

TyranoTagScanner Ver2.00

やさしい操作マニュアル

ティラノスクリプトの作品をチェックするためのツール

はじめて使う方や、小学生・中学生を含む初心者の方でも順番に操作できるよう、むずかしい開発用語をできるだけ使わずに説明しています。

1. このアプリでできること

TyranoTagScanner（ティラノ・タグ・スキャナー）は、ティラノスクリプトで作っているゲームの中を調べて、「ここは確認したほうがよさそう」という場所を見つけるお手伝いをするアプリです。

たとえば、シナリオの書き方、画像やBGM・効果音などの素材ファイル、シナリオから別の場所へ移動する指定などを調べます。結果は画面にまとめて表示されるので、たくさんのファイルを一つずつ手作業で探す負担を減らせます。

ただし、このアプリはゲームを実際に遊ぶ代わりにはなりません。最後は必ず自分でゲームを起動し、画面・音・選択肢・移動などが正しく動くことを確認してください。

2. いちばん簡単な使い方

最初は、次の5つだけ覚えれば大丈夫です。

①	作品のフォルダーを選ぶ
②	解析を始める
③	「問題一覧」を見る
④	必要なところを作品側で直す
⑤	もう一度解析して、最後にゲームを実際に遊んで確認する

画面にはたくさんの機能がありますが、ふつうの使い方では「スタート」「問題一覧」「概要」を中心に見れば十分です。

3. 起動する前の準備

ゲーム制作中のフォルダーを、念のためバックアップしておくことをおすすめします。特に素材を整理したり削除したりするときは、元に戻せるコピーを用意してください。

TyranoTagScanner Ver2.00では、昔のコンソール版のようにアプリをdataフォルダーへコピーする必要はありません。アプリを置いた場所から起動し、画面の「参照」から作品のフォルダーを選びます。

作品フォルダーがどれかわからないときは、ティラノスクリプトのゲーム制作で使っているプロジェクト全体のフォルダーを選んでください。

4. アプリを起動する

「TyranoTagScanner.exe」をダブルクリックします。ウィンドウが開いたら、まず作品のフォルダーを指定します。

「参照...」ボタン

フォルダーを選ぶためのボタンです。クリックすると選択画面が開きます。調べたいゲームのプロジェクトを選んでください。

別のゲームを調べたいときは、もう一度「参照...」を押して別のプロジェクトを選び直せます。

5. 解析を始める

作品を選んだら、スタート画面の案内にしたがって解析を始めます。解析とは、ゲームのシナリオや素材のつながりをアプリが順番に調べることです。

解析中は処理が終わるまで待ちます。作品が大きい場合は時間がかかることがあります。終わると、見つかった問題候補や確認したほうがよい項目が画面に表示されます。

解析中に作品のファイルを大量に移動・削除するのは避け、解析が終わってから編集するほうが安全です。

6. 「問題一覧」の見方

「問題一覧」は、最初に確認してほしい画面です。ここには、TyranoTagScannerが「確認したほうがよい」と判断した項目が並びます。

項目を見つけたからといって、必ずゲームが壊れているとは限りません。作品の作り方によっては、正しい記述でも確認候補になることがあります。

おすすめの確認順

上から一つずつ、ファイル名や場所を見て作品側を確認します。原因がわかったら作品を修正し、そのあとTyranoTagScannerへ戻って再解析します。

わからない項目は、無理に消したり書き換えたりせず、いったん残してゲームを実際に動かして確認してください。

7. 素材が「見つからない」と表示されたら

画像、BGM、効果音などについて「見つからない」という候補が出た場合は、まずファイル名を確認します。スペル、大文字・小文字、拡張子、フォルダー名などが作品の指定と合っているかを見てください。

次に、その素材ファイルが本当に作品の中にあるか確認します。別のフォルダーへ移動した、名前を変えた、古いシナリオだけが昔の名前を使っている、といった原因も考えられます。

ファイルが存在していてゲームでも正しく動く場合は、動的な指定などによりTyranoTagScannerが完全には追えない可能性があります。

8. 「未使用候補」とは？

未使用候補は、「この素材はシナリオから使われていることを確認できなかった」という意味です。「絶対にいないファイル」という意味ではありません。

ティラノスクリプトでは、変数を使ってファイル名を作ったり、JavaScriptやプラグインから素材を呼び出したりできます。そのような使い方は、静的解析だけでは完全に判断できない場合があります。

未使用候補を削除するときは、①バックアップを作る → ②少しずつ整理する → ③ゲームを起動して確認する、の順番を守ってください。

9. 作品を直したあとの「再解析」

作品側を修正したら、「再解析」を行います。再解析すると、修正前に出ていた項目が消えたか、新しい問題が増えていないかを確認できます。

一度の修正で全部を直そうとせず、「少し直す → 再解析 → 確認」をくり返すと、どの変更で結果が変わったのかわかりやすくなります。

問題一覧が0件になっても、完成ではありません。次はゲーム本体を起動して、実際に遊んで確認します。

10. 「概要」は何を見る画面？

「概要」は、解析した作品の状態を大まかに確認するための画面です。細かい内容を一つずつ見るときは「問題一覧」、全体の様子を確認したいときは「概要」と覚えるとわかりやすいです。

数字だけを見て安心せず、問題一覧の内容とゲームの実機確認を合わせて判断してください。

11. ゲームを実際に遊んで確認する

TyranoTagScannerはゲームを直接プレイして確認するアプリではありません。そのため、解析が終わったら必ずティラノスクリプトのゲームを起動します。

タイトル画面、よく使うボタン、選択肢、シナリオ移動、画像表示、BGM、効果音、セーブ・ロードなど、自分の作品で大切な部分を実際に操作してください。

特に素材を削除・移動したあとや、シナリオ名を変更したあとは、変更した場所だけでなく、その前後も確認すると安心です。

12. 「公開前チェック」の使い方

作品を配布する前には「公開前チェック」を使うと、確認のやり残しを見つけやすくなります。画面には、解析や静的な問題、固定基準、実機確認など、公開前に見ておきたい項目が表示されます。

CHECKや未完了の表示がある場合は、その項目の説明を見て、まだ行っていない確認がないか調べます。これは作品を公開してよいかを自動で保証する機能ではなく、確認忘れを減らすためのチェック表です。

はじめて使う方は、まず「解析 → 問題一覧 → 修正 → 再解析 → ゲームを実際に遊ぶ」という基本の流れを覚えてから使えば十分です。

13. 詳細監査モードについて

設定から詳細監査モードを使うと、通常モードより多くの画面が表示されます。素材の使われ方、基準との差、実機確認、RC封印、リリース台帳、完成アーカイブなど、作品を完成させるときの管理機能が含まれています。

これらは便利ですが、最初から全部を使う必要はありません。ゲーム制作を始めたばかりなら、通常モードだけでも解析できます。

「RC封印」や「完成アーカイブ」などの言葉がむずかしく感じる場合は、作品を公開する直前まで使わなくてもかまいません。

14. 固定基準とは？

固定基準は、「この時点の状態を基準として覚えておく」ための機能です。作品が安定してきたあとに基準を作ると、その後の変更で問題が増えていないか確認しやすくなります。

制作途中で大きく作り変えている時期よりも、ゲームがだいたい完成し、実際に遊んで大きな問題がないことを確認してから使うのがおすすめです。

15. RC封印と完成アーカイブ

RCは、公開候補として確認している作品の状態を表すための考え方です。「RC封印」は、その時点の確認状態を記録し、あとから変更が入ったときに気づきやすくするために使います。

「完成アーカイブ」は、確認した状態の記録を残すための機能です。ゲームそのものを自動で完成させたり、すべての素材をバックアップしたりする機能ではありません。

子どもや初心者の方は、これらを使わなくても通常の解析はできます。まず基本操作を優先してください。

16. よくある質問 ①

Q. 問題が0件なら、ゲームは完全に安全ですか？

A. いいえ。TyranoTagScannerで見つけられるのは静的に確認できる範囲です。最後はゲームを実際に遊んで確認してください。

Q. 未使用候補は全部削除していいですか？

A. いいえ。動的に使われる素材が含まれる可能性があります。バックアップを作り、必要性を確認してから整理してください。

Q. 問題候補が出たら、必ず直さないといけませんか？

A. 作品の作り方によっては問題でない場合もあります。表示された場所と実際の動作を確認して判断してください。

17. よくある質問 ②

Q. 解析に時間がかかります。

A. シナリオや素材が多い作品では時間がかかることがあります。処理が終わるまで待ってください。

Q. 別のゲームを解析したいです。

A. 「参照…」から別のプロジェクトフォルダーを選び直して解析してください。

Q. 昔のVer1.xxのconfig.csvは必要ですか？

A. Ver2.00のGUI版では、旧コンソール版のconfig.csvを前提とした操作は必要ありません。画面からプロジェクトを選んで使います。

Q. 詳細監査モードを使わないと解析できませんか？

A. いいえ。通常モードで基本的な解析を行えます。

18. 困ったときの確認順

何をすればよいかわからなくなったら、次の順番に戻ってください。

1	正しい作品フォルダーを選んでいるか確認
2	解析を実行
3	問題一覧を上から確認
4	作品を少しずつ修正
5	再解析
6	ゲーム本体を起動して実際に遊ぶ

この6つをくり返せば、基本的な使い方として十分です。

19. 安全に使うための約束

大切なゲーム作品を守るため、次の3つを覚えてください。

- ① 大きな修正や素材整理の前にバックアップする。
- ② TyranoTagScannerの表示だけを理由に、大切な素材をすぐ削除しない。
- ③ 最後は必ずゲームを実際に起動して確認する。

TyranoTagScannerは、ゲーム制作を楽にするための「確認のお手伝い」です。判断に迷ったら、消さずに残して確認するほうが安全です。

20. 動作環境とアンインストール

動作環境

Windows x64環境で使用するアプリです。.NET Framework 4.8を使用します。

アンインストール

配布されたTyranoTagScannerのフォルダーを削除してください。設定や作業状態の一部がユーザー環境に保存される場合がありますが、ゲーム作品そのものをアンインストールするものではありません。

お問い合わせ

バグ報告やご質問は、Lyrical Limitedのホームページからお問い合わせください。

<https://lyricallimited.blog.jp/>

21. 最後に

TyranoTagScannerを使うときに、いちばん大切なのは「解析結果を見て終わり」にしないことです。

作品を選ぶ → 解析する → 問題一覧を見る → 必要なところを直す → 再解析する →

ゲームを実際に遊ぶ。この流れを覚えておけば、むずかしい機能をすべて使わなくても役立てられます。

ゲーム制作は、試して、直して、もう一度試すことのくり返しです。TyranoTagScannerは、その確認作業を少しわかりやすくするための道具としてお使いください。

TyranoTagScanner Ver2.00

Copyright © 朋美姫 (Lyrical Limited)