

# Teller Engine ドキュメント

岸 涉憲

2022 年 6 月 29 日

## はじめに

TellerEngine はノベルゲーム用のゲームエンジンです。エディターを使用して誰でも気軽にノベルゲームを作れるようになることを目標に開発を進めています。

## 1 設計

### 1.1 概要

できるだけモジュールという単位で機能を切り出せるように設計しています。TellerEngine は以下の基本的なクラスで構成されています。

- TellerCore
- Editor 及びその派生クラス
- ModuleCore 及びその派生クラス

### 1.2 TellerCore

TellerCore は上記のクラス、及びそれ以外の Animation クラスのなどを管理する中枢となるクラスです。このクラスから ModuleCore の派生クラスであったり Editor クラスを呼び出します。

### 1.3 ModuleCore

モジュールの基底クラス。

### 1.3.1 SceneModule

シーンを構成するモジュールです。具体的には場面や CG シーンなどを移すときに使うことになります。このモジュールを GameModule にキューとして追加していきます。

## 1.4 Editor

エディターの基底クラス。エディターを編集するクラスは必ずこれを継承する必要があります。

### 1.4.1 EpisodeEditor

csv 形式で保存されたシナリオを読み込み Episode という単位に分割するためにエディター。

### 1.4.2 EpisodeEventEditor

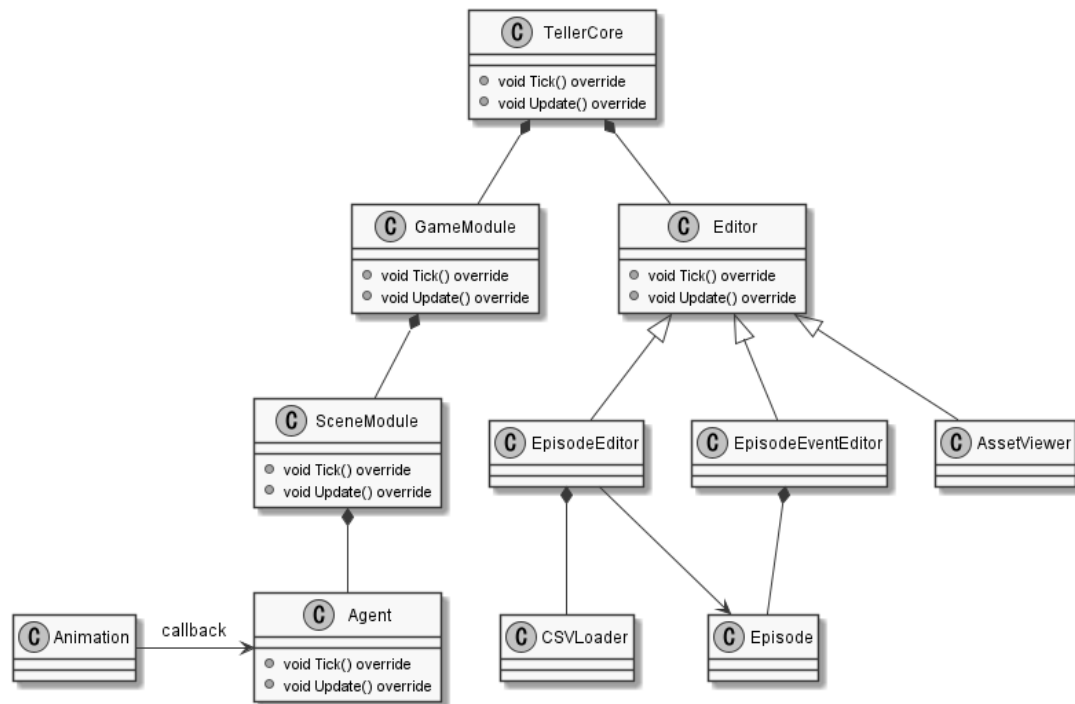
Episode ファイルにイベントを設定するためのエディター。キャラクターの立ち絵を変更したり入退場させたり背景を変更するイベントを編集・設定できる。

### 1.4.3 AssetViewer

保存した Episode ファイルや csv ファイルを読み込むためのエディター

## 1.5 アーキテクチャ図

図を簡単にするため Editor クラスが TellerCore に含まれている図にしているが、実際は Editor クラスを継承したクラス (AssetViewer, EpisodeEditor, EpisodeEventEditor...) が集約されている。



## 2 実行環境、製作期間等

### 2.1 実行環境

以下の環境で動作します。

- Windows 10 21H2 build 19044.1706
- Visual Studio 2022 Community
- 標準 C++17
- Git

### 2.2 製作期間

- 製作期間 3 週間 5/23～6/15 日
- 製作人数 一人

Github リポジトリ <https://github.com/takiren/Teller>

### 2.3 その他作品

Photoshop プラグイン

<https://github.com/takiren/ExtendYourPerspectives>