

Timbre Star 説明書

目次

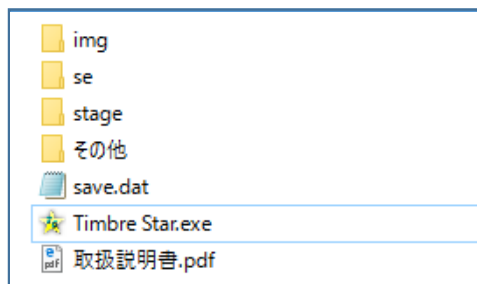
一通り遊んだらステージ作りにチャレンジしてみてね



- 1 目次
- 2 ゲームの流れ、操作方法
- 3 ゲームの遊び方・ステージ(曲)選択
- 4 ゲームの遊び方・プレイ
- 5 ゲームの遊び方・レベルアップ
- 6 ステージの作り方・用意するもの
- 7 ステージの作り方・曲を編集
- 8 ステージの作り方・midiファイルを作成
- 9 ステージの作り方・パターンの作成
- 10 注意事項

ゲームの流れ

フォルダ内



Timbre Star.exeをダブルクリック！

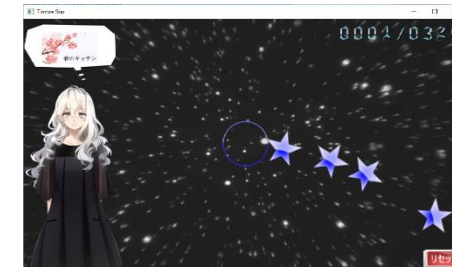
タイトル画面



ステージ選択画面



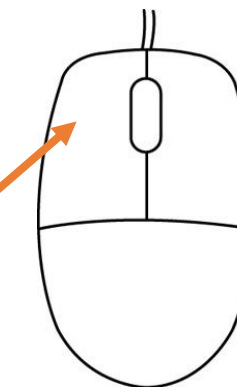
ゲームプレイ画面



操作方法

マウスのみ

決定



Windows によって PC が保護されました

Windows SmartScreen は認識されないアプリの起動を停止しました。このアプリを実行すると、PC に問題が起こる可能性があります。

詳細情報

OK

Windows によって PC が保護されました

Windows SmartScreen は認識されないアプリの起動を停止しました。このアプリを実行すると、PC に問題が起こる可能性があります。

発行元: 不明な発行元
アプリ: [Timbre Star](#)

実行

実行しない

警告が出た場合はこの手順で起動できます。

ゲームの遊び方・ステージ(曲)選択



・この曲でゲームをプレイします。

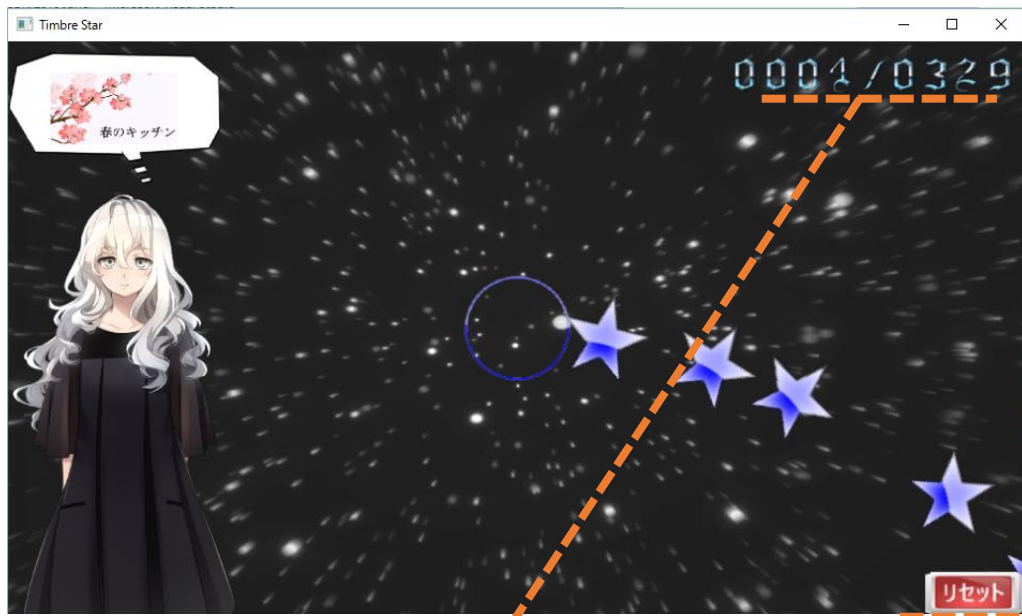
・ステージを切り替えます。
マウスホイールでも切り替えられます。

製品版と体験版の違い

体験版では4ステージ、

製品版では9ステージ読み込みます。

ゲームの遊び方・プレイ



譜面取得に成功した数 / 最大数



...左クリックを**押し**っぱなし。



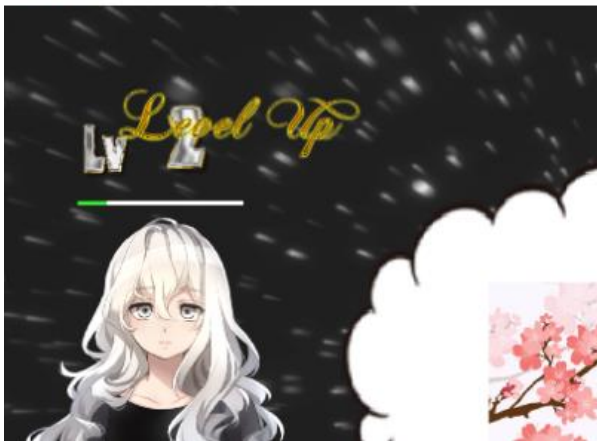
...左クリックを**離し**っぱなし。

中央のサークルにたどり着くまでに
以上の操作をしていれば獲得できる。

強制的に選択画面に戻る
(実行すると、プレイしたことにならない。)

ゲームの遊び方・レベルアップ

Timbre Star



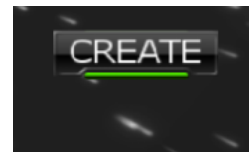
- ・ステージを遊ぶことで経験値が溜まりレベルが上がっていきます。
- ・2レベルに達すると選択画面にCREATEボタンが出現します。
これにより、ご自身でステージを制作できるようになります。
- ・20レベルに達すると良いことがあります。
- ・以降はやり込み度合いがわかるものとなります。
最大999レベルです。

製品版と体験版の違い

体験版ではCREATEに100コインを必要とします。
コインはステージを遊ぶことで溜まっていきます。

製品版では制限なく制作することができます。

製品版



体験版





ステージの作り方・用意するもの

- ・音楽ファイル.wav （※mp3やm4aなどであれば、wav形式に変換してください）
- ・曲をイメージできる画像.png （※jpgやgifなどであれば、png形式に変換してください）

※ステージ作りにはレベルを2以上にあげて、CREATEボタンを開放する必要があります。

変換例


・  iTunes
左上の「編集」タブ→設定→
→インポート設定→インポート方法→
→WAVエンコーダに変更→OKを押して戻る
曲を右クリック→WAVバージョンを作成

・  ペイント
ペイントで画像を開く→左上の「ファイル」タブ→
→名前を付けて保存、PNG画像を選択→保存

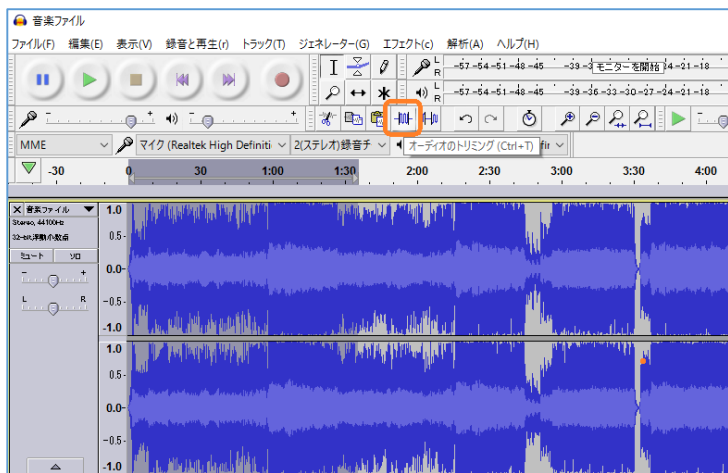
ステージの作り方・曲を編集

多くの曲はそのまま音ゲーに使うと長くなってしまいます。
なので、編集ソフトを使って**短くカット**します。

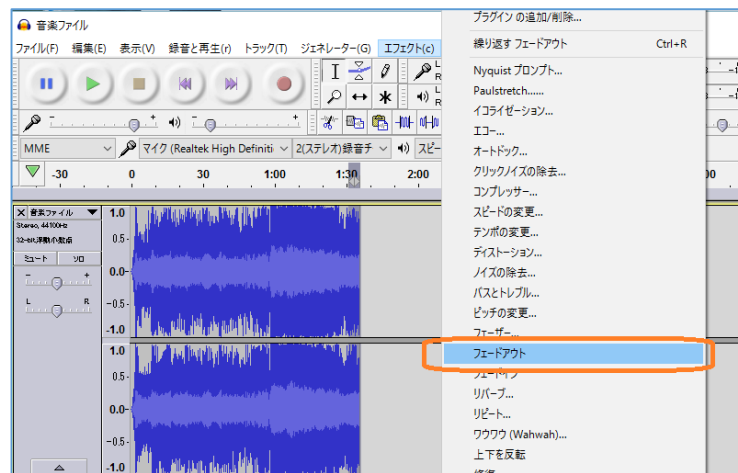
編集例

・ Audacity(フリーソフト)

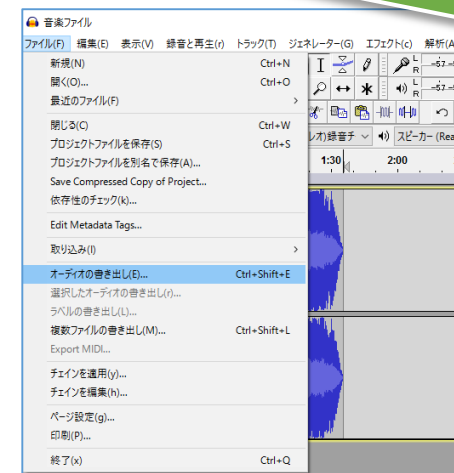
曲の出来上がりです！



丁度いい長さ(目安は2分前後)まで選択。
オーディオのトリミングで切る



最後の3～5秒を選択。
上の「エフェクト」タブ→フェードアウトをクリック



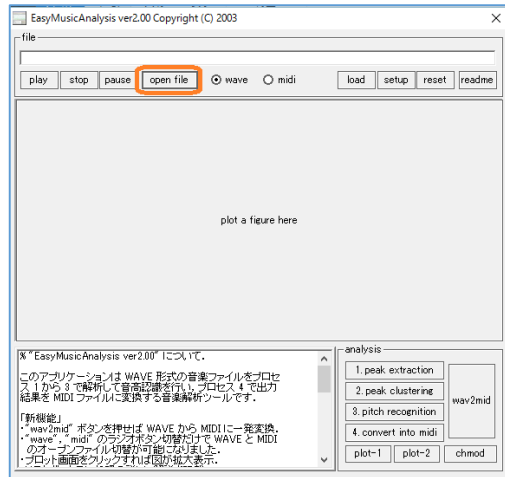
左上の「ファイル」タブ→**オーディオの書き出し**→
→wavファイルを保存

ステージの作り方・midiファイルを作成

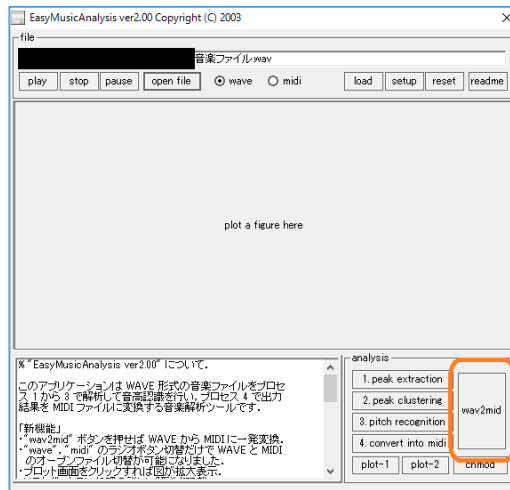
先ほど編集した音楽ファイル.wavを使用して、midiファイルを作成します。

作成例

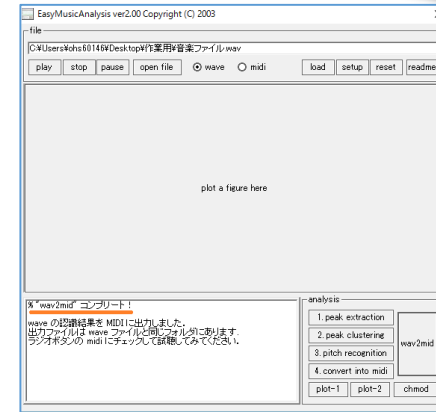
EasyMusicAnalysis (フリーソフト)



Open file→編集したwavファイルを選択。

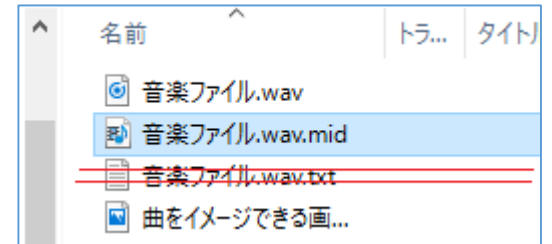


Wav2midをクリック→しばらく待つ
(※応答なしと表示されますが問題ないので、そのままお待ちください。)



左下に**コンプリート**されたことが通知されたら**作成完了**です。
Midファイルと一緒にtxtファイルも作成されますが、そちらは削除していただいて構いません。

譜面データの出来上がりです！



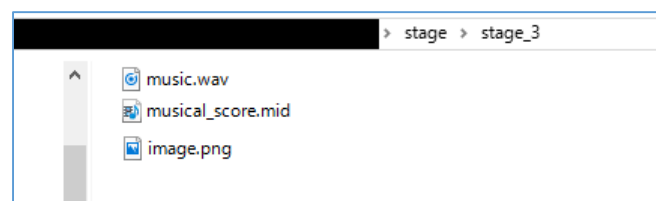
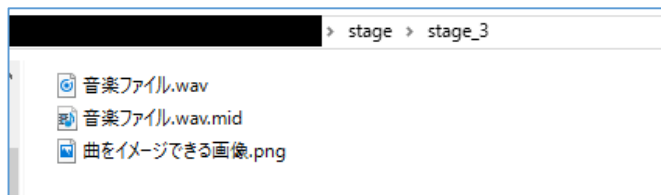
ステージの作り方・パターンの作成

本ゲームのフォルダの「stage」フォルダの好きな番号の中に、用意した3つのファイルを入れます。
フォルダ内には既にファイルが入っていますがすべて消していただいて構いません。

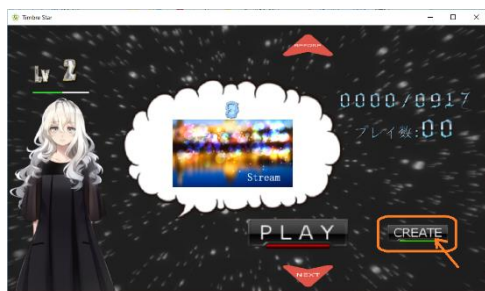
(※消してしまうとその曲は遊べなくなります。

バックアップを取っておくと、差し替えれば再度遊べますのでオススメです。空きステージなら遠慮なく消しましょう。)

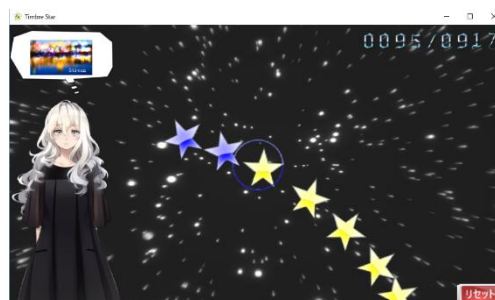
ファイルを入れたら、**ファイル名を変更**してください。



パターン作成



CREATEボタンをクリック



パターンを青か赤のどちらにするかを作ります。
リトライで戻れます。(コインは消費されません)




終了するとメッセージが出ます。
メッセージに従ってください。

完成です！遊んでみましょう！

注意事項

本ゲームの仕様における注意点について記載します。

- 1、ゲームのフォルダ内にある「exe」ファイル、「img」「se」「stage」フォルダ、またはその中のファイルの位置や名前を変えないでください。正しくゲームが起動しなくなります。
- 2、ゲーム起動の際は、stage→stage_Xの中にはimage.pngとmusic.wavがある状態で起動してください。正しくゲームが起動しなくなります。
- 3、「save.dat」がセーブデータとなります。
セーブデータは編集しないでください。正しく読み込めなくなります。
- 4、ステージを差し替えた場合、そのステージの成功数とプレイ回数は維持されたままとなっています。
 削除ボタンを押すことで両方ともに0にできます。
- 5、セーブデータは、「ステージ終了時」「ゲームを終了した時」に更新されます。
- 6、midiファイルは譜面データとして扱いますが、ファイル変換時の都合上、
曲によっては極端に遊びにくい物が出来上がる場合もあります。あらかじめご了承ください。