

01 はじめに・読みたいページ

Tyrano KS Assistant Ver1.00

使い方マニュアル

このアプリは、ティラノスクリプトで作るゲームの「台本」を書いたり、タグを入れたり、まとめて直したりするための無料の道具です。初めて使う人も、まずは1つのファイルから始めましょう。

やりたいこと	読むページ
アプリを起動する	2ページ：準備と起動
初めてKSを編集する	3～5ページ：開く・編集する・保存する
タグを入れる	6ページ：タグを選んで挿入
画像や音を選ぶ	7ページ：素材を見て・聞いて選ぶ
同じ内容を何度も使う	8ページ：保存テンプレート
ゲームを動かして確かめる	9ページ：スタジオV6でテスト
空行の[r]などを整理する	10～11ページ：整理と一括保存
前回の続き・元の状態に戻す	12～13ページ：設定とバックアップ
困ったとき・便利なキー	14～15ページ：解決方法と早見表

はじめに覚える3つの言葉

KS（ケーエス）ファイル：ゲームの台本です。文章や命令が入っています。名前の最後は「.ks」です。

タグ：ゲームへの命令です。[r]や[wait time=500]など、[]で囲んで書きます。

素材：ゲームで使う画像・BGM・効果音などのファイルです。

このアプリで台本を編集し、ティラノスタジオV6でゲームを動かして確認します。ゲーム本体や素材は、このアプリには入っていません。

02 準備して、アプリを開こう

ダウンロードしたら、全部を展開する

1. ダウンロードした公開用ZIPを右クリックして「すべて展開」を選びます。ZIPの中から直接起動せず、展開したフォルダを開いてください。
2. 青い台本とえんぴつのアイコンが付いた「TyranoKsAssistant.exe」をダブルクリックします。
3. ファイル一覧が表示されたら、起動できました。「使い方 PDF」でこの説明を開けます。

同じフォルダに置くもの	役割
TyranoKsAssistant.exe	アプリ本体
TyranoKsAssistant.exe.config	アプリの動作に必要な設定
Readme.txt	簡単な説明
Manual.pdf	このマニュアル
TagHelp.html	タグを検索できる説明

動作するパソコン

Windows 10 / 11の64ビット版で使います。.NET Framework 4.8とMicrosoft Visual C++ v14再頒布可能パッケージ（x64）が必要です。起動できない場合は14ページを見てください。

最初は練習用のゲームで試そう

制作中のゲームフォルダをコピーし、そのコピーで練習すると安心です。KSだけでなく、dataフォルダなども含むゲーム一式をコピーしてください。練習用のKSで、開く・少し書く・保存する流れを試しましょう。

初期設定は、空白と[r]だけの行から[r]を取り除く設定です。[l]を時間待ちへ変える処理は、最初はOFFです。設定を選ぶだけではKSは変更されません。

03 KSを開いてみよう

ゲームの台本はどこにある？

ティラノスクリプトのゲームでは、ふつうはゲームフォルダの中の「data」→「scenario」にKSがあります。chapter001 ksなど、編集したいファイルを探してください。

ゲームフォルダ

data

scenario

chapter001 ks ← このような台本を開きます

一覧から開く

1. 「ファイル追加」を押し、編集したいKSを選びます。
2. 一覧に出た青いファイル名を1回クリックします。内容が入った編集画面が開きます。
3. 画面上の「保存するファイル名」と、その横のフォルダの場所を見て、目的のKSが確かめます。

「選択ファイルを編集」でも開けます。ファイルやフォルダを、一覧ヘドラッグして追加することもできます。たくさん追加したいときは「フォルダ追加」を使います。

前回の続き・新しく作る

前回の続きは「前回の編集を開く / エディタ」を押します。編集画面の「開く」で別のKSも選べます。「新規」は空の台本を作ります。素材選択も使いたい場合は、先にdata/scenario内へ保存してください。

一覧のチェックは「まとめて整理する対象」の印です。チェックを付けなくても、青い名前を押して編集できます。「一覧から削除」「一覧を空にする」は、パソコン内の元ファイルを消しません。

04 文章を書く・選ぶ・直す

左の大きな白い欄が台本の編集場所です。右には「タグを挿入」「保存テンプレート」「このKSの整理結果」があります。まずは左の欄をクリックして、文章を書いてみましょう。

必要な文字だけ選ぶ

文字の上でマウスの左ボタンを押したまま動かすと、色が付いた範囲を選べます。*startやタグの中の値も、文字単位で選びます。Shiftを押しながら矢印キーを押して、範囲を少しずつ調整することもできます。

やりたいこと	操作
選んだ文字をコピー	Ctrlを押しながらC
貼り付ける	貼り付けたい場所を押して、Ctrl+V
選んだ文字を切り取る	Ctrl+X
間違えた操作を戻す	Ctrl+Z、または「元に戻す」
戻した操作をやり直す	Ctrl+Y、または「やり直す」

読みやすい表示にする

「文字の大きさ」で文字を大きくできます。「長い行を折り返して表示」は、画面の端で表示を折り返します。実際の台本へ改行を追加する機能ではありません。右側が不要なときは「タグ一覧・整理結果を表示」のチェックを外せます。

「タグを色分け」をONにすると、タグは青、メモは緑、ラベル・話者の行は紫になります。色は表示だけで、KSには保存しません。ドラッグ選択や日本語の変換中は、色の更新を待ちます。

文章を書いたら「保存」を押しましょう。書きかけの本文は自動では保存されません。別のKSを開いたり、読み直したりすると、元に戻す履歴はリセットされます。

05 保存する・名前を変える

同じファイルへ保存する

1. 画面上のファイル名とフォルダが、保存したい場所か確かめます。
2. 「保存」を押します。Ctrl+Sでも保存できます。
3. 画面下のメッセージを見ます。保存に成功したか、エラーが出たかを確認してください。

画面のタイトルに付く「*」は、本文や保存名に未保存の変更がある印です。未保存で閉じると「保存しますか？」と聞かれます。「はい」は保存、「いいえ」は変更を捨てる、「キャンセル」は編集へ戻る操作です。

ファイル名だけ変える

上の「保存するファイル名」をchapter002.ksなどへ変更し、次に「保存」を押すと、その名前で保存します。元のchapter001.ksは残ります。.ksを省略すると自動で付けます。

別のフォルダへ保存する

「名前を付けて保存」を押すと、名前と場所を選べます。新規の台本も、ここで保存先を決められます。同じ名前のファイルがすでにある場合は、上書きしてよいか確認します。

名前を変えても、他のKSに書かれたjump・callなどの移動先は自動で変わりません。ゲーム側で新しいファイル名を使うようにしたか、確認してください。

上書き前の内容はバックアップへ

元のKSへ上書きするときは、変更前の内容をバックアップとして残します。別のアプリが同じKSを変更していた場合は、そのまま上書きせず止めます。読み直す・別名で保存する方法は13ページで説明します。

06 タグを選んで挿入しよう

タグは「背景を変える」「音を鳴らす」「少し待つ」など、ゲームへの命令です。右側の「タグを挿入」から選ぶと、ひな形を作れます。

例：0.5秒だけ待つ命令を入れる

1. 左の台本で、命令を入れたい場所をクリックします。
2. 右の検索欄へ「待つ」または「wait」と入れ、一覧のwaitを選びます。
3. 説明を読み、値の欄へ500を入れます。時間の単位はmsです。500msは0.5秒、1000msは1秒です。
4. 「カーソル位置へ挿入」を押します。タグ名のダブルクリックでも入れられます。
5. 左へ入ったタグを確かめ、「保存」を押します。間違えたらCtrl+Zで戻せます。

[wait time="500"] ← 0.5秒待つ命令の例

探したいもの	検索する言葉の例
背景・立ち絵	背景、画像、キャラ、bg、chara_show
音	BGM、効果音、playbgm、playse
別の場面へ移動	移動、jump、call
選択肢	選択肢、link、glink

普通のタグは、文字を選んでいた場合は選択文の後ろに入ります。linkとifは選択文を開始・終了タグで囲みます。素材名・キャラの登録名・ラベルは、自分のゲームに合わせて変更してください。

「このタグの説明」やF1でHTMLの説明を開けます。一覧にないタグは、台本へ直接書くこともできます。「公式タグを調べる」で公式サイトを開けます。

07 素材を見て・聞いて選ぶ

まず、KSをゲームの場所へ保存する

編集中のKSがdata/scenario内にあると、「素材ファイルを選ぶ」で、そのゲームの画像や音を探せます。素材がない場合は、先にゲーム側のフォルダへ入れてください。

使うもの	素材の場所
背景	data/bgimage
画像・キャラの立ち絵	data/fgimage
BGM	data/bgm
効果音（SE）	data/sound
移動先の台本	data/scenario

画像を確認して選ぶ

1. bgやchara_showなどのタグを選び、「素材ファイルを選ぶ」を押します。
2. ファイル名を1回押すと、画像が表示されます。検索欄で名前を絞り込めます。フォルダはダブルクリックで開きます。
3. 決まったら「このファイルを使う」を押します。タグの値へファイル名が入り、最後に「カーソル位置へ挿入」でタグを入れます。

画像はPNG・JPEG・GIF・BMPを確認できます。透過画像は灰色の背景で見ます。GIFは最初の絵だけを表示します。

BGM・効果音を試しに聞く

playbgmやplayseで音の素材を選び、「試聴（最初から）」を押します。「停止」で止められます。試聴音量も変えられます。WAV・MP3・OGG（Vorbis）に対応します。自動では再生しません。

試聴音量は、この場で聞く大きさです。ゲーム中の音量は、タグのvolume欄で指定します。素材選択はファイル名を入力する操作です。素材のコピーは行いません。

08 よく使う内容を取っておこう

毎回同じ立ち絵やBGMを書くな、**「保存テンプレート」**を使います。テンプレートは、名前を付けて取っておく文章やタグのひな形です。1行でも、何行まとめても保存できます。

台本からテンプレートを作る

1. 左の台本で、繰り返し使いたいタグや文章を選びます。
2. 右の**「保存テンプレート」**を開き、**「選択文・現在行を取り込む」**を押します。選択していないときは、カーソルのある行を取り込みます。
3. **「あかねを左に表示」**など、分かりやすい名前を付けます。内容を確認して**「新しく保存」**を押します。

名前の例：あかねを左に表示

内容の例：`[chara_show name="akane" left="200" top="80" time="500"]`

使うときは、一覧の**「挿入」**を押す

台本で入れたい場所をクリックし、保存一覧の**「挿入」**を1回押します。選択文があるときは、その後ろへ入ります。**「前後を改行して挿入」**は、何行かのまとまりを入れるときに便利です。

保存した内容を直す・消す

保存一覧から選ぶと、名前と内容を編集できます。**「選んだ内容を更新」**で保存し直します。別のひな形として残すなら、名前を変えて**「新しく保存」**を押します。**「削除」**はテンプレートだけを削除し、台本の文章は消しません。

テンプレート欄の書きかけは自動保存されません。**「新しく保存」**か**「選んだ内容を更新」**を押してください。保存したテンプレートは、アプリを閉じても残ります。

タグの入力欄で作った内容は**「このタグをテンプレートへ」**でも取り込めます。別のゲームへ使うときは、素材名・キャラ名・移動先が合っているか確かめましょう。

09 スタジオV6でゲームを試そう

このアプリで台本を保存し、ティラノスタジオV6でゲームを動かして確認します。両方で、同じゲームフォルダを使うことが大切です。

最初に1回だけ、スタジオの場所を選ぶ

「スタジオEXEを選ぶ」を押し、インストール済みのティラノスタジオV6の実行ファイルを選びます。場所は自動で覚えます。スタジオ本体は別に用意してください。

編集したあとに確認する手順

1. スタジオV6で、制作中のゲームを開きます。
2. このアプリで、同じゲームのdata/scenario内のKSを編集します。
3. F5または「保存してスタジオへ」を押します。KSを保存し、スタジオを起動するか、起動中の画面へ切り替えます。
4. スタジオの「プレビュー」→「ゲーム再生」で確認します。すでにプレビューが開いている場合は、その画面の「リロード」で新しい内容を読み込みます。

F5は保存とスタジオへの切替までです。ゲームを開く・再生する・リロードする操作は、スタジオ側で行ってください。前面へ出ない場合は、タスクバーから切り替えられます。

何度も同じ場面を試すとき

スタジオで作業中の場面まで進んでセーブし、「セーブデータ」で、開始時にそのデータを読み込む設定を使えます。台本の行や初期化処理を大きく変えたときは、ゲームの最初からも確かめてください。

同じKSを両方のエディタで同時に変更すると、変更が食い違います。通常の編集はこのアプリで行いましょう。このアプリを閉じて、スタジオは終了しません。

10 空行の[r]などを整理しよう

タグ整理は、決めたルールでKSの内容をまとめて直す機能です。「確認」だけならファイルは変わりません。変更前と変更後を見てから保存しましょう。

最初は、空行の[r]を取り除く

1. 一覧にKSを追加し、整理したいファイルの行を選びます。
2. 「2. 設定」の「タグ整理」を開きます。最初は「空白と[r]だけの行から[r]を削除する」だけをONにします。
3. 「③ このKSを確認」を押します。
4. 「3. プレビュー」で、変更前と変更後を見比べます。空行そのものは残し、その行の[r]だけが消えます。

変更前：[r]だけの行

変更後：空行は残り、[r]だけがなくなります。

文章[r]のように、本文がある行の[r]はこの設定では消しません。

[l]を時間待ちへ変えるとき

[l]は、ふつうはクリックを待つ正常なタグです。このアプリが不具合かどうかを見分けるわけではありません。時間待ちへ変えたい場面があるときだけ、設定を使います。

設定	変わる範囲
変換しない	[l]は変更しません。最初の設定です。
[l]だけの行を変換	[l]だけが書かれた行を時間待ちへ変えます。
すべての[l]を変換	対象の[l]を広く変更します。確認して使ってください。

待つ時間が500msなら0.5秒、1000msなら1秒です。必要なクリック待ちまで変えていないか、プレビューとゲームの両方で確認しましょう。

11 確認した整理結果を保存する

初めは、別フォルダへ出力しよう

1. プレビューで、変更したい内容になっているか確かめます。
2. 「元ファイルを上書き」のチェックを外します。
3. 「別フォルダ出力先」の「参照」で、出力先を選びます。
4. 「④ 確認した内容を保存」を押します。変更のあったKSが、日時付きのフォルダへ保存されます。
5. 出力されたKSを確認し、使うものをゲーム側へ戻します。スタジオでテストしてください。

別フォルダへの出力は、ゲーム側のKSを自動では変更しません。確認したファイルをゲームへ戻してから、スタジオで再生・リロードしてください。

まとめて整理する

一覧で対象のKSへチェックを付け、「チェックした全部を確認」を押します。プレビュー上のファイル欄で、それぞれの変更を見られます。チェックを外したKSは、一括確認の対象になりません。

元のKSへ直接保存したいとき

「元ファイルを上書き（バックアップあり）」をONにして保存します。確認画面が出ます。変更前のKSはバックアップへ残ります。最初は別フォルダ出力で、処理に慣れてから使いましょう。

編集集中のKSだけを整理する

エディタの「このKSの整理結果を確認」は、未保存の文章を使って確認します。「整理結果を編集欄へ反映」は、左の本文へ結果を入れます。まだ保存はされず、Ctrl+Zで戻せます。本文を変えたら、確認をやり直してください。

整理の設定は、編集画面を開いた時点のものを使います。設定を変えたら、保存して編集画面を閉じ、開き直します。「保存してプレビューへ」は、KSを保存して一覧側の整理プレビューを開く操作です。

12 続きから作業する・便利な設定

アプリが覚えておくもの

ファイル一覧、チェック、整理の設定、出力先、画面サイズ、前回編集したKS、カーソル位置、文字サイズ、折り返し、色分け、検索欄、スタジオの場所などを覚えます。次に起動すると、前回の作業情報が戻ります。

設定は変更後、約1.5秒ごとと終了時に記録します。前回のKSを編集するには「前回の編集を開く / エディタ」を押します。整理プレビューは、必要なときに作り直します。

本文の保存と、設定の自動保存は別です。KSの本文は「保存」やCtrl+Sで保存してください。テンプレートの書きかけも、保存・更新ボタンを押す必要があります。

整理の設定を取っておく

「設定をファイルへ書き出す」で、整理のルールを保存できます。後で「設定を読み込む」で同じルールへ戻せます。「初期設定に戻す」は、整理の設定を最初の状態へ戻します。KSの本文は元に戻しません。

慣れたら使える整理の設定

設定	できること
連続タグの整理	同じ行に続いた[r]や[l]を1つにします。
行間隔タグ追加	本文の行を数え、決めた間隔でタグを加えます。空行や命令だけの行には加えません。
個別置換：本文	文章の文字を置き換えます。タグの値は変えません。
個別置換：タグ	[wait time=100]など、タグ全体が一致したものを置き換えます。
文字コードと改行	保存方式を指定します。ふつうは「元の～を保持」のままで使ってください。

メモ・ラベル・話者・@で始まる命令や、スクリプトなどのブロックは整理から保護します。複雑な書き方では確認を止める場合があるので、10～11ページの手順で変更を見比べてください。

13 元に戻す・変更の食い違い

保存する前なら、元に戻す

Ctrl+Zで直前の編集を戻せます。Ctrl+Yでやり直せます。編集集中のファイルでは最大100操作までの履歴を使えます。保存しても本文の履歴は残りますが、別のKSを開く・読み直すと履歴は消えます。

保存したあとなら、バックアップを使う

1. まず、現在のKSを別名で保存するか、別の場所へコピーして取っておきます。
2. 元のKSの近くにある「TyranokS_Backups」フォルダを開きます。
3. 日時の付いたフォルダから、戻したいKSを探します。
4. そのKSを元のゲームのdata/scenario内へコピーします。上書きする前に、名前と場所を確かめてください。
5. このアプリで「ファイルを読み直す」を押します。最後にスタジオでゲームを確認します。

「外部で変更された」と出たら

別のエディタが同じKSを変えたときなどにします。このアプリは、他の変更を消さないよう保存を止めます。

残したい内容	選ぶ操作
このアプリの書きかけ	「名前を付けて保存」で別名へ保存します。後で両方を見比べます。
外部のアプリで保存した内容	書きかけが必要なら先に別名で取っておき、「ファイルを読み直す」で取り込みます。

「ファイルを読み直す」は、ディスクに保存されているKSをもう一度開く操作です。書きかけを取り消すことになるため、必要な内容は先に保存してください。バックアップは自動では削除しません。

14 困ったときの見方

困ったこと	確認すること
文字が変に見える	「開く時の文字コード」でUTF-8、またはShift-JIS / CP932を指定して開き直します。通常は「自動」を使います。
素材を選べない	KSがdata/scenario内に保存されているか、data/bgimageなどの素材フォルダがあるかを見ます。
画像が出ない	PNG・JPEG・GIF・BMPか確認します。とても大きい画像は表示を止めることがあります。
音を聞けない	WAV・MP3・OGG（Vorbis）か、パソコンの音量・出力先を確認します。M4AやOGG/Opusの試聴には対応しません。
保存できない	画面下の理由を読みます。読み取り専用、外部の変更、名前や文字コードなどを確かめます。書きかけは残ります。
文字の色が付かない	「タグを色分け」がONか確認します。2百万文字を超える大きなKSでは色を省略します。
説明が開かない	Manual.pdf・TagHelp.htmlをEXEと同じフォルダへ置きます。PDF・HTMLを開けるアプリも必要です。
スタジオが開かない	「スタジオEXEを選ぶ」で、現在のV6の実行ファイルを指定し直します。

アプリ自体が起動しない

公開用ZIPを全部展開したか確認してください。MSVCP140.dllなどが無いと表示された場合は、Microsoft公式のVisual C++再頒布可能パッケージのx64版を用意します。

Microsoft公式：Visual C++再頒布可能パッケージ

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-170>

「整理結果」は、ゲームが正しく動くかを調べる画面ではありません。分岐・素材・キャラ名なども、最後はスタジオで動かして確かめてください。

15 便利なキー・タグの説明

「Ctrl+S」は、Ctrlキーを押したままSを押す操作です。マウスのボタンだけでも使えますが、よく使うキーを覚えると作業が早くなります。

キー	できること
Ctrl+S / Ctrl+Shift+S	保存 / 名前を付けて保存
Ctrl+Z / Ctrl+Y	元に戻す / やり直す
Ctrl+X / C / V	切り取り / コピー / 貼り付け
Ctrl+F / F3	検索欄へ移動 / 次を検索
Ctrl+H	置換欄へ移動
Ctrl+G	行番号の欄へ移動
Ctrl+Space / F1	タグ検索へ移動 / タグのHTML説明
F5	保存してスタジオへ
Ctrl+D	現在の行、または選択した行を複製
Ctrl+/	行の先頭の;を付け外ししてメモへ切り替え
Ctrl+Shift+P	編集中KSの整理結果を確認

探す・置き換える

検索欄へ探したい文字を入れ、「次を検索」で移動します。大文字と小文字は区別します。置換欄へ新しい文字を入れ、「選択箇所を置換」または「すべて置換」を使います。エディタの置換は本文もタグも対象です。間違えたらCtrl+Zで戻せます。

タグのHTMLヘルプ

「タグの説明 HTML」を押すと、カテゴリ別の説明が開きます。左の検索欄へタグ名や日本語を入れ、項目をクリックします。使用例のコピーもできます。例の素材名やラベルは、自分のゲームに合わせて変えてください。

「行コメント切替」はKSの行の先頭へ;を付け外しする操作です。iscript・htmlの中では書き方が違うため、この操作を使わないでください。

16 使う前の確認と、おしまい

いつもの作業の流れ

1. 編集するゲームとKSの場所を確認します。
2. 文章・タグ・素材名を編集します。繰り返す内容はテンプレートを使います。
3. 「保存」またはF5で保存します。画面下の結果も確認します。
4. スタジオで再生・リロードし、実際のゲームを確かめます。
5. 作業を終える前にも、必要な本文やテンプレートを保存します。

アプリがすること・自分で確認すること

このアプリは、台本の編集、タグのひな形、素材の確認、繰り返し入力、タグ整理を手伝います。すべてのタグやゲームの分岐を自動で検査する機能はありません。キャラの登録、素材の場所、移動先のラベル、ゲームの動きは、自分で確かめてください。

アプリを使わなくなったら

展開したアプリのフォルダを削除します。ゲームのKSや素材は消えません。設定やテンプレートも消す場合は、アプリを閉じてから、次のフォルダを削除します。必要なテンプレートは先にコピーしてください。

```
%LOCALAPPDATA%\TyranoKsAssistant
```

エクスプローラーの場所を入れる欄へ、上の1行を貼り付けると開けます。
ゲーム側のTyranoKS_Backupsは、必要な間は残してください。

公式の説明も使おう

タグの正式な仕様：ティラノスクリプト公式

<https://tyrano.jp/tag/>

スタジオの再生・リロード・セーブデータ

<https://tyrano.jp/usage/studio/preview>

このアプリの説明は、操作を分かりやすくするためのものです。タグの詳しい仕様は公式の説明も確認してください。