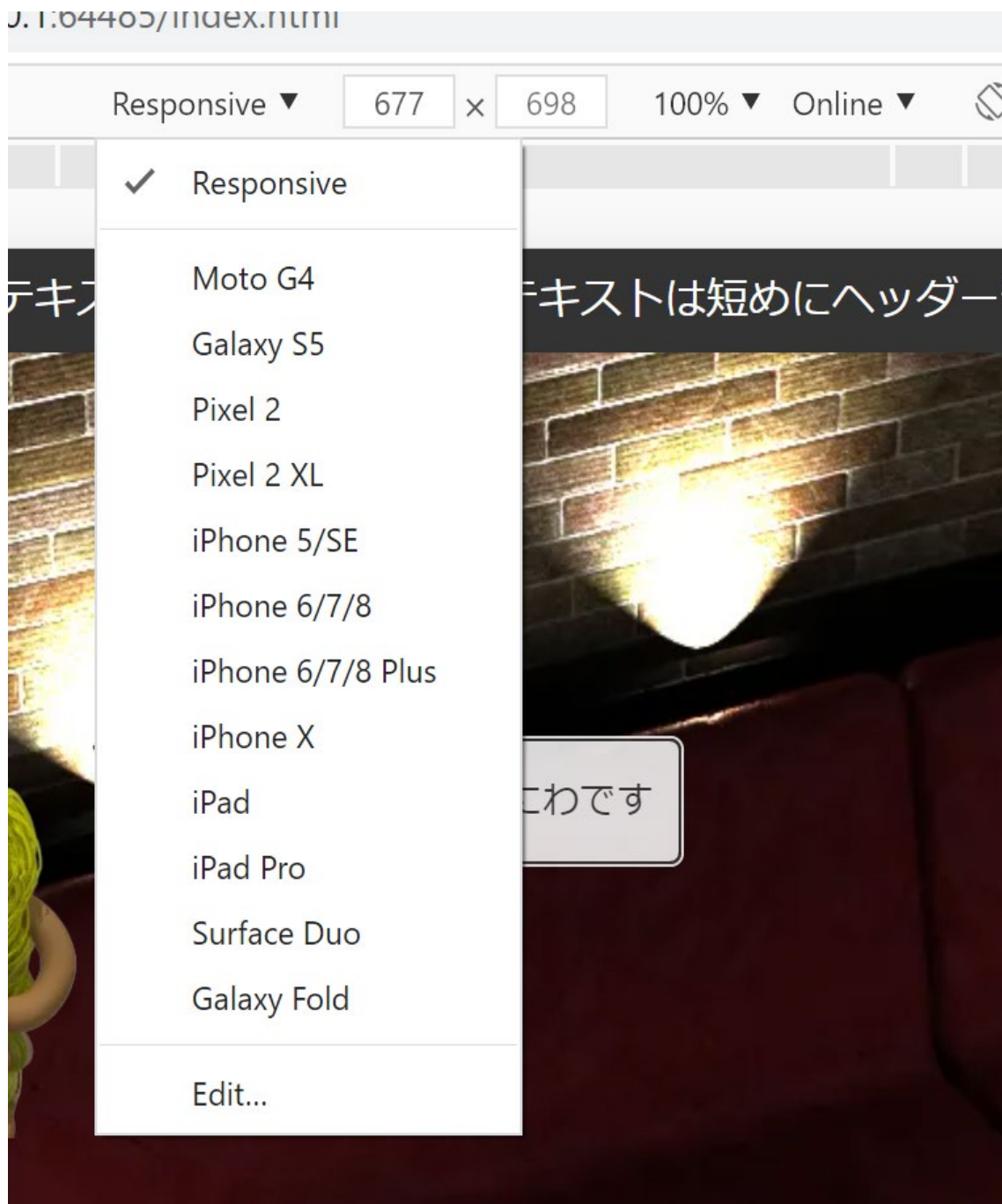
パソコンでブラウザの幅を細くすればなんとなくスマホ画面っぽくはなりますが、スマホほど細くできません。そこで、ブラウザの開発者ツールを使って確認しましょう。

先ほど編集したヘッダーテキストに 30 文字くらいの長めの文章を入れて保存してください。そして Chrome で表示します。

その状態でキーボードの F12 キーを押します。すると、なんか良くわからないウインドウが表示されます。これを開発者ツール（デベロッパーツール）と呼びます。左上の角にある、スマホとタブレットが重なったようなアイコンをクリックしてください。



すると、このアイコンが青くなり、隣に表示されているページの上にメニューが表示されます。



ここのドロップダウンメニューから代表的なスマホやタブレットから選ぶと、その機種での見え方に近くなります。機種名の選択ではなく、横の ○○ × △△ という欄に数値をいれて好みの機種での表示に近づけることもできます。いまどきは iPhone5 より小さい画面はないと思うので、iPhone5 を最小サイズと考えていいんじゃないでしょうか。

iPhone5 の表示で、ヘッダーの表示が PC とはどのように違うか確認してみてください。ヘッダーに入れる文字数の目安になります。

確認が終わったら開発者ツールの右上の×ボタンで開発者ツールを閉じます。

必須：最初の背景を設定する

いよいよエピソードの中身を作っていきます。

-----ここから例-----

```
<!-- ↓ ↓ ★ ☆ ★ ここからコンテンツ配置エリア。★ ☆ ★ ↓ ↓ -->
```

```
<!--      最初の背景をここで指定-->
```

```
<div id="firstbg" data-firstbg="img/bg/bg001.webp" data-  
filter="nofilter"></div>
```

```
<!--      最初の背景指定終わり-->
```

-----ここまで例-----

<!-- 最初の背景をここで指定-->と <!-- 最初の背景指定  
終わり-->の間にあるのが最初の背景を指定する部分です。

最初の背景専用ブロックなので、このブロックをコピーして増やしたりしないでください。

data-firstbg="img/bg/bg001.webp" と書いてある部分のダブルクォーテーションの中だけを書き換えます。他は編集しないでください。

あらかじめ書いてある img/bg/bg001.webp とは「index.html の位置から見て img というサブフォルダの中の bg というサブフォルダの中にある bg001.webp」という意味です。設定したい背景画像の情報に書き換えてください。（思いつかない場合は bg001.webp という部分を bg002.webp にしてみましょう）

このとき、**先頭に「/」を入れない**ように注意してください。先頭に/があると意味が変わってしまうので、正しく動作しなくなる原因となります。

編集したら、保存して index.html を再読み込みしてみましょう。最初の背景が指定した画像になっていれば成功です。

#### 画像はなるべく WEBP で

画像を多用するので、極力画像のファイルサイズは抑えましょう。それだけページ読込が早くなり、快適なページになります。webp 形式はファイルサイズがとても小さくなるのでお勧めです。

手持ちの PNG や JPG 画像を webp に変換するサイトは幾つかあるようです。

<https://blog.marswee.com/entry/squoosh-how-to>

こちらのサイトでは Google が公開したブラウザ上で画像圧縮ができる Web アプリ「Squoosh」の使い方が解説されています。

## WEBP の確認はちょっと大変

PNG や JPEG 画像はエクスプローラーでサムネイル（小さな画像）が表示されますが、webp は表示されません。Webp は chrome などのブラウザで確認できます。

一つ一つブラウザで開いて確認するのが面倒な場合は、PNG などと同じように普通に表示させる方法もあるようです。

<https://vertys.net/webp-view-on-windows/>

私はまだ試していませんが、こちらのサイトに方法が紹介されています。

## セリフブロックの編集とブロックの基本

いよいよセリフブロックの編集です。他のブロックの編集も似た部分が多いので、ブロック編集の基本も覚えましょう。

## ブロックを積み重ねてエピソードを作る

ストリエもどきは、ストリエと同じように様々な種類のブロックを積み重ねて作っていきます。

それぞれのブロックは区別しやすいように開始と終了のコメントで挟まれています。

-----背景切替ブロックの例ここから-----

```
<!--背景切替ブロック開始-->
```

```
<div class="unit bgchanger" data-bg="img/bg/bg002.webp" data-mode="fadein" data-filter="nofilter"></div>
```

<!--背景切替ブロック終了-->

-----背景切替ブロックの例ここまで-----

必要なブロックを開始と終了のコメントごとコピーして、必要な部分を編集することを繰り返してストーリーを作っていきます。

ブロックの中に別のブロックを入れることはできません。

### ブロックオプションのつけ方

ブロックには種類に応じてオプションを設定できます。オプションはブロックの最初の行の「class="unit XXXX …」という部分に設定します。

---

最初の 2 つのオプションは編集禁止

あらかじめ記入されている unit と次の一つ（たいていは○×block などの名前）は編集しないでください。正常に動作しなくなります。

---

オプション同士は半角スペースで区切って追加

例えば、class="unit bgchanger" に abc と def というオプションを追加する場合は、class="unit bgchanger abc def"と書きます。

---

全角文字は NG

オプション、オプション同士の間の空白は全角文字は使えません。**必ず半角文字**で記入してください。



---

実際にやってみよう

早速最初のセリフブロックにオプションをつけてみましょう。セリフブロックは行の多いブロックなので注意してください。

-----ここから例-----

```
<!--セリフブロック開始-->
```

```
<div class="unit chatblock">
```

```
  <div class="char">
```

```
    
```

```
  </div>
```

```
<div class="chatbox">
```

```
  <div class="name">
```

```
    <p class="charname">■キャラクター名■</p>
```

```
  </div>
```

```
<div class="balloon">
```

```
  <div class="balloonup">
```

```
    <div class="balloon1"></div>
```

```
    <div class="balloon2"></div>
```

```
    <div class="balloon3"></div>
```

```
  </div>
```

```
<div class="balloonmid">
```

```
  <div class="balloon4"></div>
```

```
<div class="baloontxt">

  <p>■セリフ■</p>

</div>

<div class="baloon6"></div>

</div>

<div class="baloondown">

  <div class="baloon7"></div>

  <div class="baloon8"></div>

  <div class="baloon9"></div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<!--セリフブロック終了-->
```

-----ここまで例-----

セリフブロックの最初の行は `<div class="unit chatblock">` です。

このブロックに「posiright」というオプションをつけます。これはキャラクターの表示を右側にするオプションです。

この行の chatblock の後ろに半角スペースを入れて posiright と記入します。

```
<div class="unit chatblock posiright">
```

編集できたら保存してブラウザで表示してみてください。キャラの絵が右側に表示されたら成功です。

さらに、フキダシの形を変えるために type3 というオプションを追加してみましょう。

```
<div class="unit chatblock posiright type3">
```

保存してブラウザで表示します。フキダシの形が変わっていたら成功です。

このようにしてブロックにオプションを設定できます。各ブロックに設定できるオプションの一覧はこのガイドの最後に記載しますので、そちらを参考にしてください。

## キャラクター画像を変更する

セリフブロックの 3 行目でキャラクター画像を指定します。

```

```

ここでは src=" "の箇所に画像ファイルの場所指定を記入し、alt="■画像説明■"の部分に代替テキストを記入します。

ファイルの場所指定は最初の背景を指定したときと同じ指定方法で記入します。

代替テキストは、通常は表示されません。画像が読み込めなかった場合に画像の代わりに表示されます。また、目の不自由な人が使用するブラウザではこのテキストが読み上げられます。

画像ファイルの場所と代替テキストを以下のように書き換えて保存して確認してみましょう。

```

```

キャラクターの画像がマスクをした怪しい男に変わっていれば成功です。

### キャラクター名を編集する

キャラの隣、フキダシの上に表示されるキャラクター名を編集します。セリフブロックの中の以下の部分で指定します。

```
<p class="charname">■キャラクター名■</p>
```

この行で記入した名前がキャラクター名として表示されます。

あまり長いと読みにくくなります。

キャラ名を表示したくない場合はキャラ名の文字を消してください。

```
<p class="charname"></p>
```

今回はキャラクター名を怪しい男にしてみましょう。

```
<p class="charname">怪しい男</p>
```

保存してブラウザで確認してください。

### セリフを編集する

いよいよセリフブロックの仕上げです。フキダシの中に表示するセリフを編集します。セリフブロックの中の以下の部分で指定します。

-----ここから例-----

```
<div class="balloontxt">
```

```
<p>■セリフ■</p>
```

```
</div>
```

-----ここまで例-----

セリフの編集前に、HTML の段落タグ(P タグ)と改行タグ(BR タグ)について知っておきましょう。セリフだけでなく、地の文などでも使います。

タグは**半角英字**で記入してください。

---

#### 段落タグ P

<p>と</p>で挟まれた文字が一つの段落になります。段落と段落の間には隙間が生まれます。（ストリエもどきではだいたい1行分の空白）

---

#### 改行タグ BR

<br>と記入すると、そこで強制的に改行されます。

---

#### 実際にやってみよう

セリフの部分を以下のように編集して保存し、ブラウザで確認しましょう。段落と改行の違いを理解してください。

-----ここから編集例-----

```
<div class="baloontxt">
```

```
<p>突然話しかけてすみません。私は怪しいものではありませんよ。ドイツから来た留学生です。</p>
```

```
<p>好きなものですか？<br>何を隠そう<br>う<br>な<br>ぎ<br>なんですよ</p>
```

```
</div>
```

-----ここまで編集例-----

## 地の文ブロックの編集

セリフの編集を理解できれば、地の文ブロックの編集も簡単です。

-----ここから例-----

```
<!--地の文ブロック開始-->
```

```
<div class="unit textblock">
```

```
<p>■地の文■</p>
```

```
</div>
```

```
<!--地の文ブロック終了-->
```

-----ここまで例-----

## 地の文オプションを設定する

オプション設定は他のブロックと同様に 1 行目の class の部分で設定します。

```
<div class="unit textblock">
```

例えば、textred というオプションを追加すると文字が赤くなります。

```
<div class="unit textblock textred">
```

また、ストリエもどきには白や黒の背景フィルタはありませんが、地の文ブロックに背景を設定できます。背景の絵柄で文字が読みにくい場合は地の文背景を活用してください。

例えば、bgwhite というオプションをつけると薄い白の背景がつきます。

```
<div class="unit textblock textred bgwhite">
```

他にも文字揃えや文字サイズのオプションがあります。

また、nomargin オプションを付けると、下の余白がなくなります。地の文ブロックを重ねたときに上側のブロックに nomargin を付けると、下側のブロックとぴったりくっついて表示され、一つのブロックのように見えます。

## 地の文を編集する

セリフの場合と同様に段落タグや改行タグを使って記入します。複数の段落を入れることもできます。

-----ここから例-----

```
<div class="unit textblock">
```

```
<p>その日はとても良い天気だった。カフェで食べたランチもとても美味しくて、最高の気分だった。仕事帰りに商店街の抽選会で特賞の全自動お
```

好み焼きメーカーを手に入れ、意気揚々と家に向かう僕はまだ気づいていなかったのだ。</p>

<p>あの陰惨な連続殺人事件が既に始まっていたことに……</p>

</div>

-----ここまで例-----

## 余白ブロックの編集

余白ブロックはとてもシンプルです。

このブロックを入れた場所に数行分の空白が空きます。

余白ブロックには spacehalf と spacefull のオプションがあります。

このオプションの空白の大きさは閲覧環境によって変化し、spacehalf はブラウザの画面高さの半分、spacefull はブラウザの画面高さ 1 画面分の空白になります。（実際には上のブロックのブロック下余白も加算されます）

-----ここから例-----

<!--余白ブロック開始-->

<div class="unit spaceblock"></div>

<!-- 余白ブロック終了-->

-----ここまで例-----

<div class="unit spaceblock spacefull"></div>

と編集して、1 画面分の余白になることを確認してください。



## 背景切替ブロックの編集

背景切替ブロックは2つ目以降の背景を設定するためのブロックです。（最初の背景は専用のブロックで設定します）

画面上に表示されませんが、このブロックが画面中央付近に来た時に背景が指定した画像に切り替わります。

ストリエもどきではディゾルブ風に切り替わりますが、明転や暗転はありません。また、背景フィルタも作っていないのでありません。なんかフィルターっぽい文字も見えますが、何も機能しません。作るかどうか未定です。

-----ここから例-----

```
<!--背景切替ブロック開始-->
```

```
<div class="unit bgchanger" data-bg="img/bg/bg003.webp" data-mode="fadein" data-filter="nofilter"></div>
```

```
<!--背景切替ブロック終了-->
```

-----ここまで例-----

背景切替ブロックで編集するのは data-bg の箇所のみです。この部分で切り替えたい背景画像の場所を指定します。実際に書き換えて動きを試してみてください。

## ストーリー開始直後や終了時の背景変更の注意点

背景切替は、ブロックが画面の中央付近に来た時に発動します。そのため、ストーリーの開始直後（画面中央より上）や、ストーリー終了時（最大にスクロー

ルしても画面中央に到達できないくらい最後）に配置されていると発動できません。

その場合は、背景切替ブロックの上（開始直後の場合）や下（終了時の場合）に十分な余白を配置して背景切替ブロックが画面中央を横切ることができるようにすれば背景を切り替えられます。

### 挿絵ブロックの編集

ここまで背景やキャラのブロックを編集してきていれば、挿絵ブロックも簡単です。

-----ここから例-----

```
<!--      挿絵ブロック開始-->

<div class="unit picblock">

  <figure>

    
    <figcaption>■キャプション■</figcaption>

  </figure>

</div>

<!--      挿絵ブロック終了-->
```

-----ここまで例-----

### 挿絵オプションを設定する

例によってブロックの最初の行でオプションを設定します。

```
<div class="unit picblock">
```

例えば、sizemax というオプションをつけると、挿絵の大きさが最大サイズになります。

```
<div class="unit picblock sizemax">
```

また、posirev オプションをつけると左右反転します。

```
<div class="unit picblock sizemax posirev">
```

#### 挿絵画像と代替テキストを設定する

```

```

この行で挿絵画像と代替テキストを指定します。

#### キャプションを設定する

```
<figcaption>■キャプション■</figcaption>
```

この行の■で挟まれた部分にキャプションにしたい文字を記入します。

キャプションを入れたくない場合はその部分を消します。

```
<figcaption></figcaption>
```

キャプションの文字は色や大きさを変更できません。

## 挿絵にリンクを設定する（A、アンカータグ）

画像を指定する行を<a href="■リンク先 URL■">と</a>で囲むとその画像にリンクが設定され、クリックすると指定したリンク先に移動するようになります。

例えば、現在の html ファイルと同じフォルダ内の template.html へのリンクを設定する場合は以下のように書きます。

```
<a href="template.html"></a>
```

## ボタンプロックの編集

ボタンプロックはストリエには無かったブロックです。入力したテキストがボタン風のデザインになり、設定したリンク先に移動できるボタンになります。

画面幅が 768 ピクセル以上の場合は、マウスカーソルをボタンの上に乗せると軽くハイライトします。

リンク付き挿絵ブロックにボタン風の画像をいれても同じ動作ができますが、ボタンプロックなら画像不要です。複雑なデザインや自作画像のボタンなら挿絵ブロック、シンプルであればボタンプロックを使うといいでしょう。

-----ここから例-----

```
<!--ボタンプロック開始-->
```

```
<div class="unit btnblock">
```

```
<a href="template.html">
```

```
<p>■ ボタンテキスト ■</p>
```

```
</a>
```

```
</div>
```

```
<!-- ボタンブロック終了 -->
```

-----ここまで例-----

### ボタンのオプションを設定する

```
<div class="unit btnblock">
```

例によって一行目でオプションを設定します。例えば、btnblue オプションを付与すると、青いボタンになります。

```
<div class="unit btnblock btnblue">
```

ボタンの横幅はボタンのテキストに応じて変化しますが、maxwide オプションをつけると横幅が最大の長さに固定されます。

### ボタンテキストとリンク先 URL を編集する

```
<a href="template.html">
```

```
<p>■ ボタンテキスト ■</p>
```

```
</a>
```

リンク付き挿絵の場合と同じように設定します。a タグ内の href の部分でリンク先を指定します。そして■で挟まれた部分にボタンに表示したい文字を書きます。

ボタンテキストが長すぎる場合は自動的に改行されます。環境によってこの自動改行の位置は変化します。また、ボタンテキスト内で<br>タグを使って強制改行をすることもできます。

## 履歴戻り専用ボタンプロック

履歴戻り専用ボタンプロックは、ボタンプロックの一種ですが動作が違います。

通常のボタンプロックは指定したリンク先に移動するボタンですが、履歴戻り専用ブロックはブラウザの戻るボタンと同じ移動をします。



つまり、特定のページに移動するのではなく、「閲覧していた人が直前に見ていたページ」に戻ります。

例えばゲームブックを考えてみましょう。

### ●事件エピソード

→「犯人を説得」を選択したら説得エピソードへ

→「力づくで逮捕」を選択したら格闘エピソードへ

## ●説得エピソード

→「母親を連れてきて説得」を選択したら逆上 BAD エンドへ

→「ピザを差し入れる」を選択したら涙の自首エンドへ

## ●格闘エピソード

→「回し蹴りをする」を選択したら逆上 BAD エンドへ

→「右に避ける」を選択したら緊急逮捕エンドへ

このような構成だった場合、「逆上 BAD エンド」は説得エピソードから来る場合と、格闘エピソードから来る場合があります。そのため、逆上 BAD エンド内で「直前からやり直す」というボタンを作りたい場合、ストリエでは説得エピソード用と格闘エピソード用として2つの逆上 BAD エンドページを用意する必要があります。

履歴戻りボタンなら、どちらのエピソードから来た場合でも適切なエピソードに戻れるので逆上 BAD エンドエピソードは一つですみます。

-----ここから例-----

<!--履歴戻り専用ボタンブロック開始-->

<div class="unit btnblock" onclick="window.history.back();">

<p>前のページに戻る</p>

</div>

<!--履歴戻り専用ボタンブロック終了-->

-----ここまで例-----

## 履歴戻り専用ボタンプロックのオプション

履歴戻り専用ボタンもボタンプロックと同じオプション指定でデザインや幅を変更できます。

```
<div class="unit btnblock" onclick="window.history.back();">
```

オプションの設定は 1 行目の class の部分で行います。

## リンク先は設定しない

閲覧者のブラウザ履歴で一つ前に戻る設定になっているので、<a>タグは設置しないでください。

## ボタンテキストは編集可能

```
<p>前のページに戻る</p>
```

この部分でボタンテキストを指定します。前に戻る、戻る、など自由に変更できます。

## フッターの編集

フッターは画面下のグレーの部分です。普段は表示されませんが、ストーリーの最後に自動的に表示されます。

-----ここから例-----

```
<!-- ↓ ↓ フッター全体を非表示 : ここの class に invisibl クラスを追加 -->
```

```
<footer class="">
```



```

<div class="inner">
    <!-- ↓ ↓ 前後エピソードボタンの行全体を非表示：ここの class に invis
    クラスを追加-->
    <div class="twobtns" class="">
        <!-- ↓ ↓ 前エピソードボタンのみ非表示：ここの class に invis クラス
        を追加-->
        <div id="toprev" class="">
            <p><a href="#">前のエピソード</a></p>
        </div>
        <!-- ↓ ↓ 次エピソードボタンのみ非表示：ここの class に invis クラス
        を追加-->
        <div id="tonext" class="">
            <p><a href="#">次のエピソード</a></p>
        </div>
    </div>
    <!-- ↓ ↓ エピソード一覧へを非表示：ここの class に invis クラスを追加
    -->
    <div class="singlebtn">
        <div id="tostory">
            <p><a href="#">エピソード一覧へ</a></p>
        </div>
    </div>
    <!-- ↓ ↓ サイトトップへを非表示：ここの class に invis クラスを追加--
    >
    <div class="singlebtn">
        <div id="totop">
            <p><a href="#">サイトトップへ</a></p>
        </div>
    </div>
    <!-- ↓ ↓ コピーライトを非表示：ここの class に invis クラスを追加-->
    <div id="copyright" class="">

```

```
<small>■&copy; コピーライト表記■</small>
</div>
</div>
</footer>
```

-----ここまで例-----

### 表示テキストのカスタマイズ

既に標準的なテキストが記入されています。変更したい場合は該当部分の文字を直接編集してください。前後のタグの記号まで削除しないように注意してください。

### リンク先の設定

コピーライト部分以外は、クリックしたらリンク先に移動するボタンになっています。

各表示テキストの直前に `<a href="#">` という部分があります。この `#` の文字を消して、その部分にリンク先の URL を記入してください。

### 不要な項目を非表示にする

第一話の場合は「前のエピソードへ」のボタンは表示させたくないでしょう。ストーリー一覧ページやサイトトップページをまだ用意していない、という場合もあるかもしれません。

不要な項目を非表示にするには、コメントを参考にして `invisi` クラスを追加します。

例えば、「前のエピソードへ」だけを消したい場合は、前エピソードボタンのみを非表示にするコメントの次の行の class 欄に invisibl と書きます。

-----ここから例-----

<!-- ↓ ↓ 前エピソードボタンのみ非表示：ここの class に invisibl クラスを追加-->

```
<div id="toprev" class="invisibl">
  <p><a href="#">前のエピソード</a></p>
</div>
```

-----ここまで例-----

既に class の中に何か書かれている場合は、**半角スペース**で間をあけて invisibl を追加します。

例えば、「エピソード一覧へ」を非表示にしたい場合は、class に singlebtn と書かれているので、その後ろに半角スペースで間をあけて invisibl と書きます。

-----ここから例-----

<!-- ↓ ↓ エピソード一覧へを非表示：ここの class に invisibl クラスを追加-->

```
<div class="singlebtn invisibl">
  <div id="tostory">
    <p><a href="#">エピソード一覧へ</a></p>
  </div>
</div>
```

-----ここまで例-----

ページの作成ができれば、レンタルサーバー（レンタル Web サーバー）にアップロードします。

自作 HTML を公開できるサーバーならどこでも大丈夫だと思います。価格、使える容量、オンラインマニュアルやサポートの充実度など、様々な視点から検討するといいでしょう。数日間無料体験が可能な場合もあるので、ページが出来上がってから無料体験を使って公開できるか試してみても良いと思います。

私は X サーバーを使っていますが、さくらインターネット、ロリポップなどもよく名前を聞きます。

サーバーにファイルをアップロードする FTP ソフトウェアも必要ですが、レンタルサーバー側でおすすめの FTP ソフトやマニュアルを用意していると思うので、それに従うと良いでしょう。サーバーによっては FTP ソフトがなくてもファイルアップロードができる仕組みを用意している場合があります。

#### 不要なファイルはアップロードしない

この PDF はページの表示に必要なファイルなのでアップロードしないようにしてください。

ひな形用の template.html や blocklist.html もアップロード不要です。

#### アップロードしたらブラウザで確認する

アップロードが完了したら、ブラウザで確認しましょう。

---

## 主なチェック項目

ローカルで確認済でも、サーバーアップロード後に再確認しましょう。設定が正しくできていないと、ローカルでは動くのにアップロードすると正しく動作しなくなることもあります。

- 画像は正しく表示されているか？
- 各リンクボタンをクリックして、正しいページに移動するか？

---

## Twitter カードの確認

他の人に公開する前に「リンクを Twitter でツイートしたらどのように見えるか」をチェックしておきましょう。

<https://cards-dev.twitter.com/validator>

これは Twitter 社が公開しているチェックページです。

Card URL の欄に自分のページの URL を入力して「Preview card」を押すと、右側で「The card for your website will look a little something like this!」（あなたのウェブサイト用カードはだいたいこんな感じに表示されます）という文字の下に Twitter カードが表示されます。画像やタイトルが正しく表示されているか確認しましょう。何か間違っている場合は、このガイドの基本の文書情報を設定する項目を再確認してください。

## 別表 1：素材規格

使用するイラストはストリエの素材と同サイズを想定しています。ファイル形式は webp（推奨）、png、gif、jpeg が使えます。

背景： 810 × 1440 ピクセル

キャラ：300 × 400 ピクセル

挿絵：810 × （縦は自由） ピクセル

別表 2：オプション一覧

各ブロックに付与できるオプションです。オプションは適切な位置の class 欄の中に追加すると有効になります。

ここの見出しではスタイルの都合上大文字になっていますが、**半角小文字**で記入してください。

セリフブロック

背景色が同じオプションは 1 つのブロックの中で併用できません。（例：textwhite と textblack は併用不可）

posiright	キャラ画像を右側にします。
textwhite	文字色を白にします
textblack	文字色を黒にします
textred	文字色を赤にします
textgreen	文字色を緑にします
textblue	文字色を青にします
type2	青フキダシにします
type3	ナミナミフキダシにします
type4	思考フキダシにします
type5	黒フキダシにします
type6	黒思考フキダシにします
type7	赤フキダシにします
sil	キャラクターを黒で塗りつぶします(*1)
darker	キャラクターを暗く表示します(*1)
boke	キャラクターをぼかします(*1)

mono	キャラクターを白黒で表示します(*1)
halfmono	キャラクターを若干白黒に近づけて表示します(*1)
ghost	キャラクター絵を半透明で表示します(*1)
nobaloon	フキダシを非表示にする。キャラ名は隠れない(*2)
sizes	文字サイズ小にする
sizeM	文字サイズ中にする
sizeL	文字サイズ大にする

\*1 多少知識のある人であれば加工前の画像を閲覧可能です。加工前状態を見られては困る画像を使用しないようにしましょう。

\*2 フキダシ内容は画面には表示されませんが、ソースには表示されます。読まれたくない文章は非表示フキダシに記入しないでください。

#### 地の文ブロック

textwhite	文字色を白にします。文字縁取りあり。
textblack	文字色を黒にします。文字縁取りあり。
textred	文字色を赤にします。文字縁取りあり。
textgreen	文字色を緑にします。文字縁取りあり。
textblue	文字色を青にします。文字縁取りあり。
bgwhite	白い半透明背景をつけます。
bgblack	黒い半透明背景をつけます。
bgred	赤い半透明背景をつけます。
bgblue	青い半透明背景をつけます。
bggreen	緑の半透明背景をつけます。
textleft	左寄せにします。
textcenter	中央寄せにします。
textright	右寄せにします。
sizes	文字サイズ小にします。
sizeM	文字サイズ中にします。
sizeL	文字サイズ大にします。
nomargin	ブロック下余白をなくします。

## 挿絵ブロック

sizes	サイズ小で表示します
sizel	サイズ大で表示します
sizemax	サイズ最大で表示します
sil	黒で塗りつぶします(*1)
darker	暗く表示します(*1)
boke	ぼかします(*1)
mono	白黒で表示します(*1)
halfmono	若干白黒に近づけて表示します(*1)
ghost	半透明で表示します(*1)
deg45	時計回りに 45 度回転します
deg90	時計回りに 90 度回転します
deg135	時計回りに 135 度回転します
deg180	時計回りに 180 度回転します
deg225	時計回りに 225 度回転します
deg270	時計回りに 270 度回転します
deg315	時計回りに 315 度回転します
posirev	左右反転する
posiright	右に寄せる（最大サイズの場合は意味なし）
posileft	左に寄せる（最大サイズの場合は意味なし）

\*1 多少知識のある人であれば加工前の画像を閲覧可能です。加工前状態を見られては困る画像を使用しないようにしましょう。

## 余白ブロック

spacehalf	ブラウザ画面高さ半分の余白になります。
spacefull	ブラウザ 1 画面分の高さの余白になります。

## ボタブロック（履歴戻り専用ボタンも同じ）

maxwide	ボタン幅を最大に固定します
btnblack	黒いデザインで表示します
btnblue	青いデザインで表示します



btnpink	ピンクのデザインで表示します
---------	----------------

## フッター

invisi	設定箇所に対応する項目を非表示にします。
--------	----------------------

## 更新履歴

2021/3/15 2回目の改版。オプション一覧の画像加工や非表示フキダシのオプションに、元素材が閲覧可能であることについて注釈を入れました。