

Athena



NUS-CDZJ-JPN



MODEL MUSIC PAINT

# デザエモン

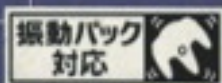
DEZAEEMON

自分で創る3Dシューティングゲーム

SHOOTING GAME EDITOR



3D-POLY  
MODEL



取扱説明書

Emulation64.fr



# CONTENTS

- 2 操作説明 (GAME / EDIT)**
- 3 NINTENDO 64コントローラについて**
- 5 シューティングの遊び方**  
タイムアタックの遊び方 / チュートリアルモード
- 6 エディタについて**  
ゲーム作りの流れ / 組み立て (セーブについて) / 各エディタ共通ボタン
- 8 ペイントツール**  
パレットウインドウ / DRAW (ドロ) / COPY (コピー) / SPECIAL (スペシャル) / LIBRARY (ライブラリー) / TEX. (テクスチャ)
- 12 モデルツール**  
パースビューウインドウ / モデル自由回転機能 / MODIFY (モデファイ) / COPY (コピー) / TEX. (テクスチャ) / テクスチャ設定 / LIGHT (ライト) / 照明設定 / 照明マスク / MODEL (モデル)
- 18 ビルドツール・プレイヤー**  
プレイヤー設定手順 / 照準 / ショット / レーザー / ボム / エネミー / プラスト / アイテム
- 22 ビルドツール・エネミー**  
アニメ / 敵の登録とアニメの作り方 / スケール / モーション / 基本モーション / 自由タイプ軌道パターン / 固定タイプ軌道パターン / 高度モーション / 特殊モーション / 透明度変化モーション / ショット / ヒット / その他 (ETC)
- 28 ビルドツール・マップ**  
テクスチャ / ヒット / 透明度 / エフェクト / ループ / スケール
- 30 ビルドツール・レイアウト (敵機)**  
レイヤーシステム解説
- 34 ビルドツール・レイアウト (エフェクト)**  
エフェクト設定効果一覧 / エフェクトの検索 / ウインドウ設定
- 38 ビルドツール・ゲームタイトル他**  
タイトル設定 / ビルドツールサウンド / ビルドツールエンディング / ビルドツールテストプレイ
- 40 ミュージックツール**  
曲作り / リズム君 / ミキサー
- 44 コンテストについて**



# 操作方法

## GAME



## EDIT





## SHOOTING GAME EDITOR

## NINTENDO 64コントローラについて

NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**\* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

**\* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）**

**\* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。**

**\* 3Dスティックの使用方法については、2ページをご覧ください。**



# 操作方法

## コントローラの握り方

「デザエモン3D」では右の図のようなコントローラの握り方(ライトポジション)をお薦めします。この握り方ですと、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができて、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。左手人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくと良いでしょう。



## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、コネクタ1に接続してください。

\*このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。



## 振動バックを使用する場合

このゲームは、別売の「振動バック」に対応しています。振動バックをコントローラにセットすることで衝撃を受けた時にコントローラが振動するので、より楽しいプレイを体感することができます。

振動バックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用前には、必ず振動バック取り扱い説明書をよくお読みください。
- 振動バックの抜き差しは、画面の指示に従って行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。



シューティング  
の遊び方

## スコア

現在の得点数を表示。  
複数の敵をロックオンした状態でレーザーを発射して敵を倒すと、2機目に倒した敵は通常の2倍、3機目に倒した敵は3倍……というふうに獲得できるスコアが上昇していきます。

## ボム

ボム攻撃中は自機が無敵になります。  
ボム数には制限があり、0になると使えなくなります。

## 残機数

残りの自機数を表示。



## ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すとゲームが停止します。そのままゲームを取りやめたい時はESCAPEをYESにするとゲームを中止できます。

## ロックオンレーザー

レーザーは、どの高度の敵でも倒すことができます。最初は4発までしか連射できませんが、レーザーパワーアップアイテムを取ることで最大8発まで連射できるようになります。

## ショット

ショットは自機と近い高度の敵にしか当たりません。パワーアップアイテムを取ることで3段階までパワーアップします。

## スピードチェンジ

ゲーム中にZボタンを押すことで、いつでも自機のスピードを3段階に切り替えることができます。

タイムアタック  
の遊び方

制限時間内にどれだけ点数がとれるかを競うものです。

チュートリアル  
モード

ゲームの具体的な作り方をわかりやすく説明してくれるものです。  
デザエモン3Dを初めて作る時には、まずこのチュートリアルでゲーム作りの流れを理解してから始めて下さい。スタートボタンで中断、Cの上で前の文章を読みかえさせます。(一部を除く)





# エディタについて

ゲーム  
作りの流れ

絵を描いたり、ポリゴンモデルを作って自分だけのオリジナルゲームを作る(デザインする)モード。ペイント、モデル、ビルド、ミュージックの4つのツールを使いこなし、サンプルゲームに負けないくらいのシューティング大作を作ってみよう。

以下のような流れでゲームを作ります。

## ■素材作り



## ■組み立て



これらの作業をステージごとに行って、組み合わせればひとつのゲームが完成するのだ。



## ■メインメニューについて

### カーソルスピード設定

カーソルのスピードを設定。  
ヘルプのON/OFFを設定。

### 環境設定

壁紙とエディット中  
BGMの設定。

### エディット

選んだステージの作成。

### 入れかえ

ステージデータを入れ  
かえます。

### コピー

ステージデータをコピーします。

### 消去

ステージデータを消します。

### セーブについて

SAVEボタンを押すと書き換えられたステージデータとシステムデータが自動的にセーブされます。  
バックアップRAM(カセット内部)にセーブできるデータ量の目安は、次のようになります。  
5ステージすべて作ると考えると、その他のユーザーが自由に作れるエリアでは...

- ペイントデータ：1~6までの分
- モデルデータ：5個
- ミュージックデータ：5曲

くらのデータならばセーブすることができます。例えば、ミュージックデータを多くセーブしたいならば、ペイントやモデルデータを少し減らす必要があります。しかしこれは一応の目安ですので、データ内容によってはこれ以上セーブできる  
ときもあり、これよりも少ない量しかセーブできないこともあります。

## ■各エディタ共通ボタンについて



### EXIT

現在の画面でのエディットを終了し、  
前の画面に戻ります。



### オールクリア

現在のエディタで作ったデータをす  
べて消せます。



### アンドゥ

まちがった操作をしたときにひ  
とつ前の状態に戻る。



### メモリー残量メーター

データをどれだけ記憶できるか表  
示するメーター。最初は黒で量  
が増えることに緑→黄色→赤に変化。



### プレビュー(ビルドツールのみ)

画面で各設定を確認できる。



### グリッド

(ペイント&モデルツールのみ)  
基準の線を表示する。



### PLAYER

### ウィンドウ

カーソルでつかんで移動させられる。  
×ボタンで終了。



スクロールギア&ボタン  
画面をスクロールするギ  
ア&ボタン。

## ■ヘルプについて

わからないボタンやアイコンがあったら、その上にカーソルを合わ  
せてしばらく待ってみよう。すると画面の下から説明が現れるのだ。

### タイムアタックアイコン

タイムアタックにするステージと制限時間を設定。



### EXITボタン

ゲームエディットを終了しま  
す。

### Eボタン

最終ステージを設定。

### ハイスコアリセットボタン

保存されているハイスコ  
アを消去できる。

### フォント色選択ボタン

フォントの色を選択できる。

### フォント設定ボタン

ゲームフォントの色を設  
定できる。



# ペイントツール

## ペイント ツール

ポリゴンモデルのテクスチャやマップ、タイトルなどに使う絵を描くツールです。



## パレット ウィンドウ

色を作ってパレットに登録するツールです。ここから絵を描くときに使う色を選択したり、カラーピッカーから選んだ色やRGBで調整した色を登録したり、パレットにグラデーションを作ることができます。使用できる色は全部で32768色。その中で256色をパレットに登録しておけます。





DRAW  
(ドロー)

点、線、四角、円などが描けるツールです。ウインドウの上の段から線の種類、太さ、形と順に選んで絵を描きます。



ペン

しっかりとした輪郭の線が描けます。



ふで

輪郭がすこしばやけた線が描けます。



スプレー

ふでよりもぼやけた線が描けます。



はけ

四角や円のなかをぬりつぶせます。



消しゴム

こすった部分だけ消すことができます。



太さ

4つの太さを自由に選べます。

## 直線

点と点を結ぶ直線が描けます。

1. 最初の点を指定します。
2. 次の点を指定すれば2点を結ぶ直線が描けます。

## 連続直線

点と点を結ぶ直線が連続して描けます。

1. 最初の点を指定します。
2. 次の点を指定すれば最初の直線が、
3. 続けて点を指定すれば連続して直線が描かれていきます。

## 自由曲線

カーソルを動かした通りの線が描けます。

## 楕円

好きな形のだ円が描けます。

1. 円の中心を指定します。
2. そのままカーソルを移動させるとだ円が描かれますので、好きな大きさに決定しましょう。



## 楕円2

選んだ色でぬりつぶしただ円が描けます。

## 長方形

好きな形の長方形が描けます

1. 最初の点を指定します
2. そのままカーソルを移動させると長方形が描かれますので、好きな大きさに決定しましょう。

## 長方形2

選んだ色でぬりつぶした長方形が描けます。

例えば、ふででちょっと太い線の長方形を描くには…

1. まず1段目のふでを選びます。
2. 2段目で太さを選び、3段目の長方形を選んでカーソルを移動。
3. 最初の点を指定してAボタンを押したらそのまま移動して、大きさを決める。
4. 大きさが決定したら再びAボタンを押せば長方形の完成です。





# ペイントツール

**COPY**  
(コピー)

指定した範囲の絵をコピーして、別の場所に移動したり、貼りつけるツールです。



**コピー**

指定した範囲の絵をコピーします。

**移動**

指定した範囲の絵を別の場所に移動します。

**スタンプ**

コピーした絵を連続して貼りつけます。



**上書きモード**

下地の絵の上にコピーした絵を貼りつけます。

**合成モード**

コピーした絵を下地の絵と合成して貼りつけます。

例えば、コピーした絵を下地の絵の上に貼りつけるには…

1. ウィンドウ1段目のコピー、2段目の上書きモードを選ぶ。
2. 長方形を描くのと同じように、コピーしたい範囲を指定する。
3. 貼りつけたい場所に移動してAボタンで決定する。





**SPECIAL**  
(スペシャル)

描いた絵を反転、回転させたり、グラデーション、ぼかしなどをかけられるツールです。

**反転**

指定した範囲の絵を上下左右に反転させます。  
(スティックを倒した方向に反転)

**マスク**

指定色にマスクをかけます。  
マスクとは、指定した色の部分に何も書きこまれないようにすることです。

**ぼかし** 指定した範囲の絵をぼかします。

**グラデーション**

指定した範囲をカラー1からカラー2へなめらかに変化していく色をぬります。  
(スティックを倒した方向に変化)

**回転**

指定した範囲の絵を好きな方向に回転させます。(スティックを倒した方向に回転)

**LIBRARY**  
(ライブラリー)

素材集から絵をコピーして貼りつけるツールです。

**内蔵ライブラリー**

あらかじめ用意された素材集から絵をコピーして貼りつけます。  
素材集には木目調のものや岩肌など、絵に描くのが難しい素材がそろっています。

**ユーザーライブラリー**

絵を一時保存して、貼りつけることができます。

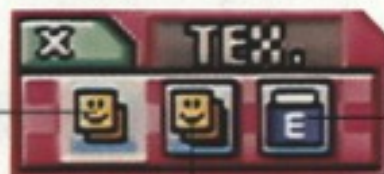
**TEX.**  
(テクスチャ)

ライブラリーやサンプルゲームのテクスチャをコピーすることができます。

ペイントツールでは書き込めない所(領域10以降)にも絵を登録することができます。

**コピー**

ライブラリーの絵を貼りつけます。

**消去**

指定範囲の絵を消します。

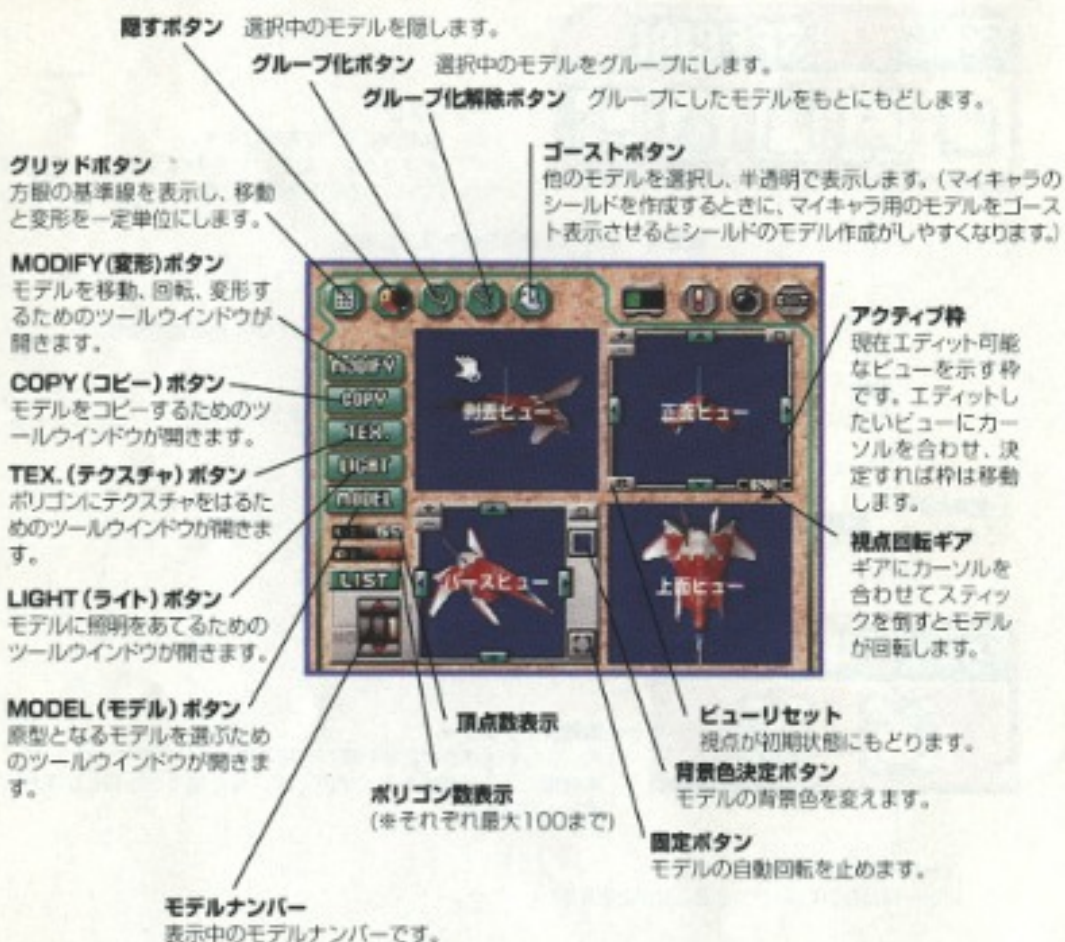
**スタンプ** 絵を連続して貼りつけます。



# モデルツール

ポリゴンモデルを作るツールです。ここで自機や敵、アイテムなどのモデルを作ることができます。

## メイン画面



## ベースビュー ウィンドウ

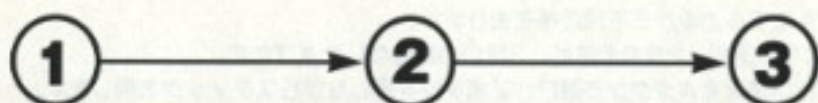
現在エディット中のモデルを遠近感をつけた視点で確認できます。

## モデル自由 回転機能

ベースビューウィンドウ内のモデルにカーソルを合わせて決定ボタンを押しながら、スティックを倒すと好きな角度からモデルを見ることができます。



## ■モデル作りの流れ



サンプルモデルの中から、原型となるモデルを選ぶ。



モデルを変形させて、好きな形にする。



モデルにテクスチャをはったり、照明をあてて完成。

**MODIFY**  
(モディファイ)

モデルの移動、回転、変形ができるツールです。原型に選んだサンプルモデルを自由に変形させて、好きな形を作ってみましょう。ここでは他のツールと違い、Aボタンで頂点、ポリゴンなどの選択、Zボタンで実行になります。



1. ウィンドウの1段目でモデルのどこを選択するか決定する。
2. 2段目でどの変形を行うか決定する。
3. 3段目で変形、移動などの方向を決定する。
4. 変形を行う。



## 頂点選択

選択をモデルの頂点単位で行います。



## ポリゴン選択

選択をポリゴン（面）単位で行います。



## 部分モデル選択

選択をモデル（グループ）単位で行います。



## 全体モデル選択

エディット中のモデル全体を選びます。



## 移動

選択したものを移動させます。



## 回転

選択したものを回転させます。



## 拡大縮小(等比率)

選択したものを同じ比率で拡大縮小させます。



## 伸縮

選択したものをのばしたり縮めたりします。



## 変形縦方向のみ

変形の操作を縦方向のみ行います。



## 変形横方向のみ

変形の操作を横方向のみ行います。



## 制限なし

変形方向の制限を受けません。



## 削除

選択したものを消します。



# モデルツール

例えば、サイコロの形をしたモデルをのぼすには…

1. サンプルモデルの中から正四面体を選びます。
2. 1段目の頂点選択、2段目の移動、3段目の制限なしを選びます。
3. のぼしたい頂点をAボタンで選び、Zボタンを押しながらスティックを倒します。
4. 好きな形になったらZボタンを放してAボタンで決定すれば完成です。



**COPY**  
(コピー)

選んだモデルをコピーし、貼りつけることができます。

**通常コピー**  
選択したモデルを別の場所  
所にコピーできます。



**反転コピー**  
選択したモデルを反転させてコピーできます。(縦横方向)

**軸対称コピー**  
選択したモデルを軸対称の  
位置に反転コピーできます。  
(縦横軸)

例えば、モデルを軸対称にコピーするには…

1. コピーしたいモデルを選びます。
2. 横方向ならY軸対称を。縦方向ならX軸対称を選びます。
3. 最後にZボタンを押すと、選んだモデルが軸対称の位置に反転コピーされます。





TEX.  
(テクスチャ)

ポリゴンにテクスチャを貼るツールです。



テクスチャ貼り  
テクスチャをポリゴンに貼ります。

テクスチャ設定  
ポリゴンに貼るテクスチャを設定します。

例えば、選んだポリゴンにテクスチャを貼るには…



1

モデルに使用するテクスチャを、ペイントツールで描いた絵の中から選び、設定します。(ひとつのモデルに対し64×32ドットのテクスチャ1枚を割り当てます)



2

選んだテクスチャの一部をタイルパターンとして登録します。ポリゴンに貼りつけるのはこのタイルパターンになります。(ひとつのモデルにつき16パターンまで登録可能)

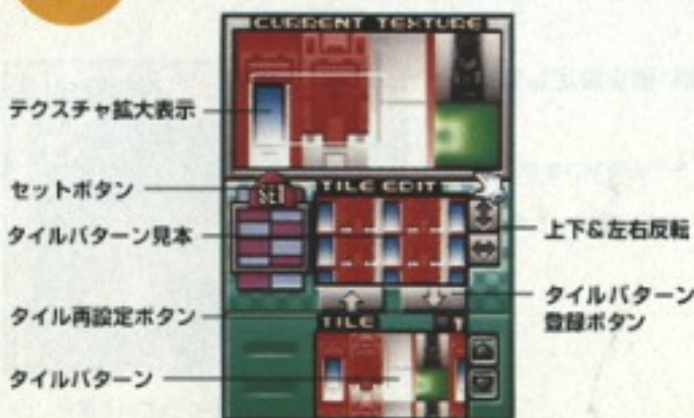


3

Aボタンではりつけたいポリゴンを選び、Zボタンを押すとテクスチャが貼りつけられます。3Dスティックでテクスチャの位置を移動させることができます。Cボタンユニットでテクスチャを回転、またZボタンを押し続けた状態でCボタンユニットを押せばテクスチャの拡大・縮小ができます。絵が決まったらAボタンを押してはりつけ完了です。

テクスチャ  
設定

テクスチャ設定ボタンを押すと以下のウィンドウが表示されます。



#### ■テクスチャ登録のしかた

1. セットボタンを押すとペイントで描いた素材が表示されるので、使いたい素材を選ぶ。
2. テクスチャ拡大表示からタイルにする範囲を指定する。
3. タイル/パターン見本を確認し、上下&左右反転などをして好きなパターンを作る。
4. タイルパターン登録ボタンを押せばパターンに登録される。



# モデルツール

## LIGHT (ライト)

モデルに照明をあてて影を作るツールです。ひとつのゲームにつき計30種類の照明をあてることができます。



## 照明設定

モデルのバックの光の色、照明の光の色・方向を設定します。

モデルに左後下方から青い光をあてるには…



1. 照明位置下ボタンを押してから、左後下方ボタンを押す。
2. 照明光色設定ボタンを押し、カラーピッカーから青色を選ぶ。

## 照明マスク

照明をあてたくない面を設定します。

1. ボタンでマスクしたいポリゴン、モデルを選びます。
2. Zボタンを押すとマスクがかかります。(解除もZボタンで)



マスクがかかっている部分



MODEL  
(モデル)

原型モデルを選択するツールです。



**サンプルモデル**  
素材集のモデルをコピー  
します。

**ゲームモデル**  
作成中の150個のモデルデー  
タのモデルをコピーします。

**ユーザーモデル**  
ユーザー用素材集のモデルをコピーします。

### ■サンプルモデルの選択について



1 サンプルモデルボタンを押して選択画面を表示します。



2 使いたいサンプルを選び、OKボタンを押すと原点にコピーされます。



3 コピーしたい場所に移動したらAボタンで決定。

### ■ユーザーモデルについて

自分で作ったモデルを一部セーブ&ロードできます。選択したモデルのみセーブすることもできます。

### ※テクスチャの扱いについて

選んだモデルにテクスチャがはられている場合、そのテクスチャをどうするか選ぶことができます。

### ■ゲームモデルについて

現在作っている150個のモデルから好きなモデルを選んでコピーできます。

テクスチャなしコピー  
モデルの形だけコピーします。



テクスチャつきコピー  
テクスチャをつけた状態でコピーします。

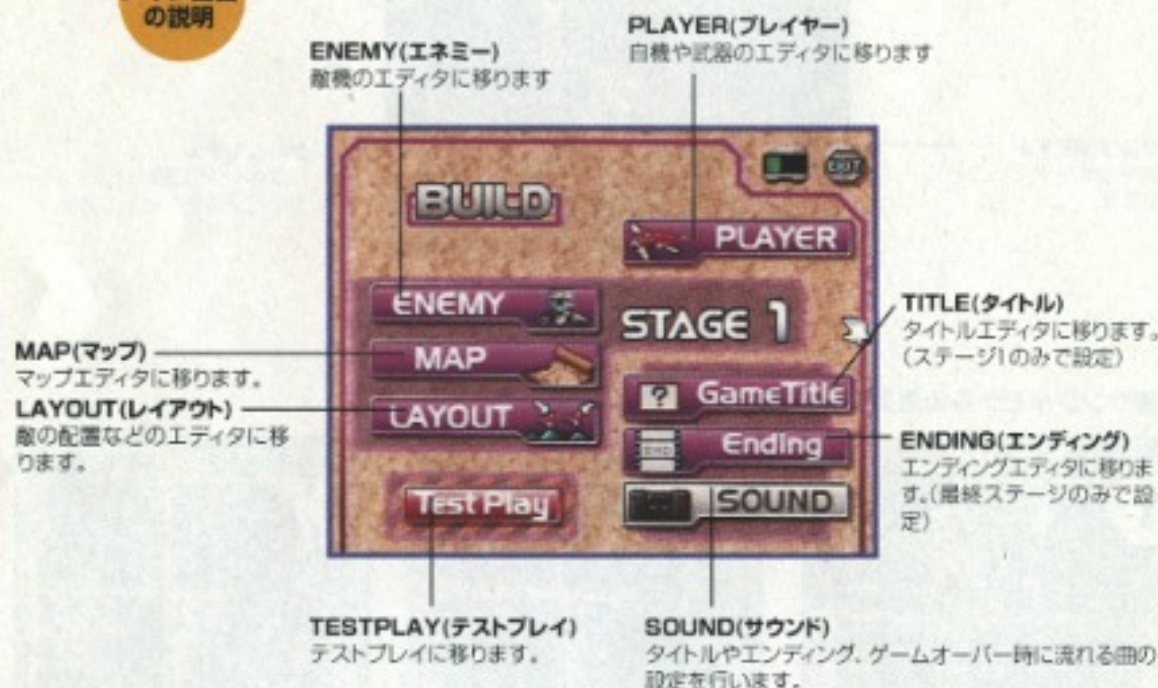
テクスチャ位置情報つきコピー  
コピー先のテクスチャをはりつけた状態でコピーします。



# ビルドツール・プレイヤー

ステージごとの自機や敵機、マップなどのあらゆるデータを組み立てるツールです。ゲームタイトルやエンディングなども、このツールで組み立てられます。

## メイン画面の説明



## ビルドツール・プレイヤー

自機の機体と武器、敵の武器、爆発パターン、アイテムモデルの設定を行うツールです。

### PLAYER(プレイヤー)ボタン

自機の機体や武器、初期高度を設定します。

### ENEMY(エネミー)ボタン

敵の武器のグラフィックを設定します。

### BLAST(ブラスト)ボタン

爆発のグラフィックを設定します。

### ITEM(アイテム)ボタン

パワーアップアイテムなどのモデルを設定します。



※…枠にあるPAINTと書かれたボタンを押せば、直接ペイントツールに移行できます。



## ■プレイヤー

### 自機基本設定

自機のモデルや高度を設定します。

### ■画面説明



### プレイヤー設定の手順



1. モデルプレビューを押して素材の中からモデルを選ぶ。(ここでマップ上でのサイズやアニメーション表示の有無などを設定。なおここから直接モデルツールに移行できます)

2. 半透明機能を設定する。(※半透明機能とは…自機を少しづつ透明にしたいときなどに使用する機能。初期状態→半透明をくり返すことも可)

3. 波しぶき、ブースト(スピードチェンジ時)、残機表示のグラフィックを設定する。

4. 自機初期高度(8段階)を設定し、振動バック設定(自機爆発時の振動、8段階)をすれば完了。(シールドを使用する場合は同様に登録)

### 照準設定

照準やマークの絵を設定します。





# ビルドツール・プレイヤー

## ショット 設定

自機のショットの絵を設定します。

- マズルフラッシュ・パターン  
自機から弾が出る時のフラッシュ。
- ショット  
自機の弾の絵。
- ちり・パターン  
弾が障害物に当たったときのちり。



## レーザー 設定

自機のレーザーの絵を設定します。

- レーザー  
レーザーの絵。
- フラッシュ  
レーザーが発射されるときのフラッシュ。



## ボム設定

ボム(大型爆弾)の絵を設定します。

- 残りボム表示  
初期ボム数 0~3個。
- ボム グラフィック設定。



振動バック設定  
ボム使用時の振動を設定。



### エネミー 設定

敵の武器のグラフィックパターンを設定します。

ショットパターン  
弾の絵を設定します。

レーザー1  
主に地上の敵のレーザーの絵。

レーザー1フラッシュ  
(レーザー1が発射するときのフラッシュ)

レーザー2  
主に空中の敵のレーザーの絵。



ショットタイプ選択  
設定する弾の種類を切り替えます。

※敵のショット（通常弾）のグラフィックは2種類用意でき、ショットタイプ設定で簡単に切り替えられます。

### ブラスト 設定

爆発のグラフィックパターンを設定します。

爆発タイプ選択  
AとBの2種類を作っておける。

破片パターン  
破壊したときに飛び散る破片の絵。計4種類。

爆発パターン  
6種類の絵を組み合わせるアニメーションに。



爆発プレビュー  
アニメの試写。

振動バック設定  
爆発時の振動を設定。

### アイテム 設定

ショット、レーザー、ボム、シールド、1UP、ボーナス(2種類)のアイテムのモデルを設定します。

半透明設定  
透明度変化を設定。

アイテム選択  
現在エディット中のアイテムを表示。

ボーナス1スコア  
6番目に設定してあるボーナスのスコア。



モデルプレビュー  
エディット中のモデルの絵。

現在選択中の  
アイテムNO表示

ボーナス2スコア  
7番目に設定してあるボーナスのスコア。



# ビルドツール・エネミー

**ビルドツール・エネミー** 敵のアニメーション、動き、特殊効果などの設定を行うツールです。

**プレビュー**  
ゲーム画面で敵の設定を確認できます。(敵の数、カメラアングルを同時に設定)

**インフォメーション**  
動きやスピードをはじめ、敵のあらゆる情報を示したウインドウを表示します。

**コピー** 敵のデータを別の敵にコピーします。

**ANIME(アニメ)**  
敵のアニメーションの設定に移ります。

**MOTION(モーション)**  
敵の動きや高度の設定に移ります。

**SHOT(ショット)**  
敵の攻撃パターン設定に移ります。

**HIT(ヒット)**  
敵の耐久力設定に移ります。

**敵モデル**  
現在エディットしている敵のモデルです。

**ETC.(その他)**  
敵が破壊されたときの設定に移ります。

**敵ナンバー**

**アニメ** 素材から敵を登録したり、アニメーションやスケールを設定するツールです。

**アニメーションスピード設定** 全8段階。

**アニメオン・オフ設定ボタン**

**アニメーションパターン** 全4種類。

**スケール設定**

**アニメパターンモデル**  
登録されているモデル。

**モデル** 現在選択中のモデル。  
※枠にあるMODELと書かれたボタンを押せば直接モデルツールに移行できます。

**敵の登録とアニメの作り方**

- 1.素材の中から敵にしたいモデルを選び、セットボタンを押します。(登録)
- 2.アニメオン・オフボタンをオンにして、パターン2を登録します。
- 3.さらにパターン3、パターン4を登録すれば1~4までのモデルをアニメーションできるようになります。(アニメーションスピードを設定すれば動く速度を変えられます)





## SHOOTING GAME EDITOR

**スケール** 自機のとおり同様、敵の大きさの比率を決めるのがスケールです。

画面を確認しながら敵の大きさを決めましょう。  
(カメラ高度を変えながら確認できます。リセットで最初の値に戻ります)



**モーション** 敵の動きや高度を設定するツールです。



**基本モーション設定**  
平面軌道や速度を設定。

**特殊モーション設定**  
回転・拡大縮小・半透明に関する設定。

**高度モーション設定** 高度移動に関する設定。

**フレームイン方向**  
上から登場するか、下から登場するかを選びます。

**基本  
モーション**

**モーションタイプ設定**  
自由タイプか固定タイプかを選びます。

**軌道スピード**  
敵の速度を設定。自由タイプ8段階、固定タイプ4段階。

**発生&自然死位置設定**  
敵が現れる位置と自然消滅する位置を設定。

**軌道**  
固定タイプの軌道パターンを設定。



**モーションナンバー選択**  
固定タイプのみ、3種類の動きを設定。





## ビルドツール・エネミー

自由タイプ  
軌道  
パターン

- STOP** STOP  
出現位置で止まったまま、背景と一緒に流れていきます。
- STOP** STOP揺幅・小  
左右に小さく揺れながら、背景と一緒に流れていきます。
- STOP** STOP揺幅・大  
左右に大きく揺れながら、背景と一緒に流れていきます。
- STOP** STOP右移動  
右に移動しながら、背景と一緒に流れていきます。
- STOP** STOP左移動  
左に移動しながら、背景と一緒に流れていきます。
- STOP** STOP回転  
円を描きながら、背景と一緒に流れていきます。
- カーブ**  
大きくカーブしながら下降します。
- 蛇行・大**  
大きく蛇行しながら下降します。
- 蛇行・横**  
上下に蛇行しながら横方向に消えます。
- 回転カーブ**  
画面中央で回転した後、カーブしながら下降します。
- 停止回避Uターン**  
画面中央で停止した後、回避するようにUターンします。
- 下降Uターン・小**  
画面下まで下降した後、Uターンします。
- 下降Uターン・大**  
画面下まで下降した後、大きくUターンします。
- 鋭角上昇**  
画面下まで下降した後、急に切り返し斜め上へ移動します。
- 回転Uターン**  
画面中央で回転した後、Uターンします。
- Uターン**  
画面上でUターンします。
- 停止回避**  
画面中央で停止した後、上に逃げます。
- 下降**  
画面下に直進します。
- 蛇行・小**  
小さく蛇行しながら下降します。
- 下降・中央停止**  
画面中央で一度停止し、再び下降します。
- 直角蛇行**  
蛇行・大の軌道を直角に曲がりながら下降します。
- 階段**  
直進と停止をくり返ししながら階段状に下降します。
- 反転下降**  
画面中央まで下降した後、反転して上昇し、さらに反転して下降します。
- 横バウンド**  
バウンドしながら下降していきいます。
- バウンド**  
左右にバウンドしながら下降していきいます。
- 特殊直進**  
出現後、自機に向かって直進しますが追尾しません。

- 自動追尾1**  
自機に向かって移動します。
- 自動追尾2**  
自機に向かって直進と停止をくり返します。
- 自動追尾2**  
下降し、自機と横軸が合うと自機の方向に水平移動します。
- 回避**  
自機と反対側に回避しながら下降します。

固定タイプ  
軌道  
パターン

- STOP**  
出現位置で動きません。
- 左右・小**  
左右に小さく移動します。
- 左右・大**  
左右に大きく移動します。
- 上下・小**  
上下に小さく移動します。
- 上下・大**  
上下に大きく移動します。
- 半円・上小**  
小さな半円(上)を描くように動きます。
- 半円・上大**  
大きな半円(上)を描くように動きます。
- 半円・下小**  
小さな半円(下)を描くように動きます。
- 半円・下大**  
大きな半円(下)を描くように動きます。
- 回転・小**  
小さな円を描くように動きます。
- 横長回転**  
横長のだ円を描くように動きます。
- 回転・大**  
大きな円を描くように動きます。
- 8の字・横**  
横に8の字を描くように移動します。
- 8の字・縦**  
縦に8の字を描くように移動します。
- W字**  
W字を描くように移動します。
- M字**  
M字を描くように移動します。
- 三角**  
三角形を描くように移動します。
- 逆三角**  
逆三角形を描くように移動します。
- ひし形**  
ひし形を描くように移動します。
- 四角**  
四角形を描くように移動します。

\*軌道パターンにある緑色の印は、敵の攻撃タイミングが4のときの発射ポイントを意味します。



## SHOOTING GAME EDITOR

**高度モーション** 高度移動の変化を設定するツールです。自由タイプと固定タイプで異なります。

**高度変化開始キュー**  
高度変化開始位置を設定。

**初期高度**  
敵の初期高度を設定。

**最終高度**



**高度変化スピード**  
敵の高度変化速度を設定。8段階

- 高度変化なし**  
最後まで初期高度を維持します。
- ループなし**  
最終高度まで来たら変化を止めます。
- ループ**  
初期→最終、初期→最終…をくり返します。
- ループバック**  
初期→最終→初期→最終…をくり返します。
- 変化後消滅**  
最終高度まで来たら消滅します。
- 変化後自然死**  
最終高度まで来たら自然死します。
- 直線変化**  
高度を直線的に変化させます。
- サインカーブ**  
高度をサインカーブ軌道で変化させます。

※固定タイプの場合は基本モーションで設定した3種類の動きをする高度のみ設定します。

**特殊モーション設定** 敵の拡大縮小・回転・半透明に関する設定をします。



### ■拡大縮小モーション設定

**拡大縮小開始キュー** 拡大の開始位置を設定。

**初期縮尺** 発生時の縮尺を設定。

**ループ設定** ループパターンを設定。



**拡大縮小スピード**  
拡大縮小のスピードを設定。

**最終縮尺** 最終縮尺を設定。

### ■回転モーション設定

**回転開始キュー**  
回転開始位置を設定。

**初期角度**  
発生時の角度を設定。

**ループ設定**  
ループパターンを設定。

**最終角度**  
最終角度を設定。

**ローテーション**  
回転方向を設定。

**回転スピード** **機首方向設定**

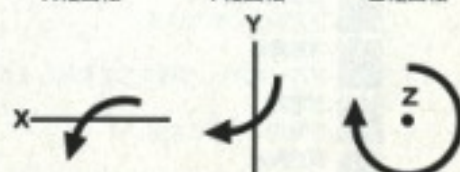
**軸設定** 回転軸を設定。

回転軸とは…

X軸回転

Y軸回転

Z軸回転



ゲーム画面では、  
転がるように見えます。

ゲーム画面では、  
スピニングのように見えます。

ゲーム画面では、  
スクリーン状に回転します。



## ビルドツール・エネミー

透明度変化  
モーション  
設定

透明度変化開始キュー  
変化開始位置を設定。

初期透明度  
発生時の透明度を設定。8段階

ループ設定  
ループパターンを設定。

最終透明度  
最終透明度を設定。8段階



透明度変化スピード  
透明度変化速度を設定。

## ショット

敵の攻撃パターンを設定します。

ショットタイプ ショットの種類を設定します。

ショットナンバー  
設定したいショットの番号を  
指定します。(全3種類)

タイミング  
弾を发射するタイミングを設  
定します。▲に設定すると軌  
道上に設定された发射ポイ  
ントで弾を撃ちます。

スピード  
弾の速度を設定します。

发射位置  
機体から弾が发射される位  
置を設定します。



弾丸发射方向  
弾を撃つ方向を設定します。

弾道バリエーション  
弾数と弾道を設定します。



サウンド  
敵を吐き出すときの音を設  
定します。

## ■ショット弾道パターン

- 1方向**  
1発撃ちます。
- 2方向**  
2発同時に撃ちます。
- 3方向A**  
3発同時に撃ちます。
- 3方向B**  
3方向Aより、間隔を広く发射します。
- 5方向**  
5発同時に撃ちます。
- 5方向B**  
5方向Aより、間隔を広く发射します。
- 8方向**  
上下左右、斜めの8方向、同時に发射します。

- 回転ばらまき**  
時計回りに弾をばらまきます。
- ばらまき**  
弾を拡散させて发射します。
- 直下5方向**  
5発同時に发射され、並んだまま飛びます。
- 左右**  
左右、同時に发射します。
- 分裂5方向**  
1発发射され、5発に分裂します。
- 4方向**  
4発同時に撃ちます。
- 直線4連射**  
4発の弾を連射します。
- 上下左右**  
上下左右、同時に发射します。



## SHOOTING GAME EDITOR

## ■ショット設定の手順

1. ショットナンバーを選ぶ。
2. ショットタイプを選ぶ。
3. タイミングを設定する。このとき弾であればスピード (8段階) と弾道バリエーション (15種類)、弾丸発射方向 (3種類) も設定する。敵であればモデル&サウンドも設定する。
4. 残りのショットナンバーも登録したら完了。

**ヒット** 敵の耐久力などの設定をするツールです。

## ヒットポイント

敵の耐久力を設定します。(16段階、無敵当たり判定なし、無敵当たり判定あり、スイッチ用キャラ[自機にぶつかると破壊するキャラ]のどれか)

## ロックオン対象オン・オフ

敵をロックオンさせるか設定します。



## 衝突判定設定

当たり判定の中心とサイズを設定します。

## ヒットチェックエディット画面

**サイズ** 当たり判定のサイズを設定。

## ビュー設定

※リセットでもとの場所に。ゼロで座標の中心に移動します。



**当たり判定範囲表示**  
回転している四角が当たり判定範囲。

## その他 (ETC)

敵が破壊したときの設定をするツールです。

## 爆発サイズ

敵の爆発サイズを設定します。(3段階)

## 爆発タイプ

プレイヤーエディットで設定した2種類の爆発タイプを設定します。

## 破片オン・オフ

爆発時の破片の有無を設定します。

## ステージクリア

倒すとステージクリアかどうかを設定します。

## アイテム

敵を倒したときに出すアイテムを設定します。

## 発生キャラクター設定

倒したときに発生する敵を設定します。

## 連鎖自然死キャラクター設定

連鎖死の引き金になる敵を設定します。(引き金になったキャラクターが死亡すると、設定しているキャラクターも連鎖死します)



## 爆発パターン

爆発回数を設定します。(4段階)

## 追加効果音設定

爆発音とともにならず効果音を設定します。

## スコア

敵を倒すと加算されるスコアを設定します。



# ビルドツール・マップ

地上マップのテクスチャや当たり判定、特殊効果の設定をするツールです。

## メイン画面 説明

**TEX (テクスチャ) 設定ボタン**  
マップのテクスチャを設定します。

**HIT (ヒット) 設定ボタン**  
マップの当たり判定を設定します。

**TRANS (トランス) 設定ボタン**  
マップの透明度を設定します。

**EFFECT (エフェクト) 設定ボタン**  
スクロール状態などマップの特殊効果を  
設定します。

**LOOP (ループ) 設定ボタン**  
マップのループを設定します。

**プレビュー**  
ゲーム画面でマップを確認します。

**プレビューオール**  
ステージの最初からマップを確認します。



**SCALE (スケール) 設定ボタン**  
マップの大きさを設定します。

## テクスチャ 設定

### テクスチャを貼る手順



1 ウィンドウでコピーかスタンプを選ぶ。

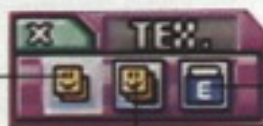


2 ペイントで描いた素材の中からマップに  
使いたい素材を選ぶ。



3 マップに貼りつけばOK。

**コピー**  
テクスチャをマップにコピー。



**消しゴム**  
指定した範囲のマップを消去。

**スタンプ** テクスチャをマップに連続してコピー。

\*枠にあるPAINTと書かれたボタンを押すと直接ペイントツールに移行できます。



3D-FULL-SCENE  
MODELING

4-TRACK / 40000 MUSIC

## SHOOTING GAME EDITOR

## ヒット設定

背景に当たり判定をつけます。

1つずつ設定。  
(指定した列を1つずつ設定)先の部分すべてを設定。  
(指定位置から先をすべて設定)  
※マップを全体的に波立たせたときに、自機がマップと衝突するといった設定が可能になります。

## 透明度設定

マップの透明度を8段階で設定します。

1つずつ設定。(指定した列を1つずつ設定)

先の部分すべてを設定。  
(指定位置から先をすべて設定)

## エフェクト

マップの特殊な動きを設定します。

先の部分すべてを設定。  
指定位置から先をすべて設定。

1つずつ設定 (指定した列を1つずつ設定)

エフェクトタイプ設定

効果なしのスクロールか平面&amp;立体的の縦、横、縦横波、そして平面の横波&amp;立体的の縦横波を組み合わせた波のどれかを設定。

エフェクト強度設定  
8段階。

エフェクトスピード設定 8段階。

エフェクト周期設定  
4段階。エフェクト初期凹凸設定  
初期状態での凹凸を設定  
します。4段階。

## ループ設定

テクスチャを貼りつけたマップのくり返しを設定をします。

ループエンド設定  
ループの折り返し点を設定。ループスタート設定  
折り返し後のスタート位置を設定。ループ設定  
の手順

例えば、マップの2から25をループさせるには…



1. 2をループスタートに設定する。



2. 25をループエンドに設定すればOK。

## スケール

マップのスケール(大きさ)を設定します。

カメラ高度チェック  
カメラの高度を変えて確認します。

マップスケール 8段階。





# ビルドツール・レイアウト(敵機)

このツールでは…

- ステージ上への敵キャラクターの配置
- 演出効果(ウインドウを出したり、カメラアングルを変えたりする)の設定を行います。

ビルドツール・レイアウトでの基本

- 作業は自機の進行方向と同じく、右にスクロールしながら進めていく。
- 30分の1秒を1フレームとし、敵や演出効果は1フレーム単位で配置できる。

## ■ビルドツール・レイアウト(敵配置編)

**プレビュー**  
設定中のフレームからプレビューします。

**プレビューオール**  
ステージの最初からプレビューします。

**敵配置数ゲージ**  
ビュー内に配置されている敵の数。

**敵配置**  
敵の配置、コピー、削除をします。

**ビュー切り替え**  
上面、側面ビューを切りかえます。

**背景色設定ボタン**  
ビューの背景の色を変えます。

**敵配置数表示**  
ステージに配置している敵の総数を表示。

**エフェクト(演出効果)設定**  
演出効果の設定、コピー、削除をします。

**ビュー拡大縮小ボタン**  
ビューを拡大縮小します。

**敵選択モード**  
設定した敵の選択を行います。

**配置位置設定モード**  
新たに敵を置く位置を設定します。

**PUTボタン**  
新たに敵を配置します。

**配置用敵設定**  
新たに配置する敵のモデルを選びます。

**敵エディター呼び出しボタン**  
ここから直接、敵エディターを呼び出せます。

**敵高度固定ボタン**  
敵を置く高度を初期高度に固定。

**ビューリセットボタン**  
ビューを初め状態にもどします。

**フレームスキップボタン**  
フレーム数を5秒ずつ動かします。

**フレーム数表示**  
ステージスタートから現在位置に到達するまでのフレーム数。

**時間表示**  
ステージスタートから現在位置に到達するまでの時間。

**レイヤー表示ランプ**  
表示状態のときランプが点きます。

**レイヤーアクティブボタン**  
マップ、A、Bの中からアクティブレイヤーを選びます。

**レイヤー表示切替えボタン**  
アクティブでないレイヤーの配置物を半透明で表示します。

**フレームスクロールギア**  
フレーム数を自由に動かします。

**横回転ギア**  
敵配置を見る角度を変えます。

**ビュースクロールボタン**  
ビューの範囲を上下に動かします。

**ビュースクロールギア**  
ビューの範囲を自由に上下します。

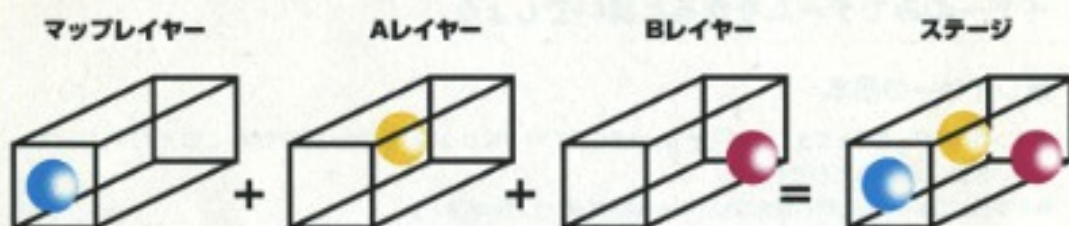




## SHOOTING GAME EDITOR

**レイヤーシステム解説**
**■レイヤーシステムとは**

デザエモン3Dでは、ステージ中に敵を配置する空間が仮想的に3つに分かれています。ゲームではその3つの空間を合成して1つのステージにしています。



この空間のことをレイヤーといいます。3つのレイヤーのうち、1つ目にマップが張り付いており、このレイヤーをマップレイヤーと呼びます。その他のレイヤーはAレイヤー、Bレイヤーという名前がついています。

レイヤーを使うことで、空中を移動する巨大な構造物などを作ることができますが、初心者の方はまずマップレイヤーのみを使ってゲームを作ると良いでしょう。

**■レイアウトエディタでのレイヤーの扱い**

●3つのレイヤーの内、1つがアクティブ状態になっており、敵の配置・コピー・削除はアクティブ状態になっているレイヤーに対してのみ行われます。

●アクティブ状態になっていないレイヤーの敵は、基本的に表示されません。ノンアクティブのレイヤーの敵を見たいときは、レイヤー切り替えボタンの下についているボタン(可視化ボタン)を押すと、半透明で表示されます。しかし、そのレイヤーにいる敵を選択はすることはできず、中心点も表示されません。

**■レイヤー切り替えボタン**

3つのレイヤーを切り替えるためのスイッチです。初期状態は巻物マークのレイヤー(マップレイヤー)がアクティブ状態になっています。





# ビルドツール・レイアウト (敵機)

敵を配置する空間をレイヤーと呼びます。マップがはりつけてあるレイヤーをマップレイヤー、その他をAレイヤー-Bレイヤーと呼び、これら3つのレイヤーが組み合わせてひとつのステージになります。3つのレイヤーを使いこなせば空中を移動する巨大建造物なども作れますが、初心者はマップレイヤーのみでゲームを作ると良いでしょう。

## ■レイヤーの基本

- 3つのレイヤーのうちエディットができる、つまりアクティブになっているのはひとつです。このアクティブレイヤーのみ配置、コピーなどができます。
- アクティブレイヤーの切り替えはレイヤー設定ボタンで行います。
- アクティブになっていないレイヤーの敵は通常表示されません。見たいときはレイヤー設定ボタンの下にある表示切り替えボタンをオンにしてください。ただしアクティブレイヤー以外にいる敵は選択できず、中心点も表示されません。

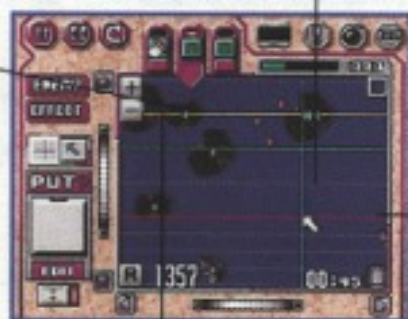
## ■ビューの見方

### ビューエリア

配置した敵モデルを遠近感をつけずに表示しています。

### 敵モデルと敵モデルの中心点

配置した敵には中心点が表示されます。自機に向かって飛んでくる敵は左向きで緑色の矢印。逆向きに飛ぶ敵は右向きでオレンジ色の矢印。動かない敵は黄色の正方形で表示されます。



### 高度の区切り

薄いグレーのラインが高度の境界線です。

### 地表線

サイドビュー(横からの視点)のとき、赤の半透明ライン。追加トップビュー(上からの視点)のとき、地表の中央が赤の半透明ライン。

### 自機の高度

サイドビューのとき、自機と同じ高度(ショットが当たる高度)は黄色の半透明ライン。

## ■敵配置の手順



1. 配置位置設定モードにしてカーソルで十字をつかみ、敵を置きたい位置に移動します



2. 配置用敵設定を押して、配置したい敵モデルを選びます



3. PUTボタンを押すと敵が配置されます



## SHOOTING GAME EDITOR

## ■配置した敵の移動、コピー、削除の手順

1. ENEMYと書かれた敵配置ウインドウを表示させます。
2. 移動、コピー、削除のいずれかのコマンドを選び、移動、コピーの場合は移動選択ボタン。(縦方向のみ、横方向のみ、制限なしのどれか)を押します。
3. 敵を選択します。(このとき1体だけならカーソルをモデルに合わせてAボタンを押せばOK。複数の場合はAボタンを押したままで選択したい敵をすべて囲んでしまえば、範囲のなかにいる敵をすべて同時に選択できる)
4. Zボタンで実行。  
(※コマンド選択と敵選択はどちらが先でもOK)



## ■配置した敵のデータを見る

敵にカーソルを合わせると点滅します。この状態でRボタンを押すと、その敵のデータウインドウが表示されます。

スポイトボタン  
選択中の敵を配置用に設定。

インフォボタン  
移動形態などの敵情報。

敵ナンバー  
素材での通しナンバー。



X座標 横位置。

Y座標 縦位置。

出現フレーム

敵送り&戻しボタン  
ひとつ前、もしくは後ろの敵を表示。

## ■プレビューについて(補足)

プレビュー中、Cボタンユニットの左で停止、下で一瞬停止、上で再生、右でコマ送りができます。またCボタンユニットの左でプレビューを中止させると、その中止した時点のフレーム付近をエディットできます。





# ビルドツール・レイアウト(エフェクト)

音楽の設定やレイヤーのスクロール速度などをフレーム単位で設定します。

ウインドウ  
の説明



**フレーム情報アイコン**  
そのフレームでのエフェクト設定の有無を示します。

## エフェクト移動

配置したエフェクトを別のフレームに移動します。

## エフェクトコピー

配置したエフェクトを別のフレームにコピーします。

## エフェクト設定

エフェクトの設定、修正を行います。

## エフェクト消去

エフェクトを消去します。



**フレーム削除** 選んだフレームを削除します。

**フレーム挿入** 新しいフレームを挿入します。



## SHOOTING GAME EDITOR

エフェクト  
設定効果一覧

## 効果音設定

効果音の設定、ループの設定(開始&amp;停止)、音量設定。



## 音楽設定

音楽の設定、開始&amp;停止の設定。



## 画面設定

ゲーム中に表示させるウィンドウの設定。



## マップレイヤースピード

マップレイヤーのスクロール速度設定。



## Aレイヤースピード

Aレイヤーのスクロール速度設定。



## Bレイヤースピード

Bレイヤーのスクロール速度設定。



## 振動/バック設定

振動/バックのゆれの大きさを設定。



## 高度変化設定

自機の高度変化と変化する速度を設定。



## 自機表示設定

自機の表示、非表示を設定。



## 当たり判定

自機を無敵にするかどうかを設定。



## 波しぶき設定

波しぶきの表示を設定。



## ステージクリア設定

ステージクリアになるポイントを設定。



## デモンストレーション設定

デモシーンの開始と終了を設定。  
(※デモモードをオンにするとステージクリアしてもクリア表示&クリア時の音楽が出ないように  
なります)

## 背景テクスチャー設定

マップのうしろの背景の輪を設定。



## 背景スクロール設定

背景の動きの方向と速度を設定。



## カメラアングル設定

カメラの上下角度とそこに向く速度を設定。



## カメラ回転角度設定

カメラの左右角度とそこに向く速度を設定。



## カメラズーム設定

カメラのズームの度合いと速度を設定。



## フォグ設定

フォグ(霧)の色と度合いを設定。



# ビルドツール・レイアウト(エフェクト)

## エフェクト の検索

エフェクトアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、次にエフェクトが設定されているフレームまでスキップします。Bボタンを押すとひとつ前のフレームまでスキップして戻ります。さらに左上の鉄板型をしたアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、いずれかの演出効果が設定されているフレームまでスキップします。(Bボタンでひとつ戻る)

## ウィンドウの 設定

ゲーム中、画面に表示するウィンドウを設定します。





## SHOOTING GAME EDITOR

本ソフトは、敵機や弾のグラフィック、背景のグラフィック、音楽や効果音、  
 敵機のパターンなどを設定できる。また、敵機のパターンを決定する  
 (決定ボタンを押したとき)に、敵機を撃つグラフィックを決定する。

**表示テキスト設定**

表示するテキストを設定します。

**表示位置設定**

表示する位置を設定します。

**顔窓表示方法設定**

顔窓をすぐ表示するかゆっくり表示するかの設定。

**半透明設定**

顔窓の不透明、半透明を設定します。

※顔窓は1フレームにつき40個同時に表示できます。

# Click



●緑色のカーソルを動かして顔窓を表示したい位置まで持っていく、決定ボタンを押して下さい。



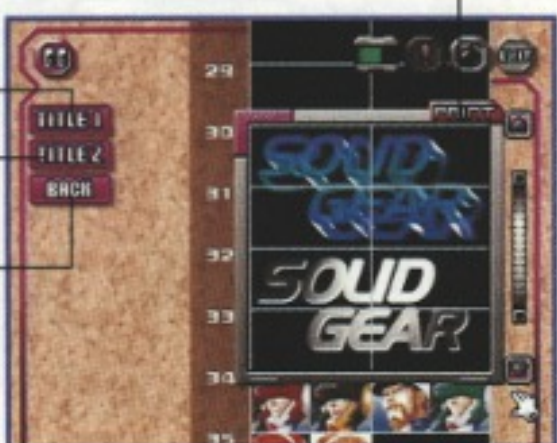
# ビルドツール・ゲームタイトル他

タイトルの絵や画面効果の設定を行います。タイトル画面は背景とタイトル用の2枚の絵を重ね合わせて、そこに自機モデル表示する形式になっています。(※タイトルの設定はステージ1でしかできません)

## メイン画面の説明

- タイトル1設定
- タイトル2設定
- バック(背景)設定  
背景の絵を選び、表示させるかどうか設定。

ここから直接ペイントツールへいけます。



## タイトル設定



**透明度設定**  
タイトルの透明度設定。(4段階)

- 回転設定**  
回転方向の設定。(右回転、左回転、なし)
- フレームイン設定**  
画面に入ってくる方向の設定。(8方向、なし)
- 縦拡張設定**  
縦幅の拡大縮小の設定。(拡大、縮小、なし)
- 横拡張設定**  
横幅の拡大縮小の設定。(拡大、縮小、なし)
- 明滅設定**  
タイトルの明滅設定。(オン、オフ)
- 3D波設定**  
波打たせる方向の設定。(縦波、横波、縦横波、なし)



ビルドツール  
サウンド

ビルドツールメイン画面にあるサウンドボタンを押すと、タイトル表示時、エンディング、ステージクリア時、ゲームオーバー時、SE(ゲーム中の効果音。リアル、コミック、ニンジャの3種類より選択)の設定ができます。

ビルドツール・  
エンディング

エンディングはペイントで描いた素材の中で指定した領域を、背景の上にスクロールさせた、いわゆるエンドロールになります。



**エンドロール始点終点設定**  
エンドロールに使うグラフィックの始点と終点を設定します。

ビルドツール・  
テストプレイ

ステージごとのテストプレイを行います。ヒットチェックをオンにすれば当たり判定ありで、オフなら当たり判定なし、つまり無敵状態で確認ができます。

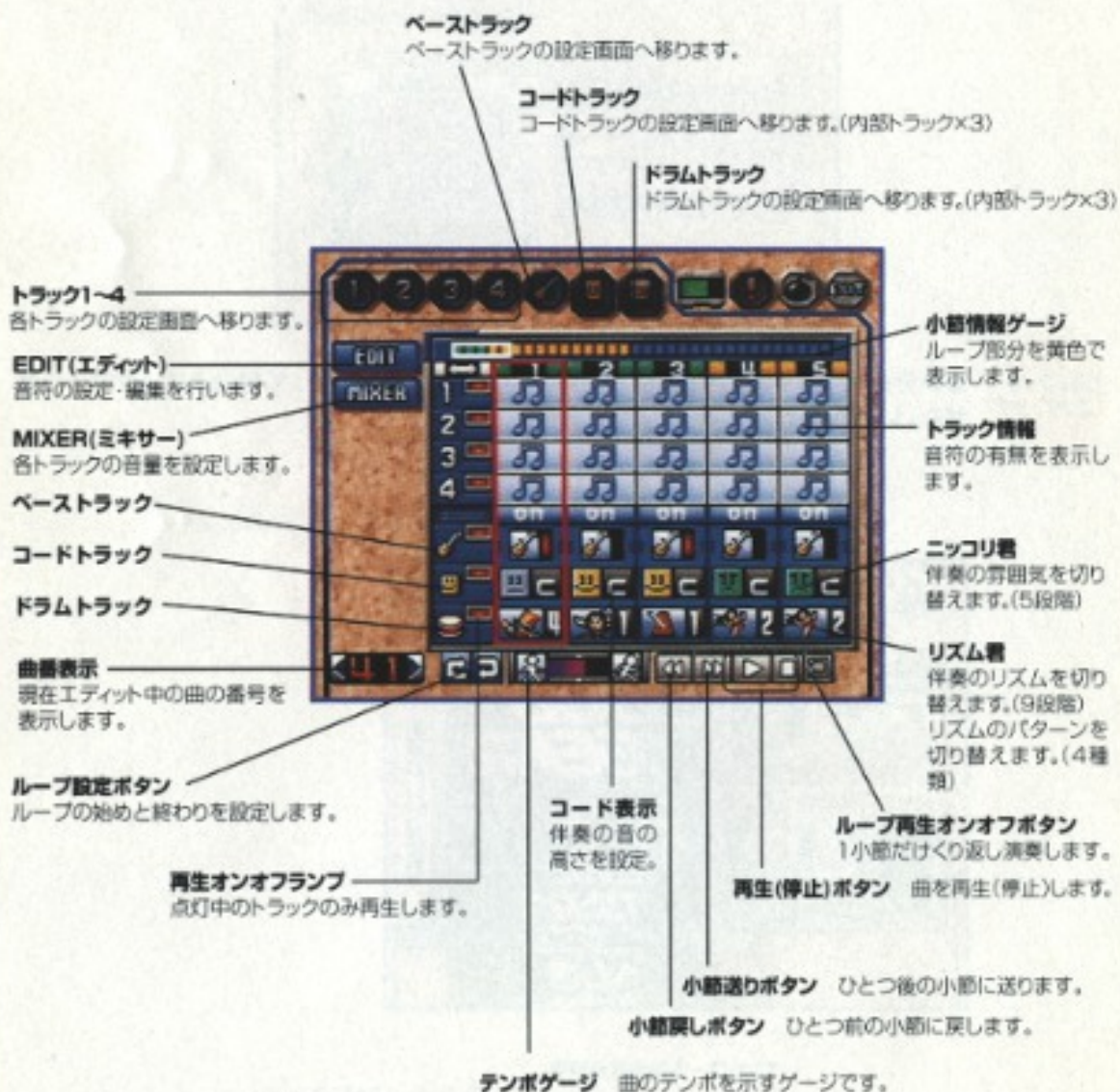


# ミュージックツール

ミュージック  
ツール

ゲーム中で使うあらゆる曲を作曲するツールです。

## ■メイン画面説明





## ウインドウ説明



**設定**  
譜面に音符を置きます。



**置換**  
音色を別の音色に置きかえます。



**移動**  
指定した範囲の音符を動かします。

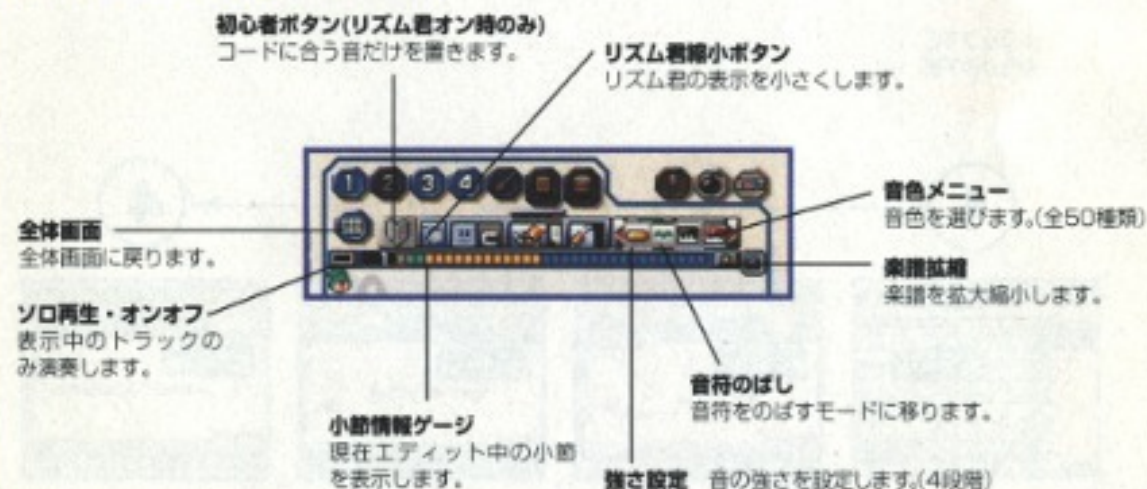


**コピー**  
指定した範囲の音符をコピーします。



**消去**  
指定した範囲の音符を消します。

## ■トラックエディット画面説明



**ドラムパターン表示**  
ドラムトラックのみ。  
現在選択中のドラムパターンを表示します。  
全5種類。

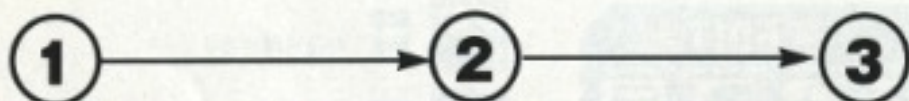




# ミュージックツール

## 曲作りの流れ

曲作りは以下のような流れで進みます。



作りたい曲の番号を指定する。



各トラックの音を小節ごとに組んでいく。  
(このときベース、ドラムなどのリズムから作ると組みやすい)



すべての小節が組み終わったら再生し、ミキサーで音量などを調節すれば完成。

## トラックでの曲作りの手順



エディットウィンドウで設定モードにして、作りたいトラック&小節を選ぶ。



音色と音の強さを選び(ドラムトラックでは強さのみ)、画面の上にカーソルを移動する。



Zボタンで音を確認しながら音符を置いていく。



移動、コピーなどを使って音符の流れを作ったら再生して確認する。  
以上の作業をくり返す。

## トラックでの曲作りの基本

●コードトラック、ドラムトラックでは3つの内部トラック(変更はRボタンを押すかトラックボタンを押せばOK)を使うことで、最大3つの音を同時に鳴らすことができます。ただし、リズム君(自動伴奏機能)を使っている小節では、ベース・コード・ドラムのパートを自分で作ることはできません。



## リズム君

このミュージックツールでは初心者の方でも簡単に、曲作りができるようにリズム君という機能があります。リズム君をオンにするとベース、コード、ドラムの各トラックが自動演奏してくれます。それに合わせてメロディを付ければ簡単に曲ができてしまうのです。

自動演奏のパターンは…

- ベース音のオンオフ
  - コードの種類、伴奏の雰囲気(ニコリ君)の切り替え
  - リズムのパターン、雰囲気(リズム君)の切り替え
- を組み合わせれば何種類も設定できます。

さらにリズム君をオンにすることでトラックエディタ画面に初心者ボタンが表示されます。この初心者ボタンをオンにしておけば、コードに合った音だけを置くことができるのです。

## ミキサー

各トラックの音量やエコーなどの設定をします。

## 再生ランプ

このトラックを演奏するかどうか設定します。  
(ただしこの設定はミュージックツール内のみ)



## パン設定

左右の音量バランスを設定します。

## ボリューム調節バー

各トラックの音量を調節します。



## エコーゲージ

エコーをかける度合いを表示します。

## リセット

各設定を初期状態に戻します。



## コンテストについて

SHOOTING GA

## デザエモン3D ユーザーゲームコンテスト 開催!!



オリジナルゲームのコンテストを実施します。

優秀作品には豪華賞品をプレゼント! ☆

自分流ゲームデザイナーになって、

どんどん応募しよう!

## 応募方法

- 「デザエモン3D」で作ったオリジナルゲーム（作成面数は何面でも可。デモのみでも可。）をVHSビデオに撮り、企画意図・設定資料（できれば）とともに下記までお送り下さい。
- タイトル名・住所・氏名・年齢・電話番号・職業を書いた物を忘れずに同封して下さい。
- 複数応募の場合は必ず全てのタイトル名と合計タイトル数を記入して下さい。

## 資格

「デザエモン3D」ユーザーなら誰でもOK!

## 注意点

- 著作権を侵害する作品は審査の対象外となりますので、ご応募はご遠慮ください。
- 公序良俗に反する作品の提出もご遠慮下さい。
- 予選通過作品につきましては カートリッジをお借りいたしますので、結果通知までデータを保存しておいて下さい。
- 応募作品の著作権は(株)アテナに帰属させていただきます。
- 提出された作品(ビデオ)の返却はいたしませんのでご了承いただけますようお願いいたします。

## 発表

入賞者に直接通知いたします。

## 締切

1999年1月10日(日)当日消印有効。

## 送り先・お問い合わせ

〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6  
株式会社アテナ 広報室 デザエモン3Dコンテスト係  
電話03-5379-4288（平日：月・水・金曜日午後2時～午後6時）

## オフィシャルガイドブックのご案内

## アテナ公式 デザエモン3D・完全マニュアル

好評  
発売中!

予価：1,300円(税別)  
発行：(株)イーグルパブリッシング  
電話：03-3463-7295  
発売：(株)高須企画