KOPICS
ユーザーマニュアル
(日本語)

■はじめに・・・

2-13: アイテムのロック設定について
2-14: イベント機能
2-15: ゲーム情報の設定
2-16: プロジェクトの保存
2-17: ゲームデータの出力
2-18: ゲームデータの公開

■利用規約・・・

■はじめに

1) KOPICS とは

「着せ替えゲームを楽しみましょう」

KOPICS は着せ替えゲーム作成ツールです.
サウンドやモーションがついた着せ替えゲームを作成することができます.
作成したゲームは自由に公開することができます.

ゲームを「遊ぶ」ゲームモード

直感的なマウス操作で着せ替えゲームを楽しむことができます.
ゲームデータを共有するコミュニティ機能を備えています.

ゲームを「作る」クリエイションモード

視覚的でシンプルな着せ替えゲーム作成機能を備えています.
PNG, JPG, BMP 及び PSD 形式の画像データに対応しています.
WAV, MP3 及び OGG 形式のサウンドデータに対応しています.
Steam ワークショップを介して，作成したゲームを世界中の幅広いユーザーにリーチすることができます.

ゲームを「試す」トライアルモード

KOPICS のサンプルゲームを試すことができます。
ゲーム作成の参考にして下さい。

2) KOPICS の種類

KOPICS は以下の 2 種類が公開されています.

KOPICS (Steam 版)

KOPICS (Steam 版)は, Steam で無料公開しています.
Steam のコミュニティ機能(ワークショップ, 実績など)を備えています.

KOPICS (通常版)

KOPICS (通常版)は以下で無料公開しています.

https://drive.google.com/uc?export=download&id=1uXhEHXFO9U8drOrt-vqPWMxPEI2XRAdE

通常版では Steam のコミュニティ機能は使用することができません.

3) アプリケーションの更新

KOPICS のアップデートは**公式サイト**, **twitter** や **Steam News** で告知しています.
お気づきの際はアップデートして頂けますと幸いです.
※Steam 版はデフォルト設定で自動アップデートされます.

■モード

KOPICS は 3 種類のモード(ゲームモード，クリエイションモードとトライアルモード)を切り替えることができます(図 1～4).

ゲームモードは，入手または作成したゲームをプレイするモードです．直感的なマウス操作で着せ替えゲームを楽しむことができます.

クリエイションモードは KOPICS 用ゲームを作成するモードです．視覚的でシンプルなゲーム作成機能を実装しています.

トライアルモードでは, KOPICS のサンプルゲームを試すことができます.

図 1： KOPICS の各モードのアイコン

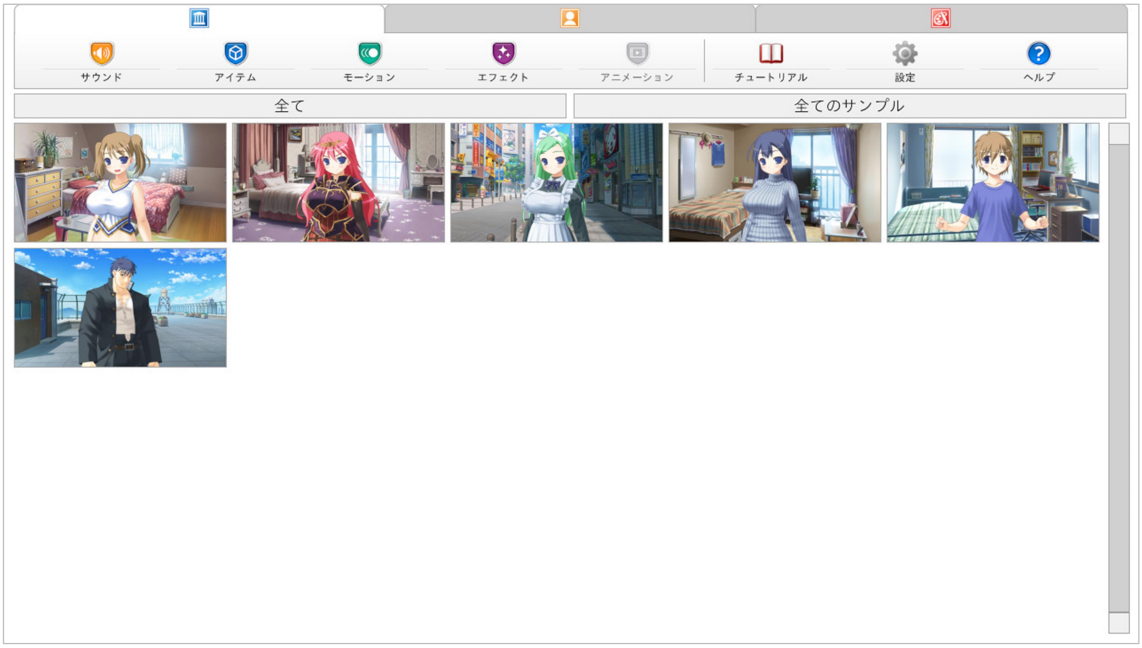


図 2:トライアルモード

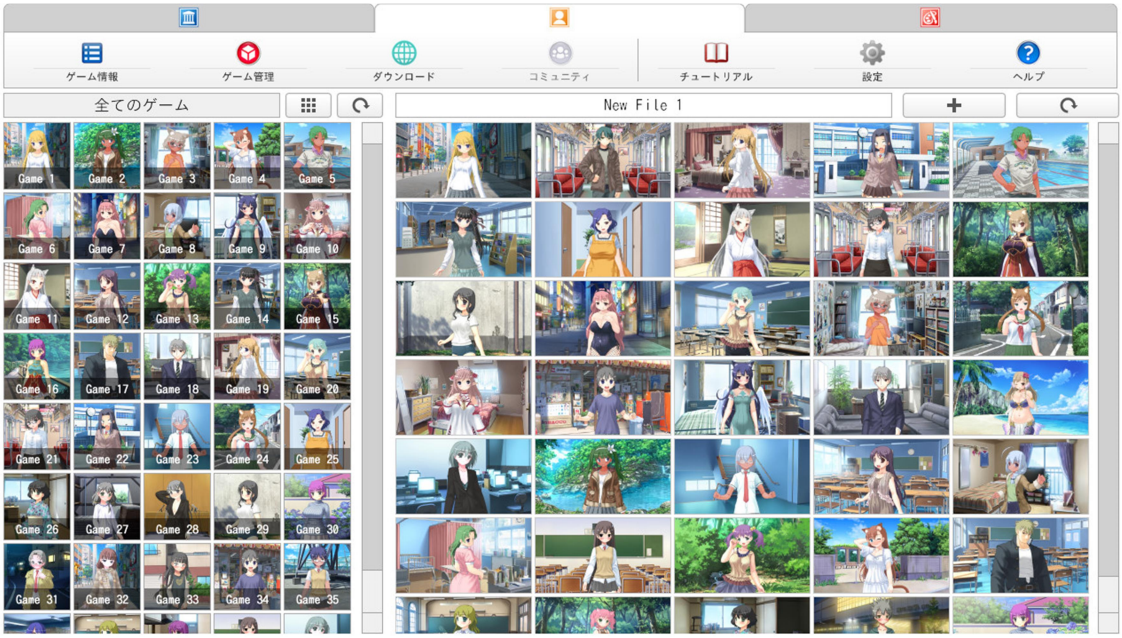


図 3:ゲームモード

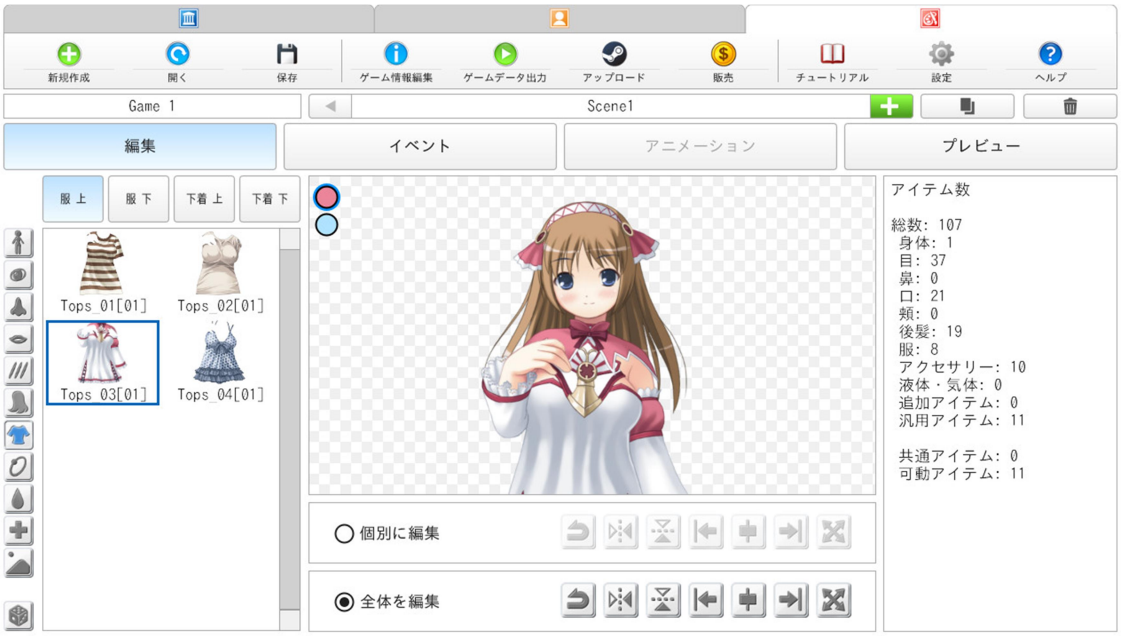


図 4:クリエイションモード

■ゲームデータ
KOPICS では EGD ファイル形式のゲームデータを使用します.
入手したゲームデータは「assets」フォルダーに格納することで使用できるようになります.
※ワークショップに投稿されたゲームをサブスクライブする場合は,「assets」フォルダーに格納する必用はありません（Steam 版のみの機能）.

「assets」フォルダーは, ゲームモードのゲーム管理メニューにあるフォルダーボタンをクリックして開くことができます.

■トライアルモード

トライアルモードでは, KOPICS のサンプルゲームを試すことができます.

ツールバーには以下の項目があります（図 5）.

図 5:トライアルモードのツールバー

■ゲームモード

ゲームモードは所持しているゲームデータを使用して着せ替えゲームをプレイするモードです.

1) ツールバー
ツールバーには以下の項目があります(図 6).

図 6:ゲームモードのツールバー

2）ダウンロードリンク
ここには公開済みの KOPICS 用ゲームのリンクが表示されています.
ここで表示されるゲームのリンクは 3 種類あります（図 7）.

1 つ目は Steam ワークショップに投稿されたゲームデータです．サブスクライブすることでゲームデータを入手することができます．これは Steam 版でのみ表示されます(図 7 青枠).

※「ワークショップ」とはユーザーが作成したコンテンツやツールを公開，整理，ダウンロードするためのハブです.
「ワークショップ」は Steam を運営する Valve 社によって管理され，利用規約に同意することで使用することができるようになります.
https://steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo/
ゲームによってワークショップの使用方法は異なりますが, KOPICS の場合はゲームデータを共有するために使われます.
ユーザーは自ら作成した KOPICS 用ゲームをワークショップへ投稿することができます．またユーザーはそれをサブスクライブすることで, KOPICS でイラストを作るために使用することができます.

2 つ目は Steam アイテムストアで販売されているゲームデータです. Steam で購入することで使用可能になります(図 7 赤枠).

3 つ目は Steam ワークショップ外で公開されているゲームデータです(図 7 緑枠).
作成者が独自にサイトで公開されていますので，リンク先にアクセスしてゲームデータを入手してください.
入手したゲームデータは「assets」フォルダーに格納することで使用できるようになります.
「assets」フォルダーはゲームモードのゲーム管理メニューにあるフォルダーボタンをクリックすることで表示することができます.
追加した EGD ファイルは KOPICS 上で自動的に読み込まれます.

ゲームデータには公開者が設定した利用規約がありますので，それらを守った上でご利用ください．自ら作成したゲームデータの公開場所をリンクとして表示したい場合は, OCTET へご連絡ください.

※公開されている EGD ファイルには，「HOKUSAI（KOPICS の旧名称で再配布可能版：現在は配布終了しています）」に同梱して公開されている場合があります．その場合は, HOKUSAI の「assets」フォルダー内にある EGD ファイルを KOPICS の「assets」フォルダーに移動またはコピーしてください.

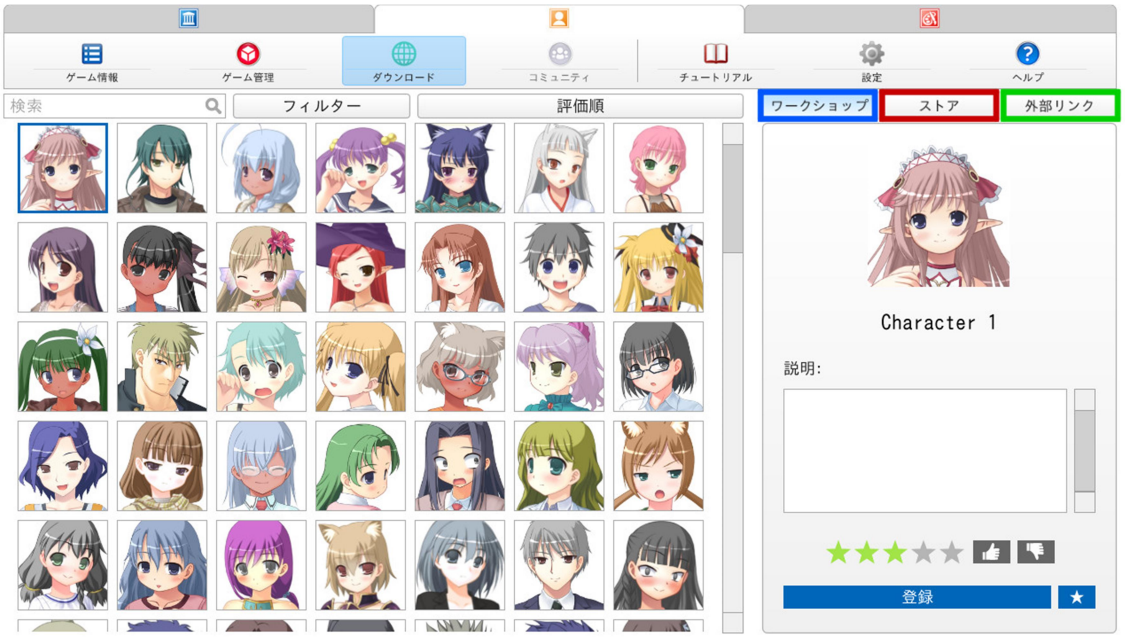


図 7:ダウンロードリンクの種類

3) ゲームの選択

使用するゲームを選択します（図 8 の青枠）.
選択されたゲームデータ内のシーンが全てシーンリスト（図 8 の赤枠）に移り，それを選択することでゲーム画面に移行します.

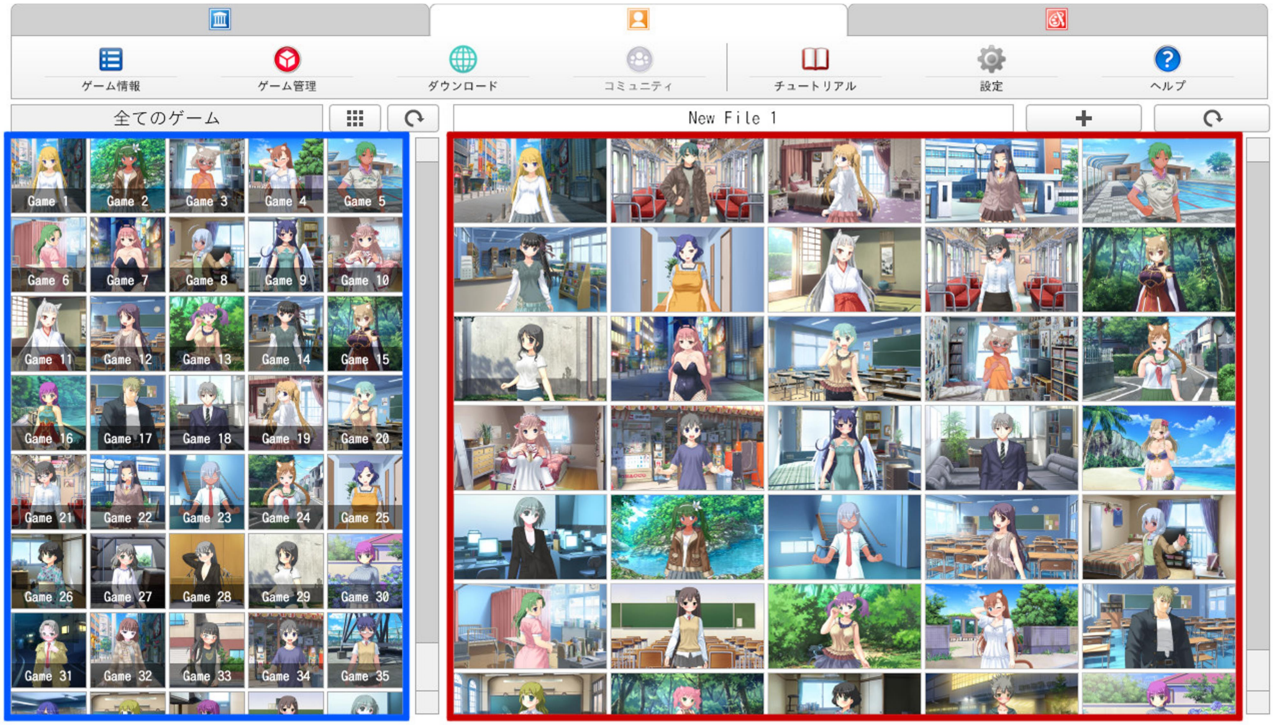


図 8:ゲームの選択

4) ゲームプレイ

各種カテゴリー内にある様々なアイテム及び色を左クリックで選択する事で着せ替えゲームをプレイすることができます（図 9）．アイテム名の左側にあるチェックボックスを外すことでアイテムを非選択アイテムに指定することができます．「可動」属性を持つアイテムは， ボタンをクリックすることで移動することができます．このとき，キーボードの方向キーで移動することもできます．

図 9: ゲーム画面

(1) カテゴリー選択ボタン

カテゴリーは，体，目，鼻，口，頬，髪，服，アクセサリー，体液，追加アイテム，共通アイテム群，テキストから構成されます．それらを選択することで，それらのカスタマイズが可能になります(図 9 の赤枠部)．カテゴリーには以下のものがあります（図 10）．

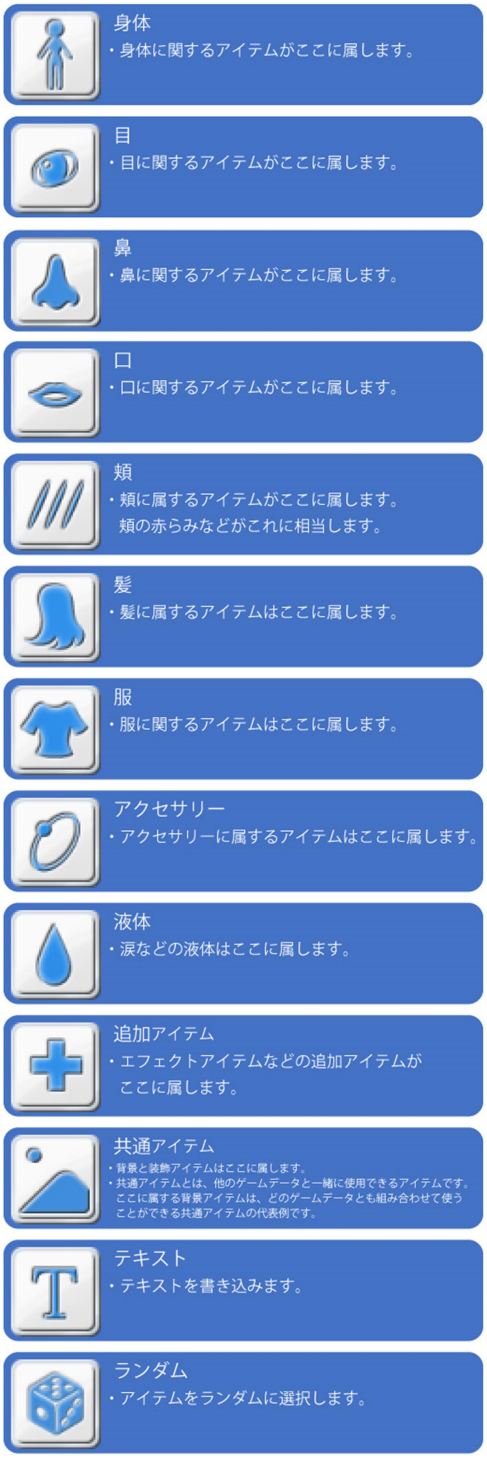


図 10：カテゴリー選択ボタン

(2) サブカテゴリー選択ボタン

サブカテゴリーはカテゴリーを細分化したものです．例えば「目」のカテゴリーは，「目」と「眉毛」に分かれています(図 9 の青枠部)．また，選択されているサブカテゴリーボタンを左クリックすることで，そのサブカテゴリーに含まれるアイテムは全解除されます．

※サブカテゴリーにアイテムが無い場合はサブカテゴリー自体が表示されません．

(3) アイテム選択ボタン

カテゴリー内にあるアイテムを選択します．図 9 の例では，複数ある「目」アイテムを選択できます(図 9 の緑枠部)．

※アイテム名の左に十字矢印のアイコンがあるものは位置調整が可能です．
アイコンをクリックしてアイテムを移動させた後，左クリックまたは Enter キーを押すことで位置を設定できます．位置をリセットするには一度アイテムを選択解除して，再び選択してください．

(4) 色選択ボタン

色差分を選択できます(図 9 の紫枠部)．

(5) コマンドボタン

ゲームに組み込まれた設定のオン/オフを行うためのボタン群です（図 9 の黄色枠部）．コマンドボタンは以下のものがあります（図 11）．

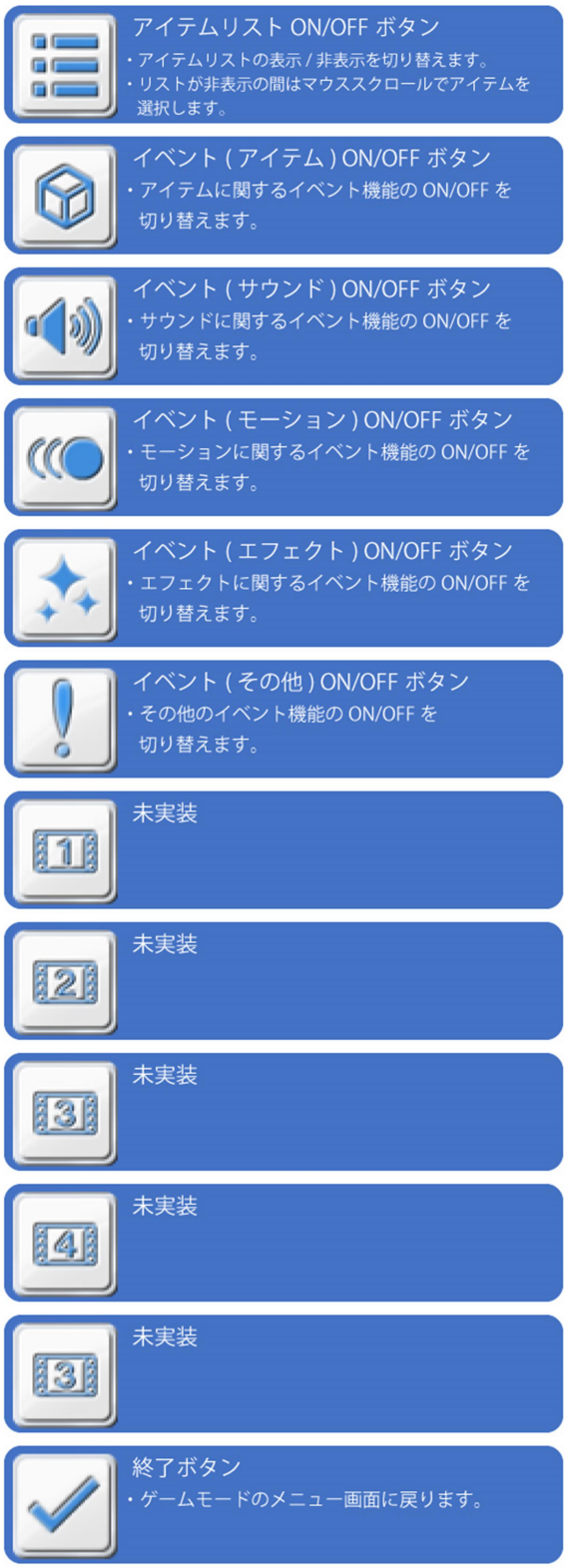


図 11: コマンドボタン一覧

5) ファイルの保存

編集されたファイルは以下のタイミングで自動的に保存されます.

・ゲーム画面で「終了」ボタンを押したとき

・ゲームモードでイラストの追加, 複製, 削除, 並び替えを行ったとき

6) 簡易選択モードについて

簡易選択モードではアイテムリストが非表示になり，選択しているサブカテゴリーのアイテムをマウススクロールで選択できます．

サブカテゴリーのアイコンは以下のとおりです．

図 12: サブカテゴリーのアイコン

■クリエイションモード

クリエイションモードでは，ゲームモードで使用するゲームデータを作ることができます．

1) 概要

クリエイションモードの概要は以下のとおりです．

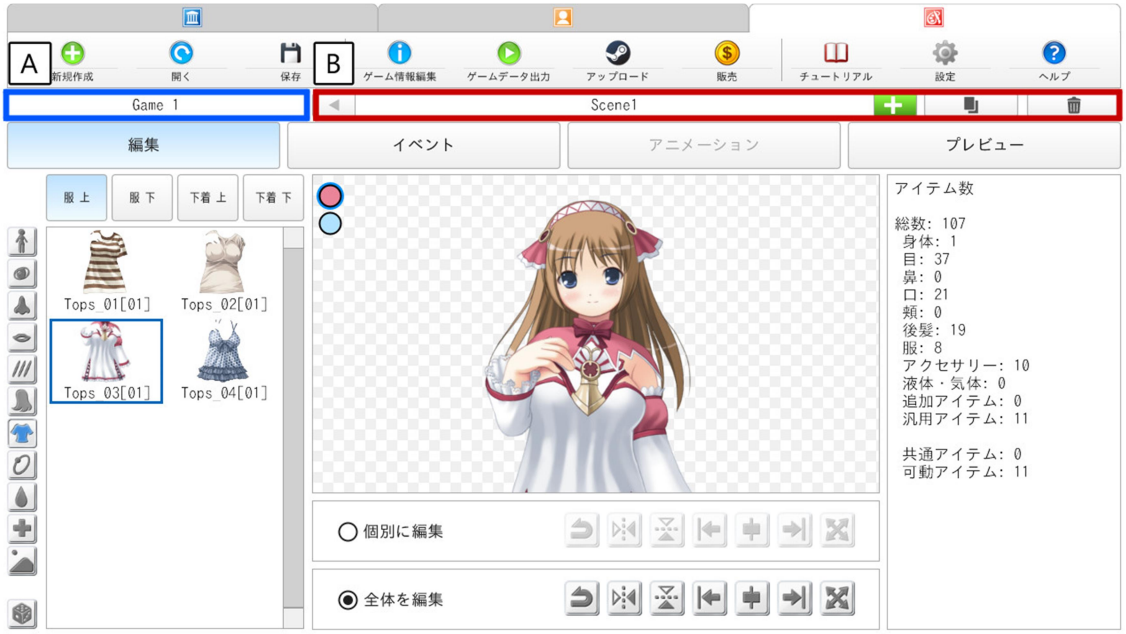


図 13：クリエイションモードの UI

1-1: ツールバー

クリエイションモードのツールバーは以下のとおりです（図 14）.

図 14：クリエイションモードのツールバー

1-2: ゲーム名

ゲーム名が表示されます（図 13 A）.

1-3: シーン名

シーン名が表示されます（図 13 B）.

シーンの複製と削除を行えます.

1-4: 編集

画像データをドラッグ &ドロップすることでインポートを行います.

対応する画像データ形式は PNG, JPG, BMP と PSD です.

アイテムをダブルクリックすることで, アイテムの詳細設定ダイアログを表示します.

1-5: イベント

シーンにサウンドやエフェクトなどのイベント機能を設定します.

この機能を使用することで, BGM が流れる着せ替えゲームや, 特定のアイテムをクリックすることでボイスが発生する着せ替えゲームなどを作成することができます.

1-6: アニメーション （未実装）

アニメーションを作成します.

1-7: プレビュー

プレビューを行います.

ゲームデータの出力を行う前にプレビューで確認することをお勧めします.

2）ゲームデータの作成

2-1: 準備

ゲームに使用する画像を準備してください.

インポート可能なフォーマットは PNG, JPG, BMP と PSD 形式です.

※キャラクター画像をインポートする場合は透過情報を含む形式，具体的には PNG または PSD 形式の画像を準備してください.

※透過の必要のない背景画像には JPG 画像も使用できます.

着せ替えができるゲームの作成方法は以下のとおりです．キャラクターの画像データを PSD 形式で用意してください.

ここで準備する PSD データは，以下の 2 つのことが推奨されます(図 15).

・身体，目，口，服などのパーツ毎にレイヤー分けされている

・各パーツのレイヤーはそれぞれ 1 つのレイヤーに統合されている

ソフトに同梱されているテスト用の PSD データのアイテム区分を参考にしてください.

※特にパーツごとにレイヤー分けされた PSD データをインポートする際に限っては，アイテムはレイヤー名に基づいたカテゴリーに自動的に振り分けられます．この際の判定ワードは表 1 を参照してください.

※一部のソフトウェアで作成した PSD ファイルは，データ構造の差異によりインポートに失敗することがあります.

※インポートに失敗した PSD ファイルを Photoshop 上で保存し直すことで，インポート成功することがあります.

※また PSD ファイル名が英語と日本語以外の場合はインポートに失敗します.PSD ファイル名を英語または日本語に変更して下さい.

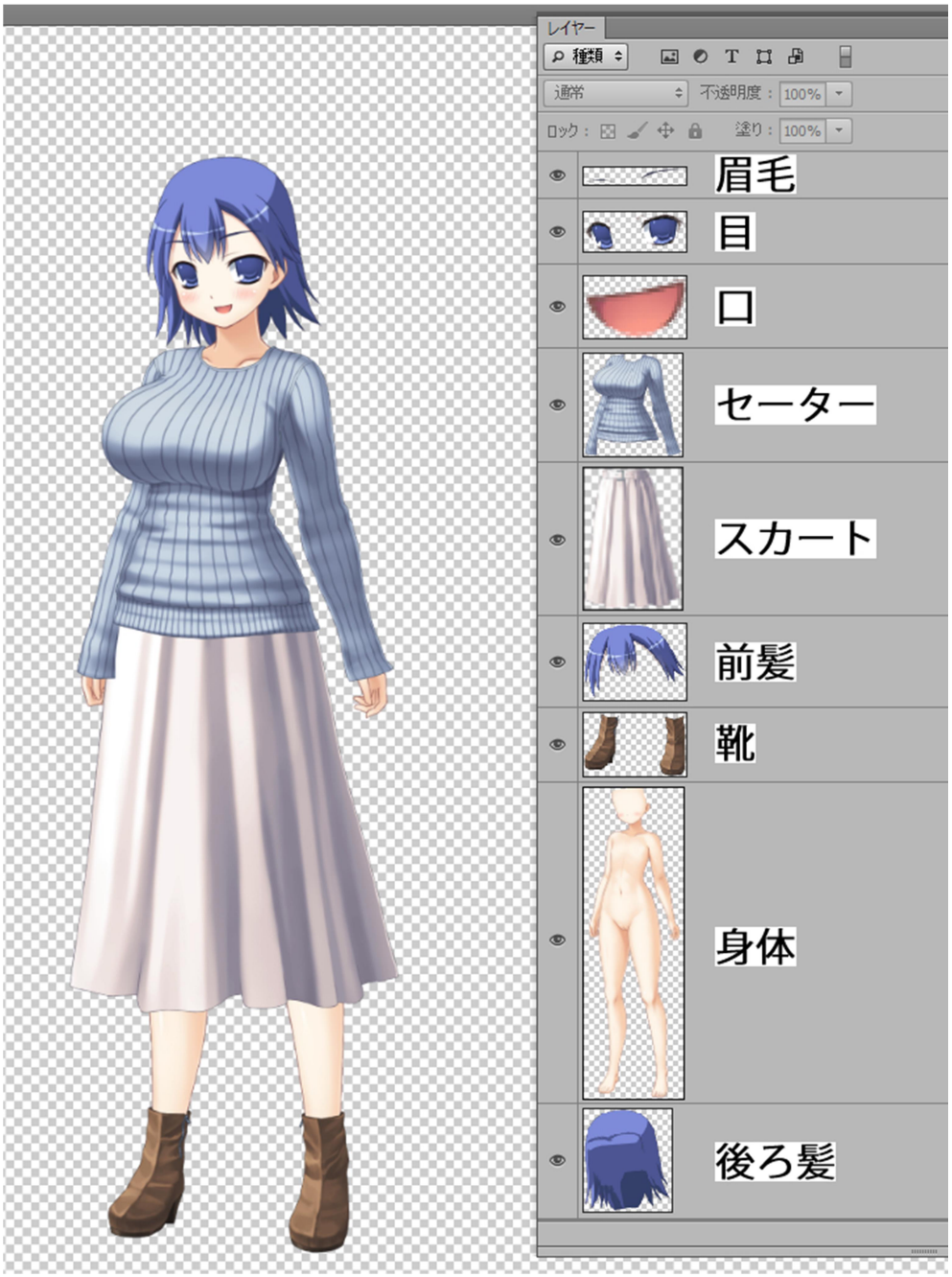


図 15: レイヤー分けの例

2-2: クリエイションモードの起動

メインタブのクリエイションモードアイコンをクリックし，クリエイションモードに切り替えます．

2-3: 新規プロジェクトの作成

新しいゲームデータを作成するには，ツールバーの「新規作成」ボタンをクリックします．

「プロジェクトの新規作成」ダイアログが表示されたら，プロジェクト名を入力します（図 16）．

※プロジェクト名は半角英数で入力してください．

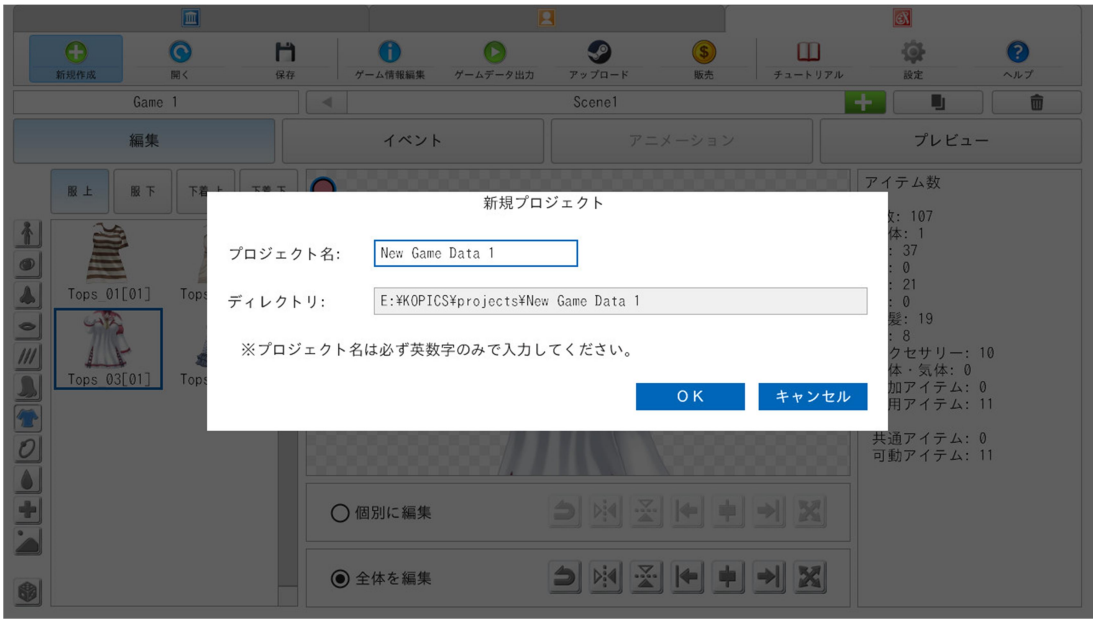


図 16: 新規プロジェクトの作成

2-4: シーンの作成

シーンとはプロジェクト内に生成されるサブプロジェクトです.

プロジェクトの新規作成時には「シーン 1」が自動的に追加されます(図 17).

ボタンをクリックすることで新規シーンを作成できます

シーンの複製する場合はボタンを押して下さい. シーン複製は, 例えば全身像の着せ替えデータを作った後に膝上またはバストアップの着せ替えデータを作る際に便利な機能です.

シーンを削除する場合は, ボタンを押して下さい.

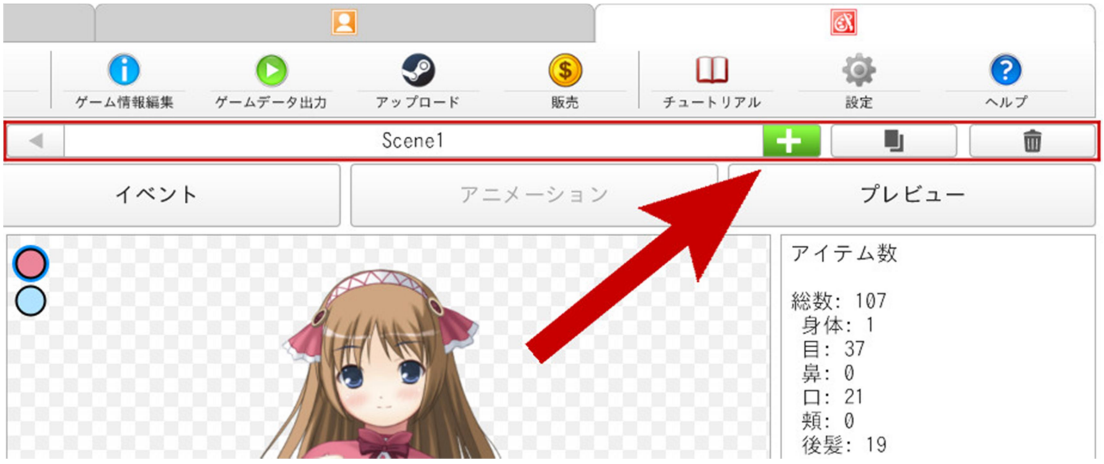


図 17: シーンの追加と選択

2-5: データのインポート

データをドラッグ＆ドロップでインポートしてください．インポートが成功すると体，目，服などのアイテム毎にインポートされます．またこの際に PSD データのレイヤー名に応じて配置されるべきカテゴリー及びサブカテゴリーに自動的にアイテムが配置されます．

※アイテムを自動的に望ましいカテゴリーに配置する機能はレイヤー名が日本語と英語のみに対応しています．それ以外の言語への対応は未定です．

自動配置が行われるワードは以下の通りです (表 1).

分類先	キーワード
身体	身体, 線画, 裸, はだか
胸部	胸
下腹部	下腹部
体毛	体毛, 脇毛, わき毛
目	目, 表情, 顔, 笑, 泣, 困, 怒, 驚, 哀, 不安, 不満, 機嫌, にこ, にっこり
眉毛	眉, まゆ毛, マユゲ, まゆ
鼻	鼻
前髪	前髪
後髪	後ろ髪, 髪
髪 その他	アホ毛, もみあげ, 髷, 横髪
口	口, くち
頬	頬, 赤面, 赤らめ, 紅潮, チーク, ほっぺ, ざめ, 褪め, 影
服(上)	服上, 上着, シャツ, スーツ, 袖, セーター, ワンピ,ドレス, ブラウス, ジャケット, コス, トップ …
服(下)	服下, ズボン, スカート, ジャージ, ブルマ
下着(上)	下着上, ブラ, ブラジャー, タンクトップ, チューブトップ, キャミ, 水着, ランジェリー
下着(下)	下着, パンツ, ビキニ, ショーツ, 褌, ふんどし
ｱｸｾｻﾘｰ(頭)	アクセサリー頭, 飾, 帽, ハット, キャップ, イヤリング, バンド, カチューシャ, メガネ, 眼鏡, サングラス …
ｱｸｾｻﾘｰ(体)	アクセサリー体, ピアス, 包帯, バッグ, リュック, ランドセル, ネクタイ, ネックレス, マフラー …
ｱｸｾｻﾘｰ(手)	アクセサリー手, 腕, ブレスレット, 手袋, アーム, グローブ, グラブ, ミサンガ, 数珠, ミトン …
ｱｸｾｻﾘｰ(足)	アクセサリー足, 靴, シューズ, ブーツ, ヒール, ローファー, スニーカー, ソックス, ニーソ, タイツ ...
ｱｸｾｻﾘｰ(その他)	アクセサリーその他
液体・気体	液, 汗, 涙, 血, 気体, 蒸気, 息
追加アイテム	追加, わいわい, ♪, 焦, モヤモヤ, 電球, むかっ, ぷんぷん
背景	背景
エフェクト	前景
イラスト	イラスト
効果線	効果, 線, 気づき, びっくり, スピード線, 集中線, ガーン, 震え
描き文字	字

表 1: 自動配置機能に対応するレイヤー名リスト

2-6: アイテムカテゴリーの再配置

意図しない配置になっている場合は，ドラッグ&ドロップによる移動(図 18)や，切り取り（Ctrl + X）と貼り付け(Ctrl + V)機能を用いてアイテムの再配置を行ってください．

カテゴリー及びサブカテゴリー毎に描画優先度を設定しています．具体的には体カテゴリーに配置されたアイテムよりも服カテゴリーに配置されたアイテムの方が描画優先度は高く，手前側に描かれるように設定しています．

アイテムごとに推奨配置カテゴリー及びサブカテゴリーとデフォルトの描画優先度とは以下のとおりです（表 2）．

※描画優先度はアイテムごとに変更することができます．変更する場合はアイテムをダブルクリックすることで開かれるアイテム詳細設定で変更を行ってください．詳しくは 2-14：描画優先度の変更を参照してください．

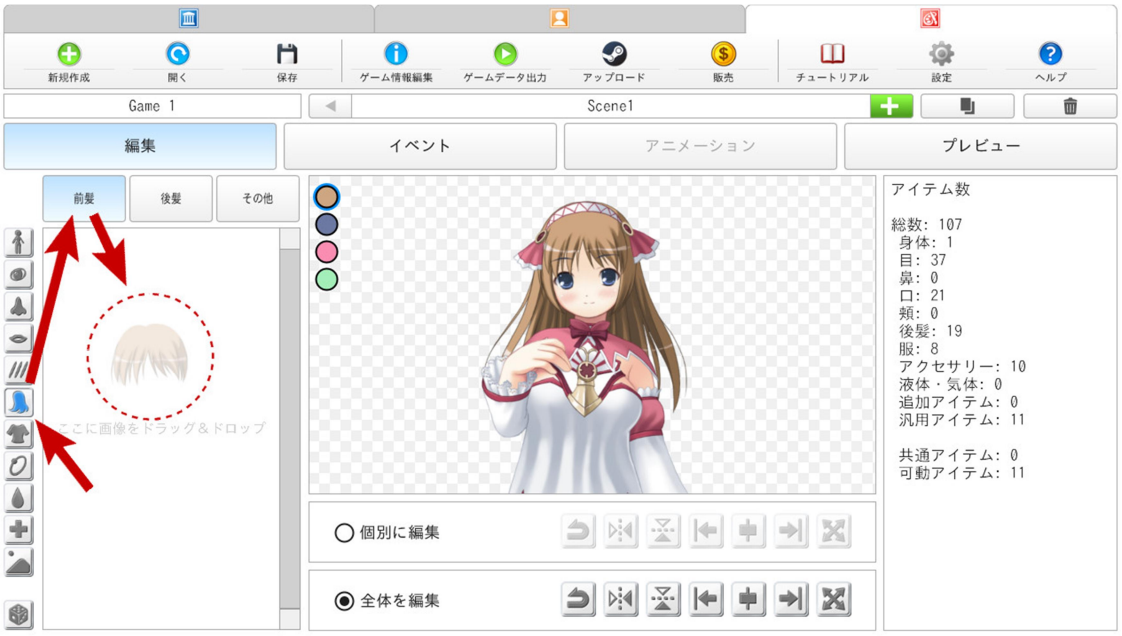


図 18: ドラッグ&ドロップによるアイテムカテゴリーの変更

アイテム例	推奨カテゴリー	描画優先度	グループID	共通	可動
身体、顔、手、足	身体	10000	任意の値	×	×
胸	胸部	12000	任意の値	×	×
性器	下腹部	11000	任意の値	×	×
体毛	体毛	13000	任意の値	×	×
目	目	19000	任意の値	×	×
眉毛	眉毛	26000	任意の値	×	×
鼻	鼻	20000	任意の値	×	×
前髪	前髪	25000	任意の値	×	×
後髪	後髪	5000	任意の値	×	×
もみあげ、アホ毛	髪 その他	24000	任意の値	×	×
口	口	18000	任意の値	×	×
頬、青ざめ、紅潮	頬	17000	任意の値	×	×
シャツ、上着	服(上)	22000	任意の値	×	×
パンツ、スカート	服(下)	21000	任意の値	×	×
ブラジャー	下着(上)	16000	任意の値	×	×
ブリーフ、パンティー	下着(下)	15000	任意の値	×	×
帽子、メガネ	ｱｸｾｻﾘｰ(頭)	27000	任意の値	×	×
ベルト、ネクタイ	ｱｸｾｻﾘｰ(体)	14000	任意の値	×	×
手袋、腕輪	ｱｸｾｻﾘｰ(手)	14000	任意の値	×	×
靴、靴下	ｱｸｾｻﾘｰ(足)	14000	任意の値	×	×
オーラ	ｱｸｾｻﾘｰ(その他)	23000	任意の値	×	×
涙、汗、血	液体・気体	14000	任意の値	×	×
アイコン、絵文字	追加アイテム	30000	ランダム	○	○
背景	背景	1000	ランダム	○	○
キラキラ、ハート	エフェクト	100000	ランダム	○	○
動物、食べ物、道具	イラスト	80000	ランダム	○	○
集中線、びっくり線	効果線	70000	ランダム	○	○
描き文字、ふきだし	描き文字	90000	ランダム	○	○

表 2: アイテムごとの推奨配置カテゴリーとデフォルトの描画優先度リスト

2-7: アイテムの位置およびサイズの変更

ボタンをクリックすることで，インポートされたアイテムの位置とサイズを変更できます.

サイズを変更する場合はマウススクロールを行って下さい.

アイテムを一括で変更する場合は「全体を編集」，個別で変更する場合は「個別に編集」を選択して下さい.

この機能を利用すると，キャラクターの膝上や上半身のイラストを作ることができます.

まず画像のインポートとアイテムのカテゴリー分けを行った後に，シーン複製ボタンをクリックします(図 19 赤枠).

次に位置とスケールの変更ボタンをクリックします(図 19 青枠).

この状態でマウススクロールを行うことでサイズの変更，マウス移動でイラストの位置調整を行います.

不要なシーンが生成された場合は，シーン削除ボタンをクリックしてシーンを削除してください(図 19 緑枠).

※画像を拡大しすぎるとぼやけることがあります．この場合は，より解像度の大きい画像データを用意してインポートしてください.

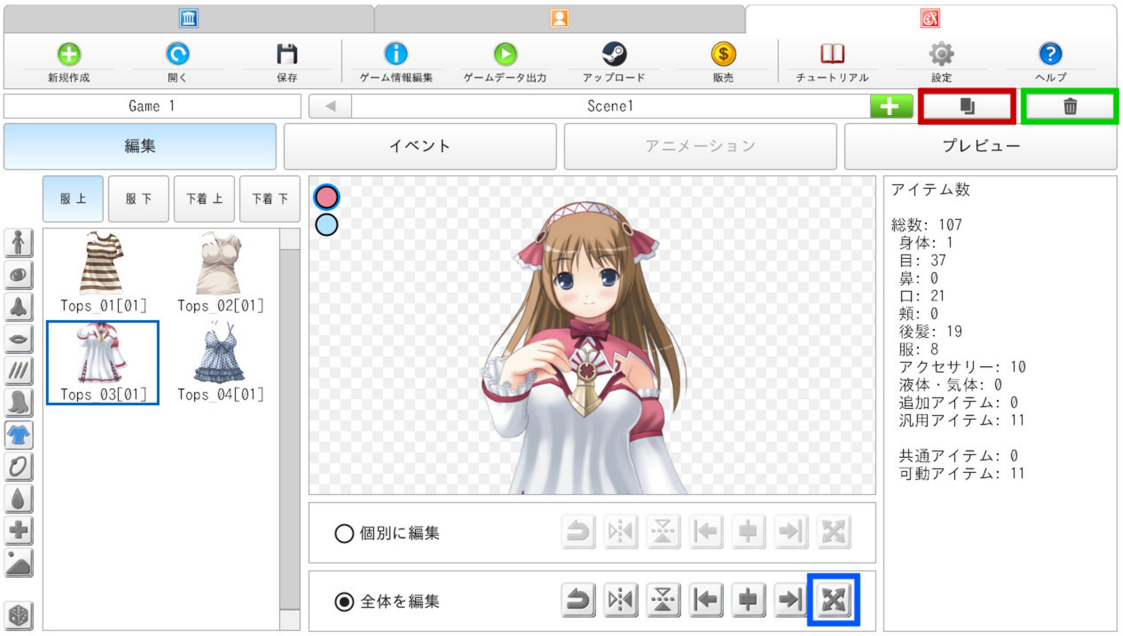


図 19: シーンの複製と位置調整

2-8: 描画優先度の変更

アイテムには描画優先度という値が設定されており，手前側か後ろ側に描画されるかが決まります．描画優先度はカテゴリー及びサブカテゴリー毎にデフォルトの値を持っています．具体的には，服カテゴリーは身体カテゴリーよりも大きい描画優先度を持ち，結果として常に手前側に表示されます．

この描画優先度は手動で変更することができます．そのためにはアイテム詳細設定の描画優先度の値を変えてください (図 20).

具体的には，靴下と靴をアイテム登録したい際にこの機能を使うことになるかと思います．靴下と靴下が入るべきカテゴリーは「アクセサリー」，そして入るべきサブカテゴリーは「アクセサリー(足)」です．グループ ID が既定値では異なっているので，同時に選択することは出来ます．しかしながら描画優先度は同じ値になっているために，靴を靴下の手前側に描写することが出来ないときがあります．

同カテゴリーに存在するアイテムの描画優先度は同じ値になっている場合は読み込み優先度で手前側に表示するアイテムを決めています．つまりゲームモードで先に読み込んだものが奥側に表示されます．

このような場合は，靴下を描画優先度 14000，靴を描画優先度 14001 に変更することで，靴を靴下の手前側に描写することができるようになります．

また, 1 つのアイテムの中でもレイヤー数を変えることで，描画優先度の異なる画像を同時に表示することができます（図 20 青枠）.

アイテム設定
アイテム名:
!!!
グループID:
123456
レイヤー:
1
共通
可動
ロック
描画優先度:
90000
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
OK
キャンセル

図 20: 描画優先度

2-9: アイテムの同時選択をする方法(グループ ID について)

アイテムには同時にサブカテゴリー内で複数選択できるアイテムと一つしか選択できないアイテムがあります．具体的には，身体というサブカテゴリーに属するアイテムは一つずつしか選択できず，アクセサリーに属するアイテムは複数選択できるようにデフォルトでは設定されています．アイテムを同時に選択できるか否かはグループ ID という数値で管理しています(図 21 赤枠).

例えば，身体サブカテゴリーに属するアイテムが同カテゴリー内では一つしか選択できないのは，このグループ ID を同じ値に設定しているためです.

もし，身体カテゴリーに身体と腕先のアイテムを同時に配置する必要があり，つまりこれらを同時選択する必要があった場合は，アイテム詳細設定を開きグループ ID を異なる値に変更してください.

アイテム設定
アイテム名:
!!!
グループID:
123456
レイヤー:
1
共通
可動
ロック
描画優先度:
90000
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
OK
キャンセル

図 21: グループ ID

2-10: 色差分を持つアイテムの作り方

キャラクターの髪型や服装に色違いの画像がある場合は,下記(1)～(4)の流れに従ってアイテムを作成してください.

(1) PSD 画像をインポートする. または,色違いの画像を別々のアイテムとして登録する.

※PSD 画像をインポートする場合,PSD 画像上では色違いの画像を別々のレイヤーに配置してください(サンプル用の PSD 画像を参考).

(2) (1)で登録した色違いのアイテムを全て選択した状態で右クリックし,「アイテムの結合」を選択する(図 22).

図 22: 色違いのアイテムの結合

(3) (2)で選択した 1 番目のアイテム(リスト上で最も左上)に,色違いの画像がまとめられる.

※アイテム編集画面を開くと,(2)で選択したアイテムが色スロット 2 番目以降に格納されていることが確認できます(図 23).

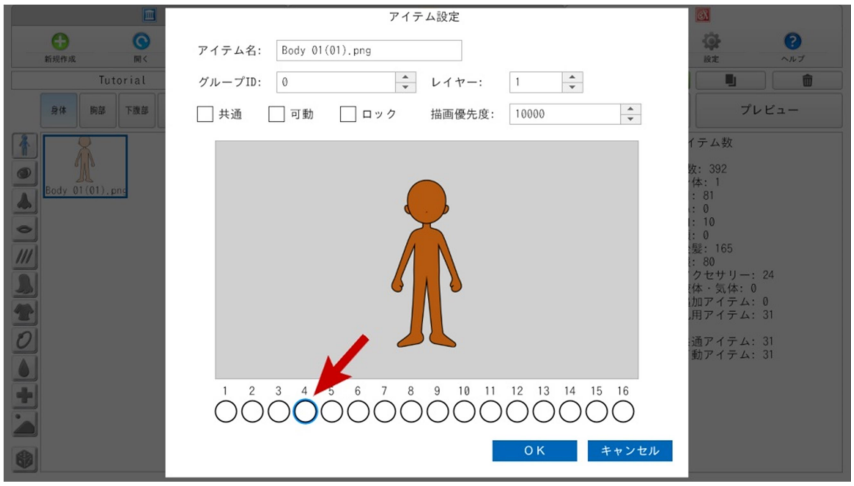


図 23: 結合された色違いの画像

(4) プレビュー画像をスポイトでクリックし,各アイコンの色設定を行う(図 24).

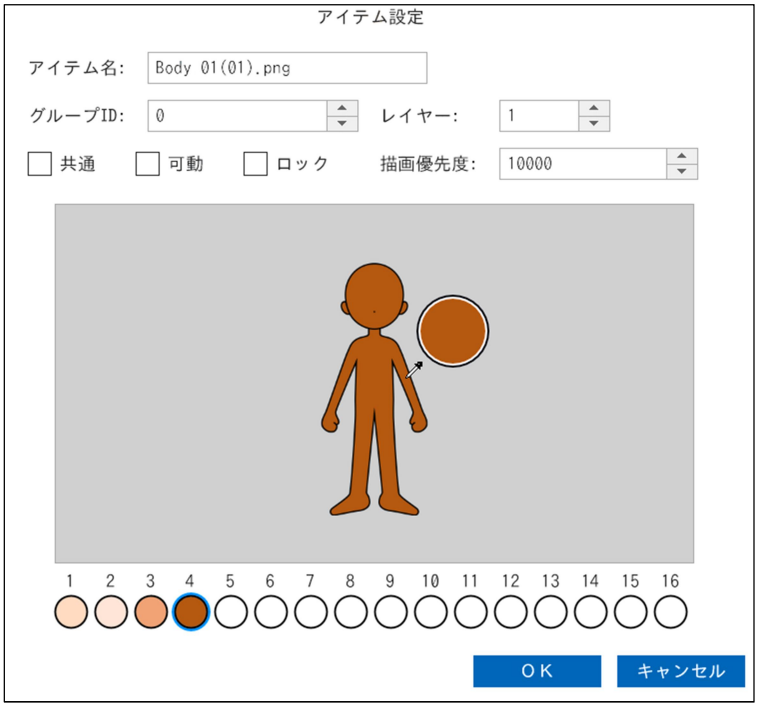


図 24: 色アイコンの設定

2-11: 共通アイテムについて

共通アイテムとは，ゲームモードで共有して使うことができるアイテムのことです．具体的には，カテゴリー「汎用アイテム」の背景，エフェクト，イラスト，効果線と書き文字が共通アイテムです．キャラクターの背景や装飾アイテムとしてカスタマイズに幅をもたせることになります．

共通アイテム設定は，アイテム詳細設定にある「共通」のチェックボックスを有効にすることで設定できます．追加アイテムに属する背景，前景，効果線や書き文字はデフォルト設定で共通アイテム設定になっていますが，チェックボックスを外すことで非共通アイテムになります(図 25).

背景画像を含む着せ替えゲームを作成し，その背景をゲーム内でのみ使用したい場合は，共通アイテム設定を外してください．

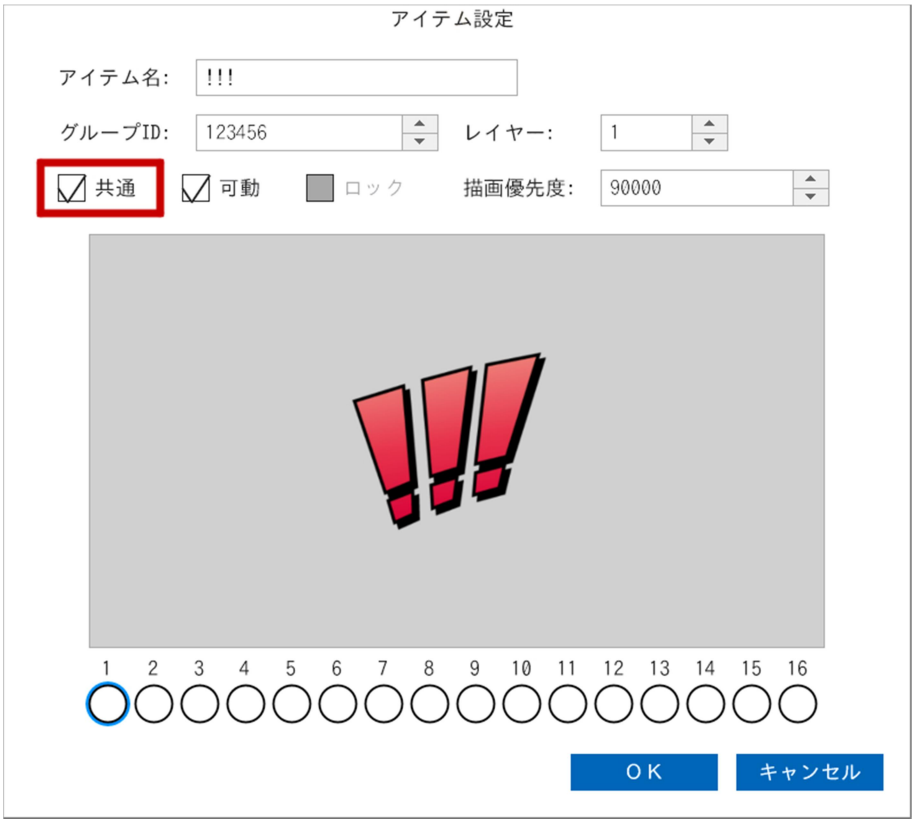


図 25: 共通アイテム設定

2-12: 可動アイテムについて

「可動」アイテムとはゲームモードで表示位置の変更や拡大・縮小することができるアイテムです．
エフェクト，イラスト，効果線や描き文字を可動アイテムに指定することをお奨めします．

可動アイテム設定はアイテムの詳細設定で，変更することができます．

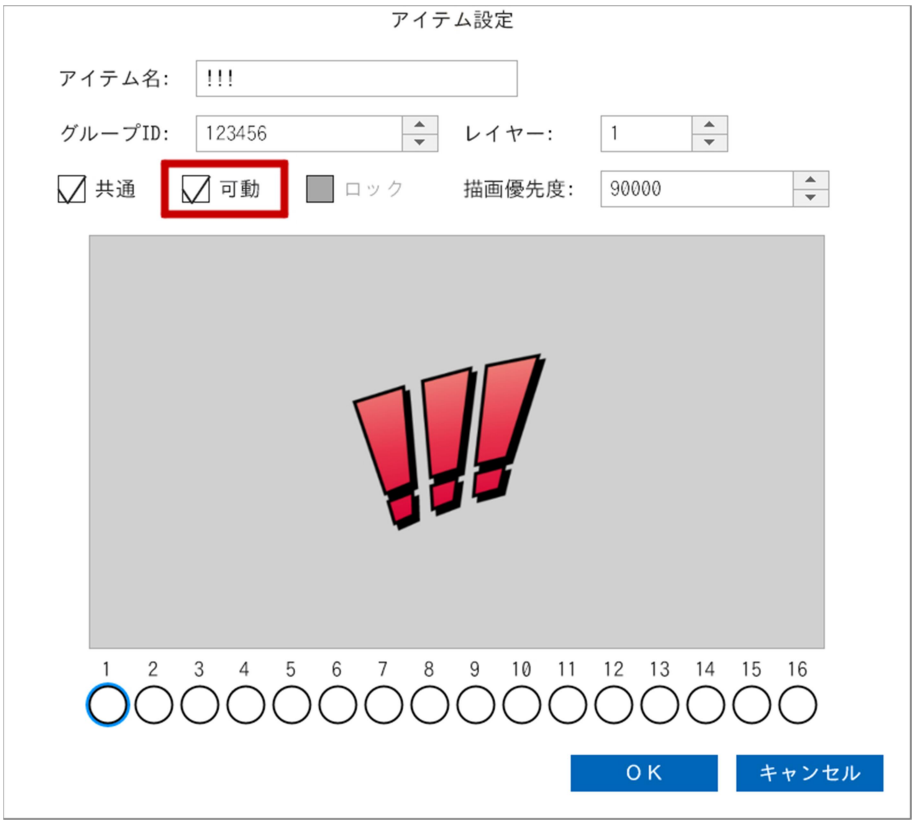


図 26: 可動アイテム設定

2-13：アイテムのロック設定について

「ロック」属性をつけることで，常時アイテムを表示させることができます．

ゲーム作成者の署名の画像をアイテムとして登録し，この属性を付けることを想定しています(図27)．

図 27: アイテムのロック設定

2-14：イベント機能

イベント機能を用いることで，シーンにサウンドやモーション等を持たせることができます．

図 28: イベントの作成例

イベントを作成するためには，「ロジックパーツ」というパーツ群を目的に合わせてスロットに配置します．

ロジックパーツには「条件」と「アクション」の 2 種類があります．それぞれのロジックパーツを対応したスロットにドラッグ＆ドロップでセットしてください(図 29, 30).

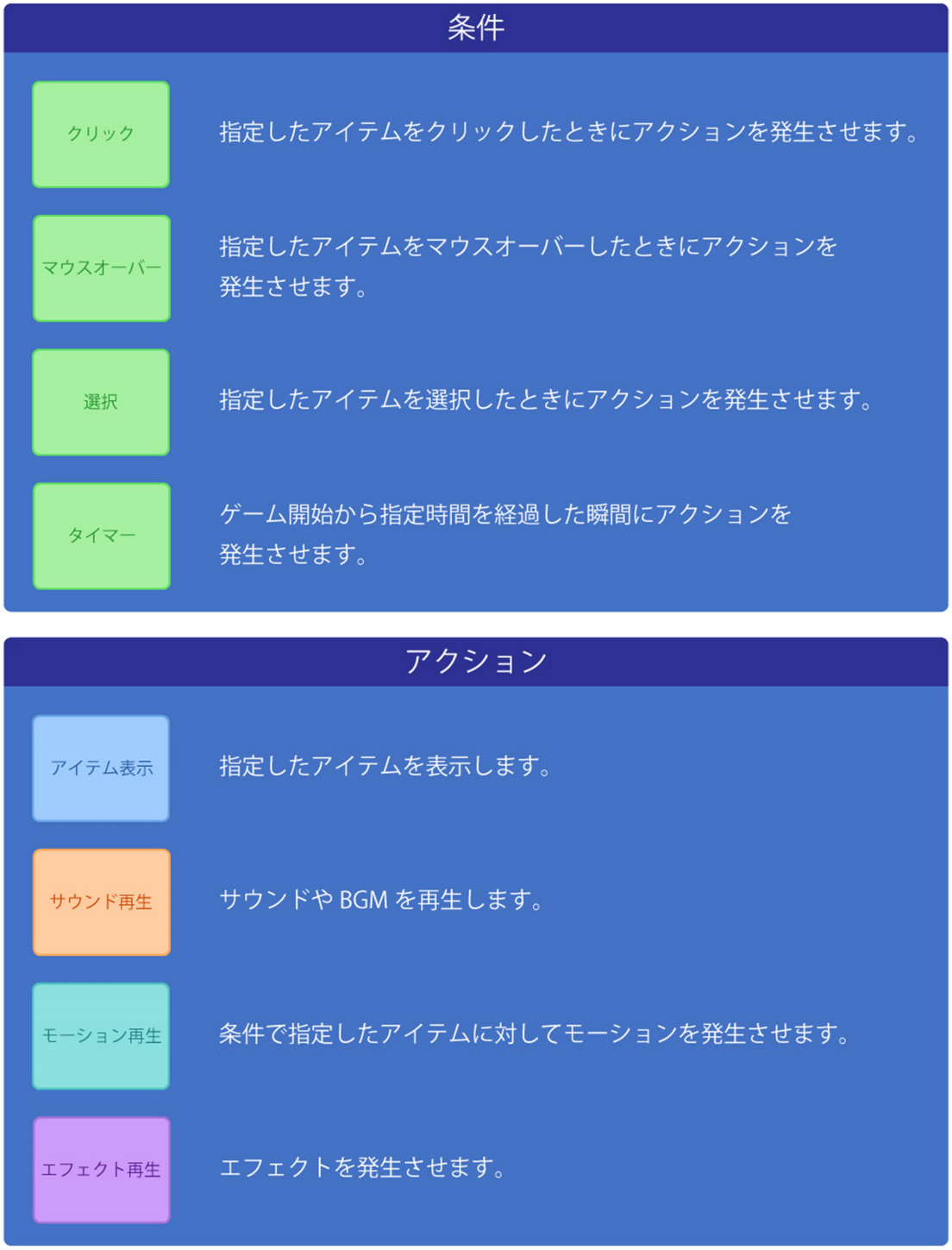


図 29: ロジックパーツの種類

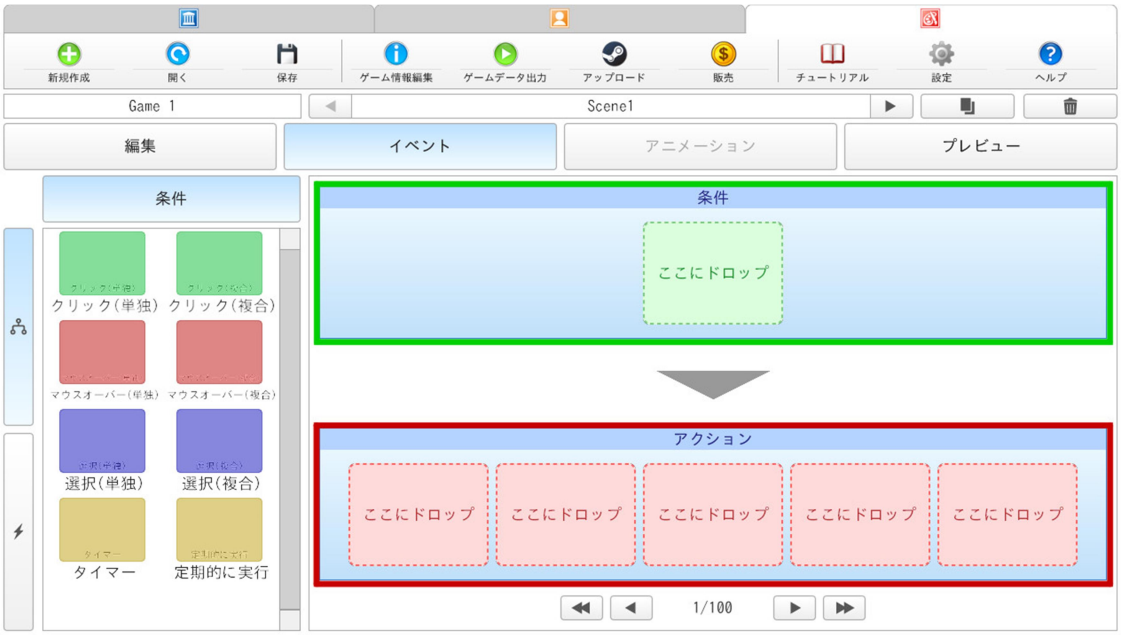


図 30: 条件スロット(緑枠)とアクションスロット(赤枠)

1) BGM 再生イベントの作成例

ゲーム開始時に BGM が流れるイベントを作成したい場合は，以下のように条件スロットに「タイマー」ロジックパーツを，アクションスロットに「サウンド再生」ロジックパーツをセットします(図 31).

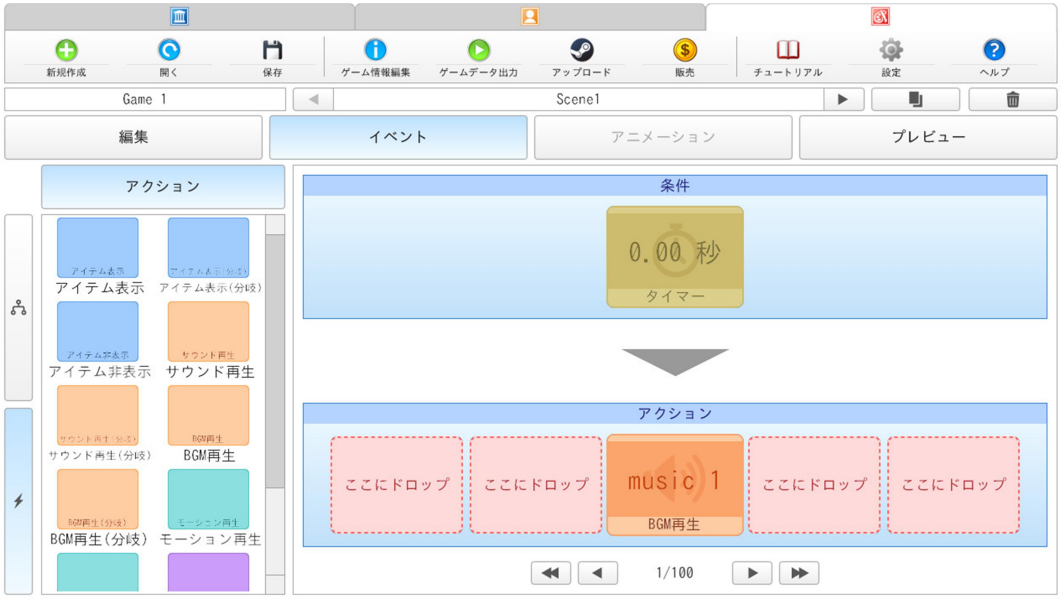


図 31A: BGM 再生イベントの作成例

1: 「タイマー」の経過時間は 0.00 秒に設定します.

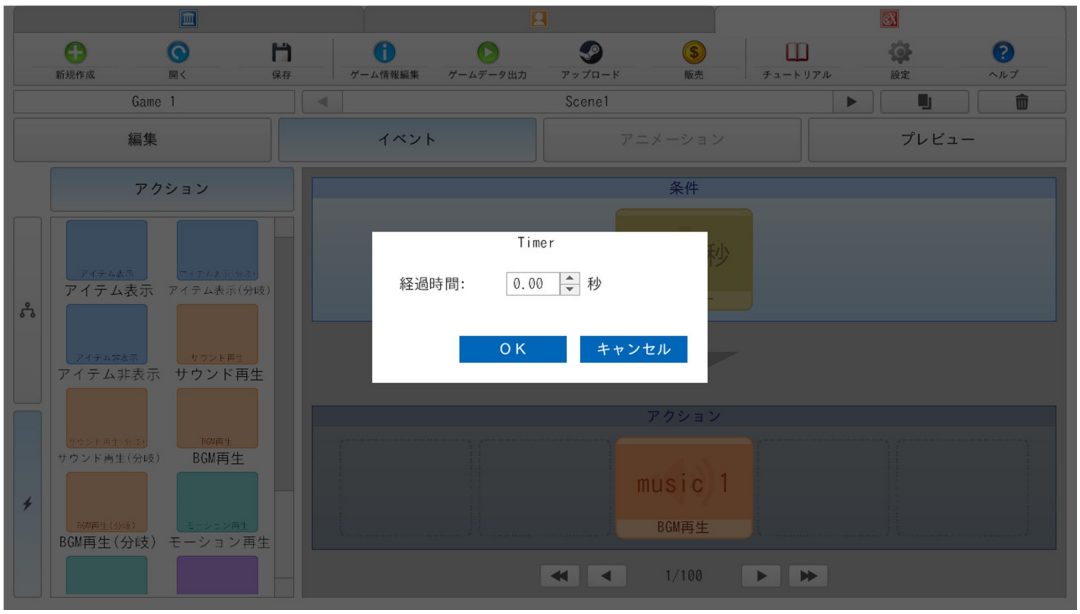


図 31B: BGM 再生イベントの作成例

2: 「サウンド再生」のロジックパーツをダブルクリックして詳細画面を開きます.
サウンドファイルを選択し, 「ループ」にチェックを入れます.

サウンドファイルには, MP3, OGG, WAV 形式の音声データを使用できます.
音声データには, 容量の削減のために MP3 形式もしくは OGG 形式のデータの使用を推奨します.

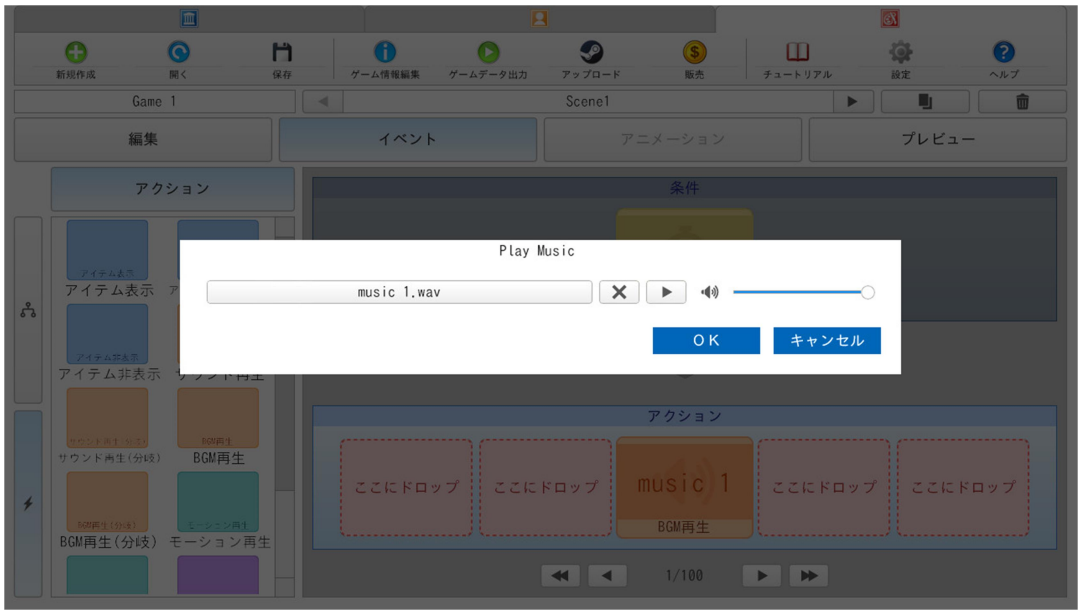


図 31C: BGM 再生イベントの作成例

2) ゲーム開始から指定時間が経過したらサウンドを再生するイベントの作成例

ゲーム開始から指定時間が経過した瞬間にサウンドを再生するイベントを作成したい場合は，条件スロットに「タイマー」ロジックパーツを，アクションスロットに「サウンド再生」ロジックパーツをセットします(図 32).

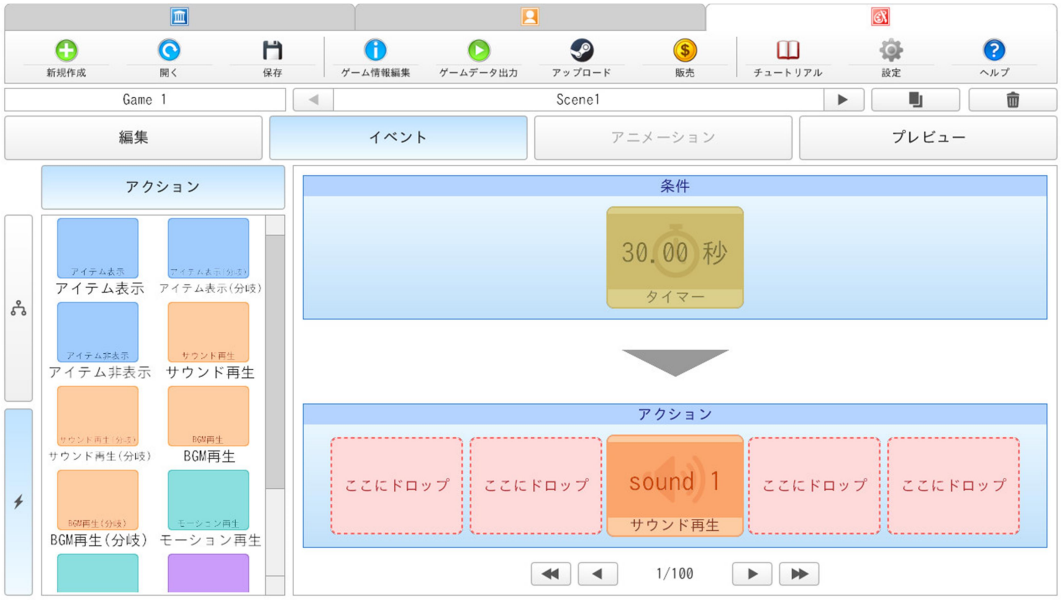


図 32A: ゲーム開始から指定時間が経過したらサウンドを再生するイベントの作成例

1: 「タイマー」のロジックパーツをダブルクリックして詳細画面を開き，アクションが発生する時間をセットします．

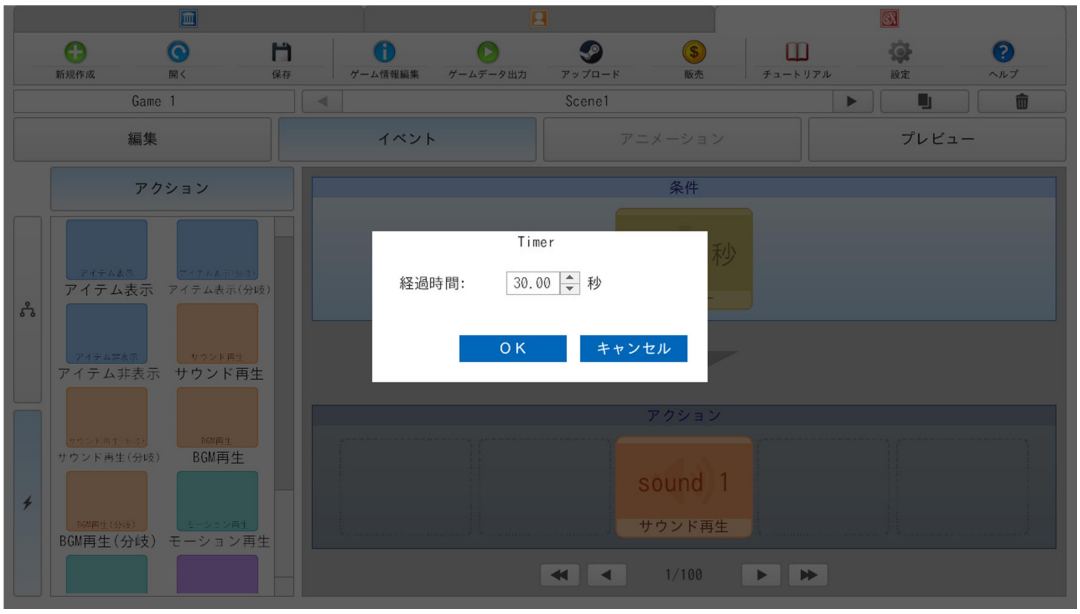


図 32B: 時間経過でサウンドを再生するイベントの作成例

2: 「サウンド再生」のロジックパーツをダブルクリックして詳細画面を開き，サウンドを設定します．このとき「ループ」にはチェックを入れません．

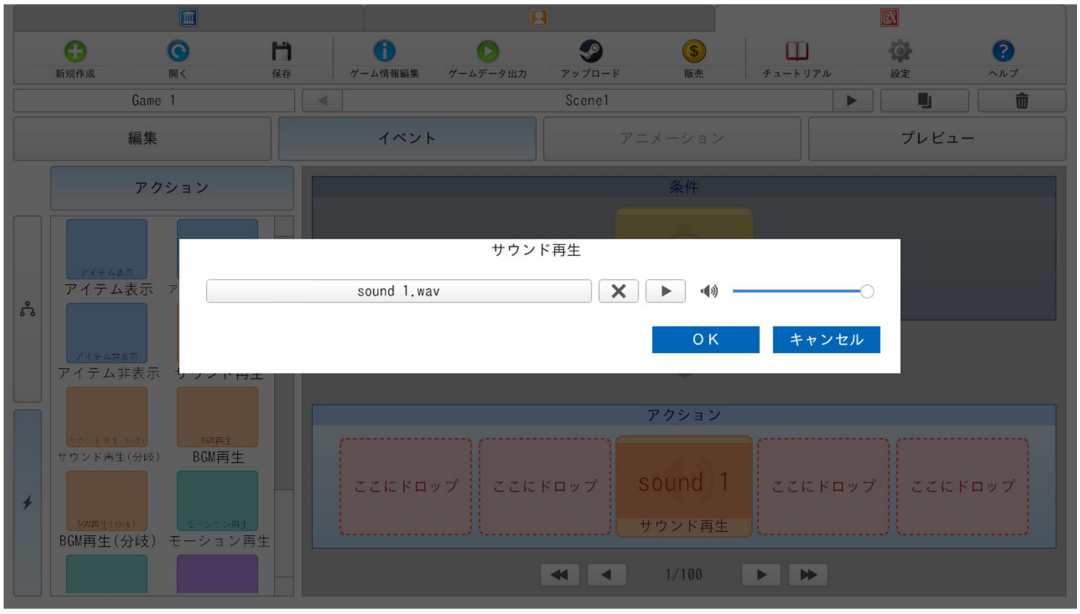


図 32C: 時間経過でサウンドを再生するイベントの作成例

3)アイテムの選択時にサウンドを再生するイベントの作成例

アイテムを選択したときにサウンドを再生するイベントを作成したい場合は，以下のように条件スロットに「選択」ロジックパーツを，アクションスロットに「サウンド再生」ロジックパーツをセットします(図 33).

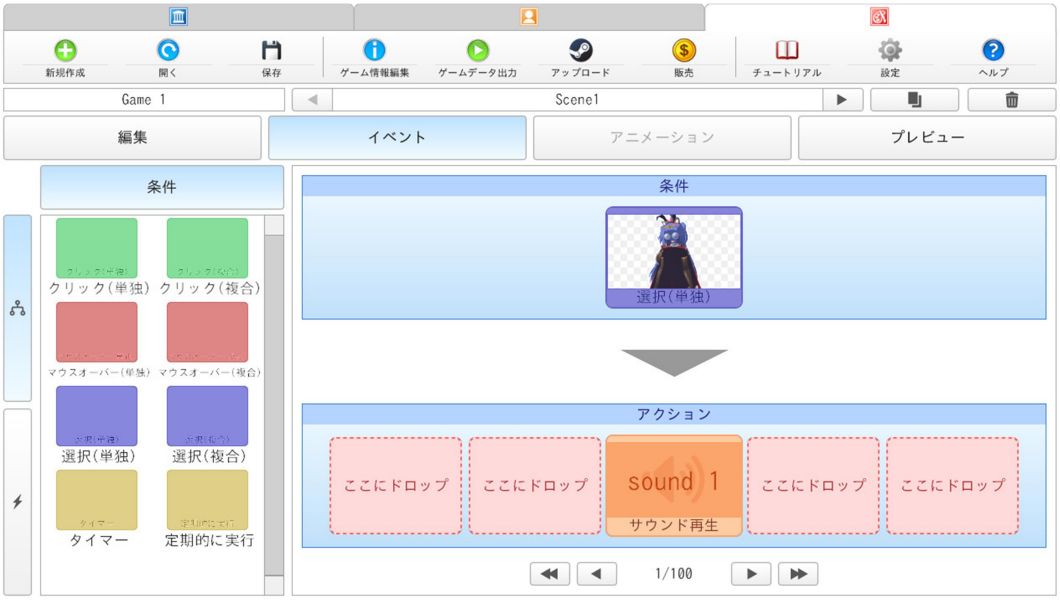


図 33A: アイテムの選択時にサウンドを再生するイベントの作成例

1: 「選択」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面を開きます．
詳細画面で「ALL」ボタンをクリックして，全てのアイテムを条件の対象に設定します．

図 33B: アイテムの選択時にサウンドを再生するイベントの作成例

2: 「サウンド再生」のロジックパーツをダブルクリックして詳細画面を開き，サウンドを設定します．このとき「ループ」にはチェックを入れません．

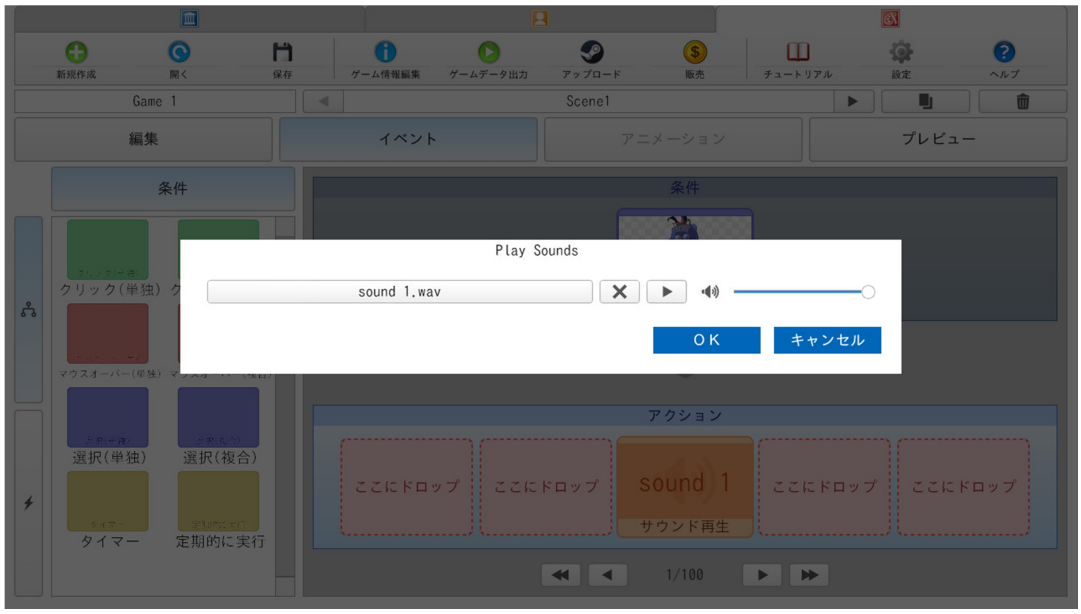


図 33C: アイテムの選択時にサウンドを再生するイベントの作成例

4) アイテムをクリックしたときに他のアイテムを表示するイベントの作成例

アイテムをクリックしたときに他のアイテムを表示するイベントを作成したい場合は，以下のように条件スロットに「クリック」ロジックパーツを，アクションスロットに「アイテム表示」ロジックパーツをセットします(図 34).

図 34A: アイテムをクリックしたときに他のアイテムを表示するイベントの作成例

1: 「クリック」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面を開きます．
クリックする対象にしたいアイテムを選択します．

図 34B: アイテムをクリックしたときに他のアイテムを表示するイベントの作成例

2: 「アイテム表示」ロジックパーツをダブルクリックして詳細画面を開きます．
条件で設定したアイテムをクリックしたときに表示したいアイテムを選択します．

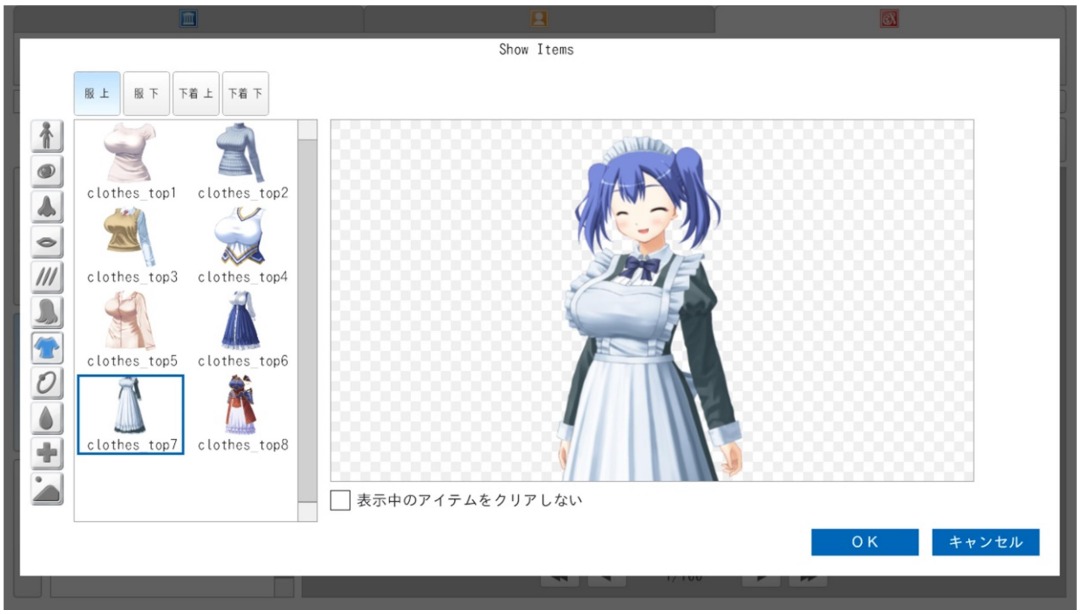


図 34C: アイテムをクリックしたときに他のアイテムを表示するイベントの作成例

5) アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントを作成したい場合は，以下のように条件スロットに「クリック」ロジックパーツを，アクションスロットに「モーション再生」ロジックパーツをセットします(図 35).

図 35A: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

1: 「クリック」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面を開きます．
クリックする対象にしたいアイテムを選択します．

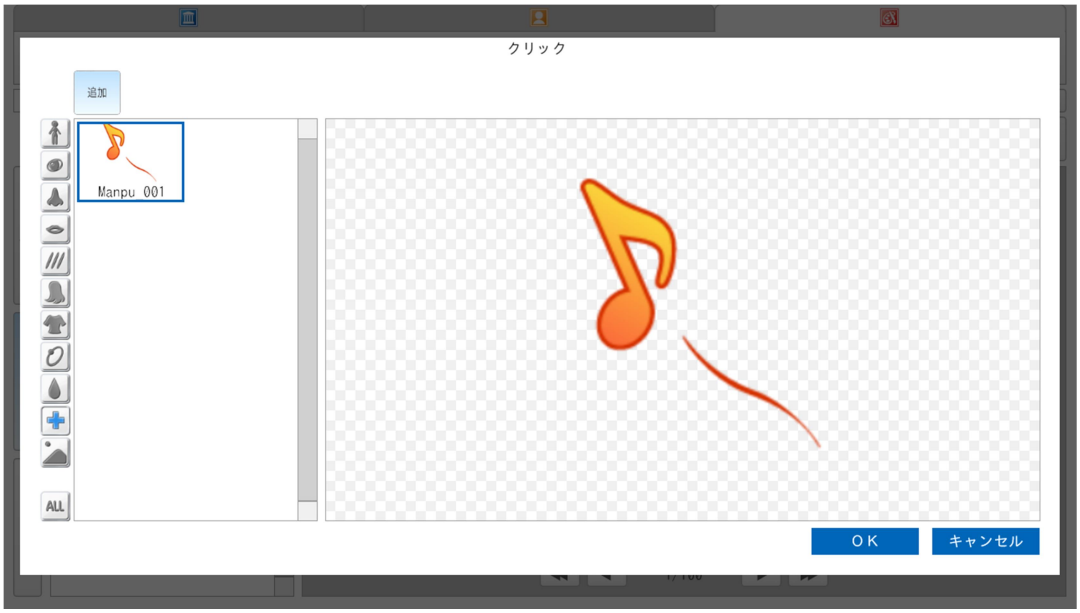


図 35B: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

2: 「モーション再生」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面を開きます．
再生したいモーションを選択します．

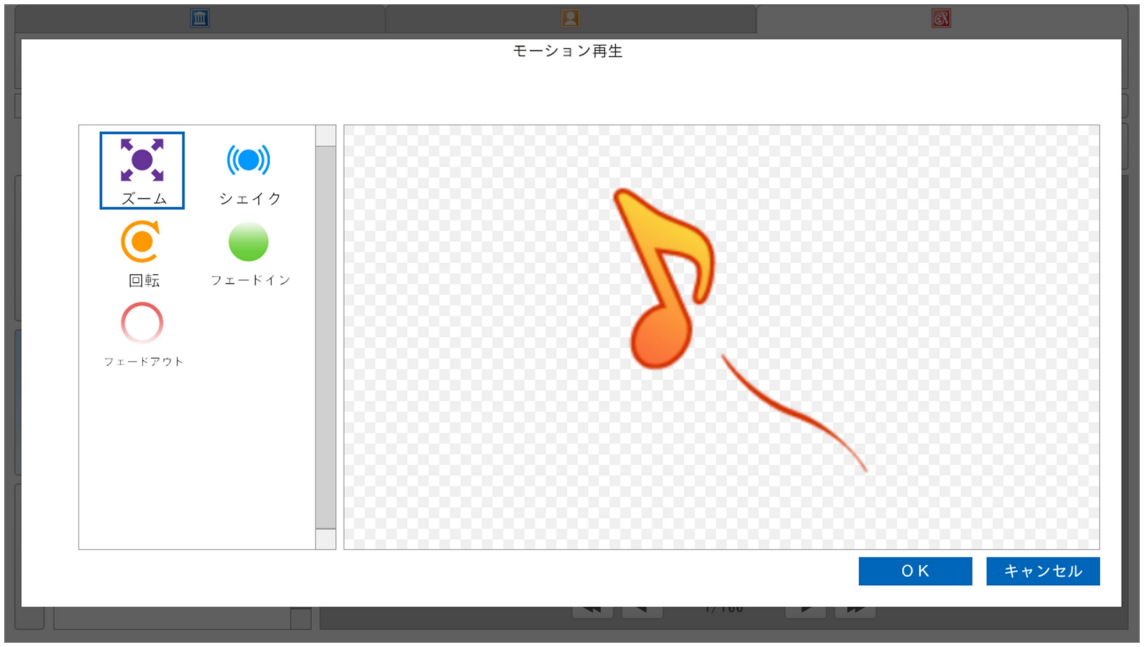


図 35C: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

6) アイテムをクリックしたときにエフェクトを再生するイベントの作成例

アイテムをクリックしたときにエフェクトを再生するイベントを作成したい場合は，以下のように条件スロットに「クリック」ロジックパーツを，アクションスロットに「エフェクト再生」ロジックパーツをセットします(図 36).

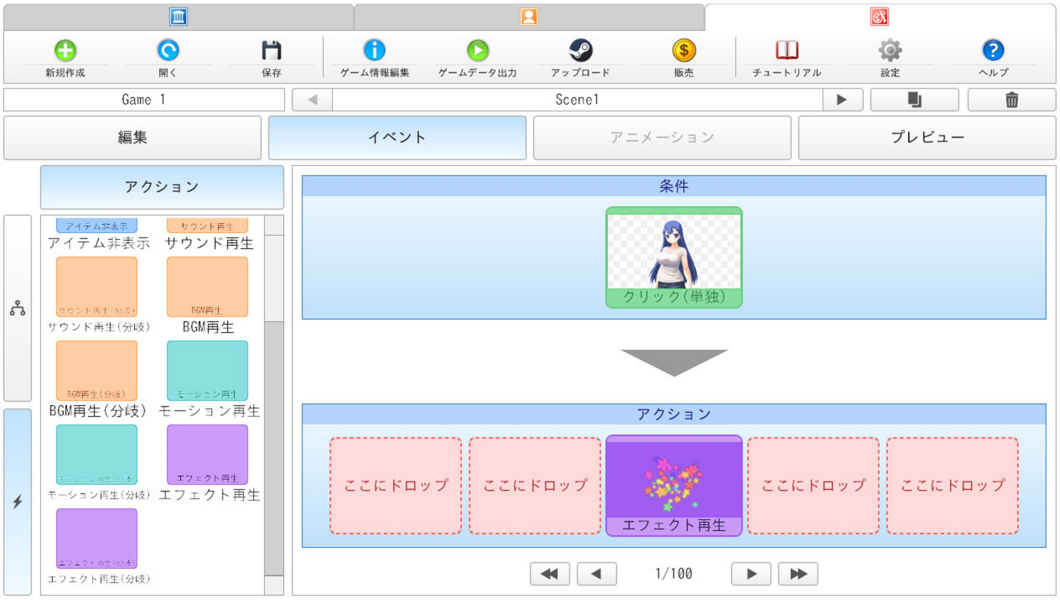


図 36A: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

1: 「クリック」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面を開きます．
クリックする対象にしたいアイテムを選択します．

図 36B: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

2: 「エフェクト再生」ロジックパーツをダブルクリックし，詳細画面でエフェクトを選択します．
エフェクトの大きさはマウススクロールで，位置はマウスドラッグで変更できます．

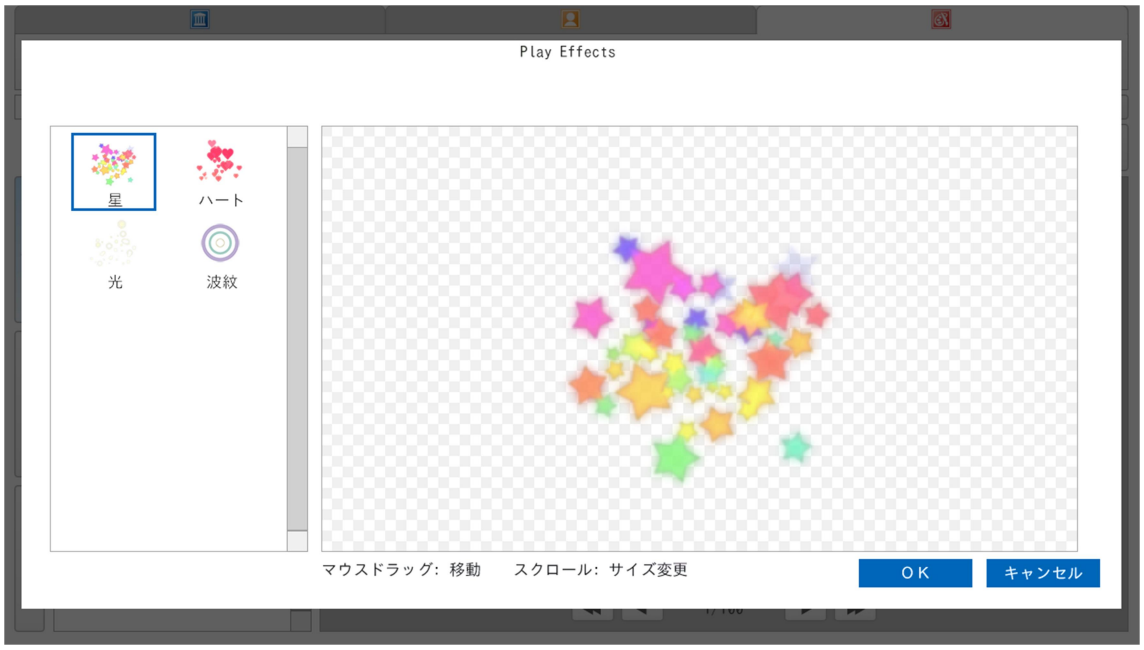


図 36C: アイテムをクリックしたときにモーションを再生するイベントの作成例

2-15: ゲーム情報の設定

ゲームデータの情報を変更するには，ツールバーから「ゲーム情報編集」を選択します．ここでは，ゲーム名，作者名，利用規約，公開範囲（Steam 版のみ），プレビュー画像とアイテムのタグを設定できます（図 37）．

ゲーム名: 設定したゲーム名が KOPICS で表示されます．
またゲームデータを Steam のワークショップに投稿した場合はこの名前が表示されます．

作者名: ゲーム製作者の名前です．

スタンドアローン: スタンドアローン設定を行います．
チェックを入れることで，他のゲームとの組み合わせを許可しないゲームデータになります．

利用規約: ユーザーがゲームデータを利用する際のルールや利用規約をここに入力します．特に，ゲームデータを他ユーザーに公開する場合は必ず利用規約を定義してここに記入してください．入力した内容は，KOPICS のゲームモードおよびワークショップのアイテムページなどで表示されます．

タグ: 作成したゲームデータに関するジャンルのタグを選択することでユーザーがアイテムを探しやすくやすくなります．タグは複数選択することができます．

公開設定(Visibility): ワークショップでの公開対象を選択することもできます．
公開: ワークショップユーザー全体に公開します
フレンドのみ: Steam のフレンドのみに公開します
非公開: アップロードするだけでワークショップ上には表示されません

プレビュー画像: KOPICS のゲーム選択画面のサムネイルやワークショップのプレビュー画像に使用されるサムネイル画像を設定します．

デフォルトでは「シーン 1(最初に作成したシーン)」で設定したサムネイルがゲームのサムネイル画像に設定されています．

プレビュー画像のエリアに画像（BMP, JPG, PNG のいずれか）をドラッグ＆ドロップ，または参照ボタンをクリックして画像を選択します．

プレビュー画像に透過 PNG 画像を使用した場合，透明部分は自動的に黒として設定されるのでご注意ください．

プレビュー画像に最適な画像サイズは 512x512px（アスペクト比 1:1）です．

画像は読み込み時に自動的にサイズ調整されるので，あらかじめ画像サイズを変更しておく必要はありません．

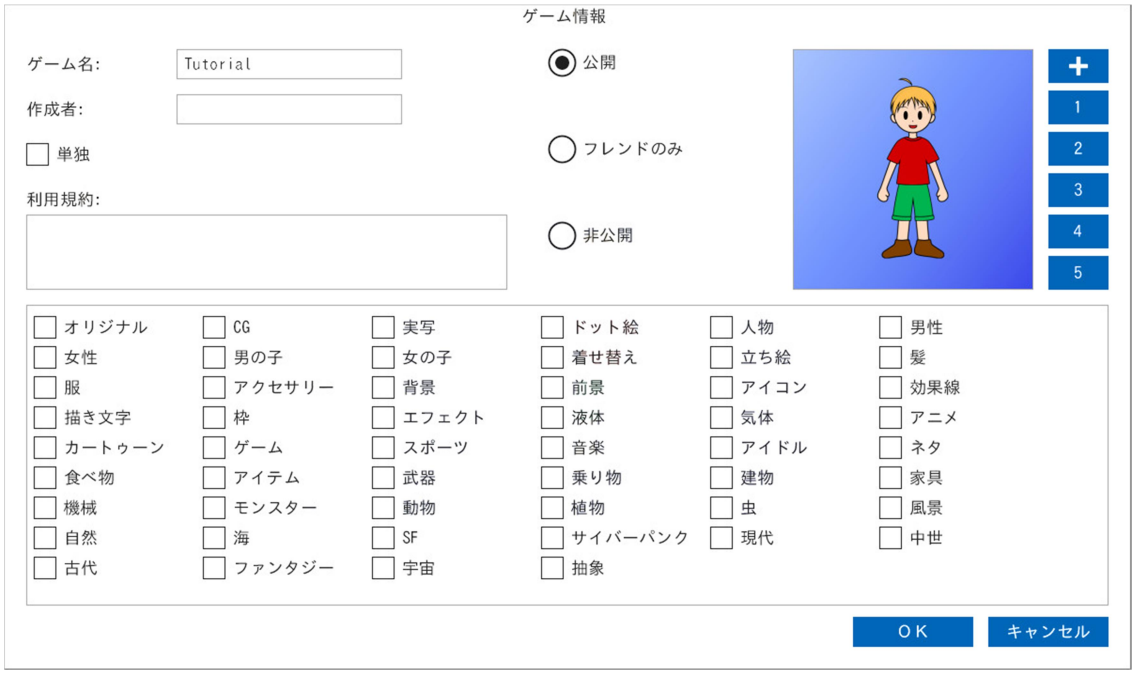


図 37: ゲーム情報編集ダイアログ

2-16: プロジェクトの保存

「保存」ボタンをクリックすることでプロジェクトが保存されます．セーブデータは IMP 形式で保存されます.

プロジェクトを終了し再開する場合は，オープンボタンをクリックし再開したいプロジェクトの IMP ファイルを開いてください.

2-17: ゲームデータの出力

ゲームデータをゲームモードで使用するためには, EGD 形式のファイルとして出力する必要があります.

ツールバーの「ゲームデータ出力」を選択してください.

保存先を指定して「保存」を選択すると, EGD ファイルが出力されます.

出力した EGD ファイルは, KOPICS の「assets」フォルダーに入れることで使用できます.

2-18: ゲームデータの公開

自身で作成したゲームデータを公開し他のユーザーと共有することができます.

ゲームデータの公開方法は 4 つあります.
(1) 自身のウェブサイトで公開する方法
(2) ウェブマーケットで販売する方法
(3) Steam ワークショップで公開する方法
(4) Steam アイテムストアで販売する方法

(1) 自身が運営するウェブサイトでゲームデータを公開する場合, 私達に連絡をする必要はありません.
OCTET にご連絡いただけましたら, 公開されたゲームデータをゲームモードのダウンロードリンクに掲載いたします.

(2) 何らかのウェブマーケットでゲームデータを販売することも可能です.
この場合も, 我々へ販売の通知は必要ありません.
ゲームデータの作成者が販売に伴い得た収益に関して我々が利益の一部を要求することはありません.
同じく OCTET にご連絡いただけましたら, 公開されたゲームデータをゲームモードのダウンロードリンクに掲載いたします.

(3) 「Steam ワークショップ」(以下, ワークショップ)とは, 自分の作成したアイテムをアップロードして共有できる Steam を運営する Valve 社のサービスのことです

※ワークショップ へアップロードする機能は「KOPICS Steam 版」にのみ用意されています.
ワークショップを利用することにより, 自分で作成した KOPICS 用ゲームを他のユーザーと共有することができます.
Steam ワークショップにアイテムをアップロードするためには, ツールバーの「アップロード」ボタンを選択します.
表示された「アップロード設定ダイアログ」で必要事項を記入します(図 23).
ゲームデータをアップロードする前に, データの内容が「Steam コミュニティコンテンツガイドライン」に違反していないかを確認してください.
「アップロード」ボタンをクリックすることでワークショップにゲームデータをアップロードできます.

※Steam 利用規約にまだ同意していない場合, 利用規約への同意確認ページが表示されます.
このページで利用規約に同意することで, アイテムをワークショップ全体に公開できるようになります.
アップロード完了後, 表示されるリンク先でワークショップのアイテムを確認・編集することができます.

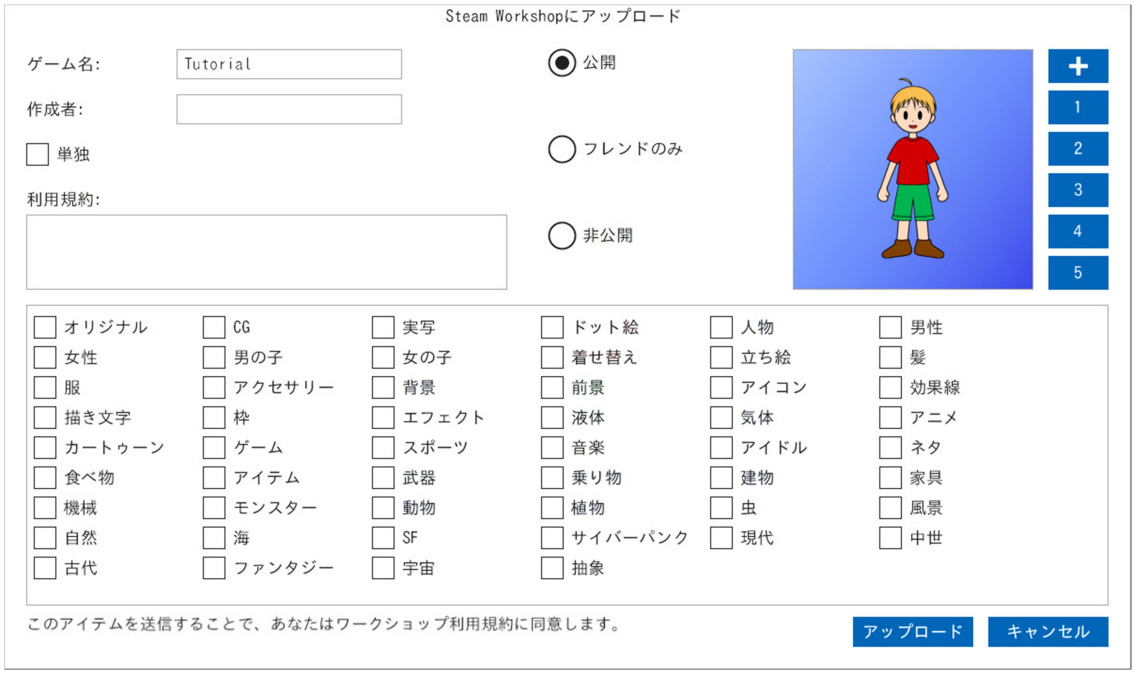


図 38: アップロード設定ダイアログ

(4) Steam アイテムストアとは，自分の作成したアイテムを Steam 上のストアで販売できるサービスのことです.

Steam アイテムストアでゲームデータを販売するためには，ツールバーの「販売」ボタンを選択します．表示された「Steam ストアで販売」ダイアログの必要事項を記入します（図 39）.
販売希望価格は，アイテムが採用されたときに Steam アイテムストアで販売される価格の目安です. Steam アイテムストアで販売される前にここで設定した価格が公表されることはありません.

※Steam アイテムストアで販売する機能は「KOPICS Steam 版」にのみ用意されています.

※販売価格はアメリカドルを基準として, Valve が管理する変換率によってすべての対応通貨に変換されます．変換率は通貨動向に応じて更新されます.

※この選択欄にない価格を販売希望価格として提示したい場合は, OCTET に連絡してください.

※ゲームデータをアップロードする前に，データの内容が「Steam コミュニティコンテンツガイドライン」に違反していないかを確認してください.

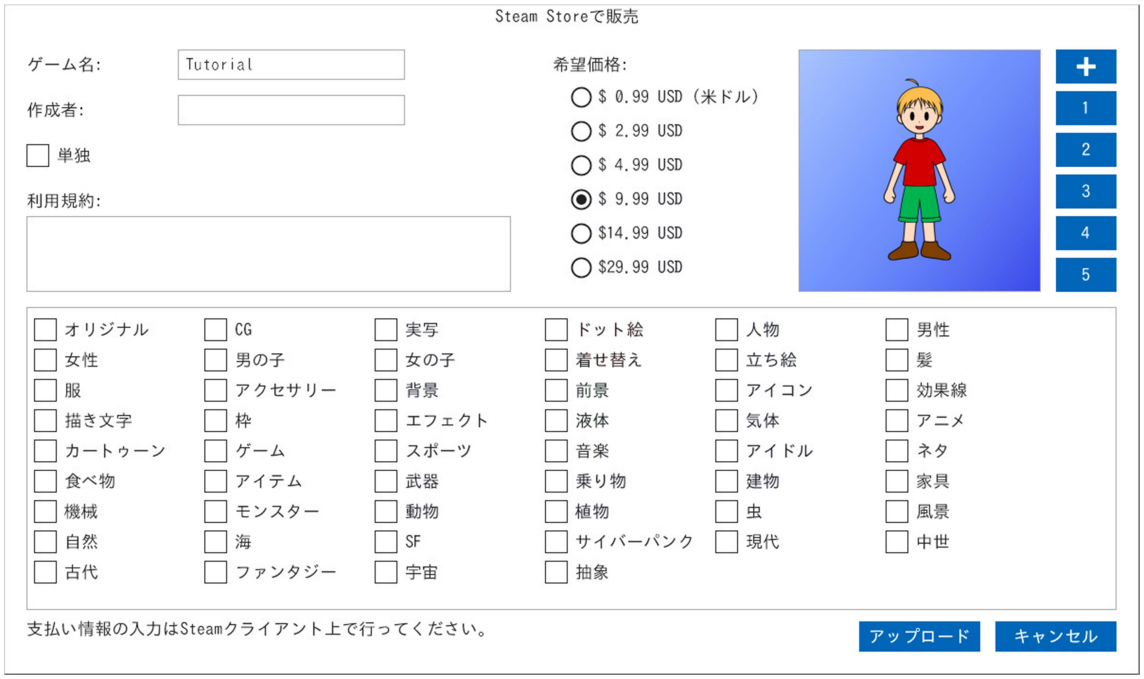


図 39:「Steam Store で販売」ダイアログ

「アップロード」ボタンをクリックすることでワークショップにゲームデータがアップロードされます.
この際，ゲームデータは(3)の通常のワークショップとは異なる「キュレートされたワークショップ」に投稿されます.
キュレートされたワークショップではユーザーによる投票が行われ，一定の人気を得たゲームデータから採用されていきます.
採用されたゲームデータは Steam アイテムストアで実際に販売され，ゲームデータの作成者は売上金から利益を受け取ることができます.

キュレートされたワークショップへのアップロードが完了したら，支払い情報の入力を行う必要があります（図 40）.
支払い情報の入力は Steam ランチャー上で行います.

※支払い情報は Valve によって管理されるものであり, OCTET はその情報を受け取ることはありません.
※支払い情報の入力は全て半角英数および一部の記号のみで行ってください.

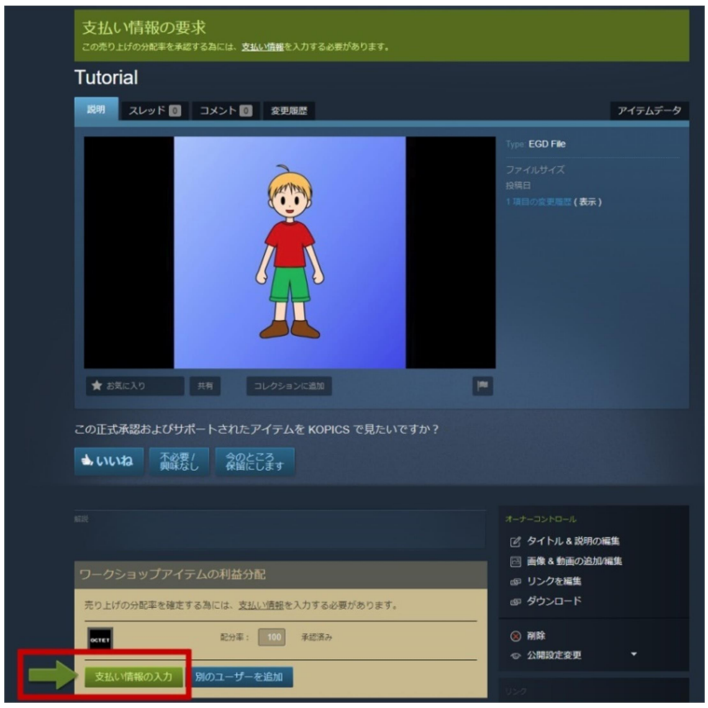


図 40：支払い情報の入力

・連絡先情報の入力

氏名，住所，郵便番号，電話番号を全て英数字で入力してください.

例）神奈川県川崎市麻生区上麻生 1-3-14

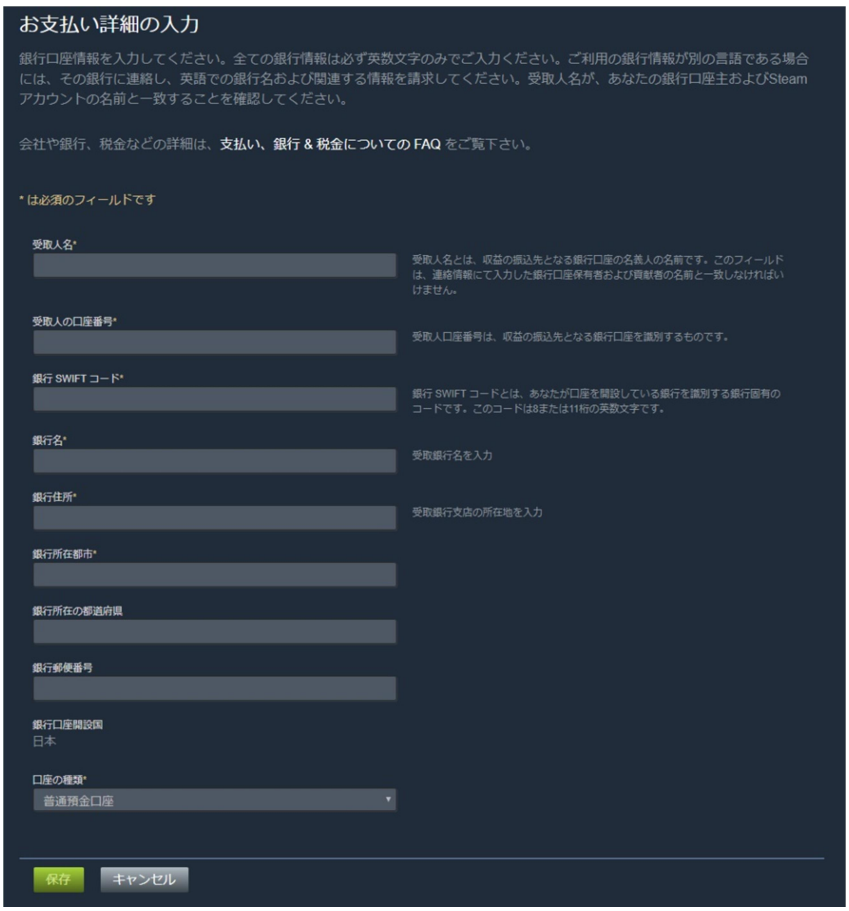
住所 1:　　1-3-14 Kamiaso, Aso-ku

市:　　Kawasaki City

都道府県/州: Kanagawa

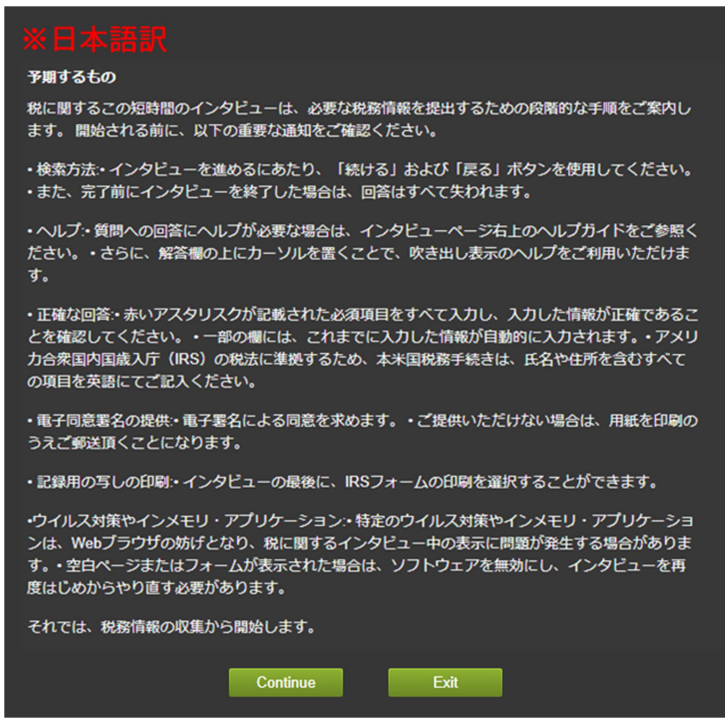
※氏名は銀行口座の所有者名と一致している必要があります.

・お支払い詳細の入力



受取人名:　　口座名義人の氏名を英字で記入します.
受取人の口座番号: 振込先に使用する銀行の支店番号と口座番号を記入します.
銀行 SWIFT コード: 銀行の識別番号を記入します. ※参考(https://gincode.com/wiki/swift)
銀行名:　　銀行名を英字で記入します.
銀行住所～:　　銀行の支店の住所, 都市名, 都道府県, 郵便番号を英数字で入力します.
口座の種類:　　振込先に使用する銀行口座の種類を選択します.

・税金情報の入力



「Continue」をクリック

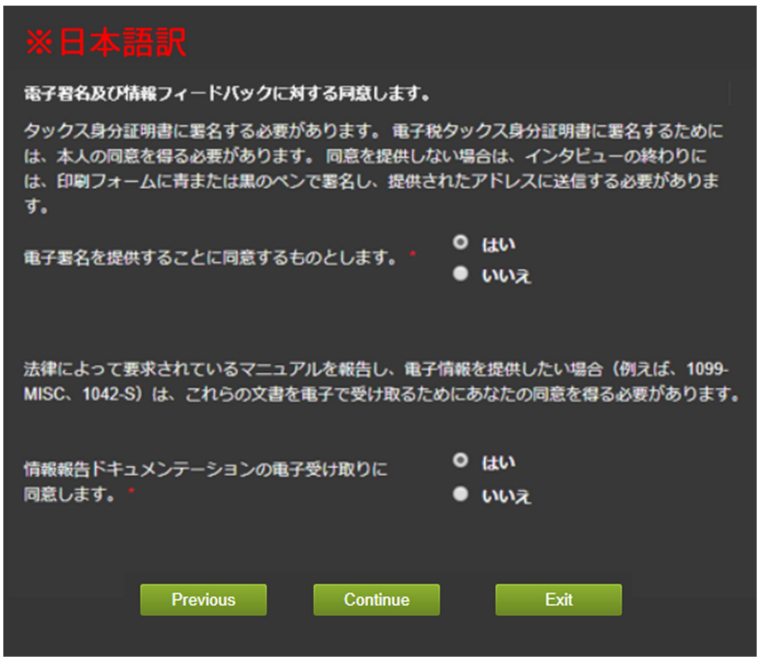
「Individual / sole proprietor or single-member LLC」を選択し「Yes」を選択
名前，名字を英字で入力し，生年月日と国籍を選択
「Continue」をクリック

「連絡先情報の入力」と同様に住所を英数字で入力

「Continue」をクリックすると下部に赤文字でメッセージが表示されるので,

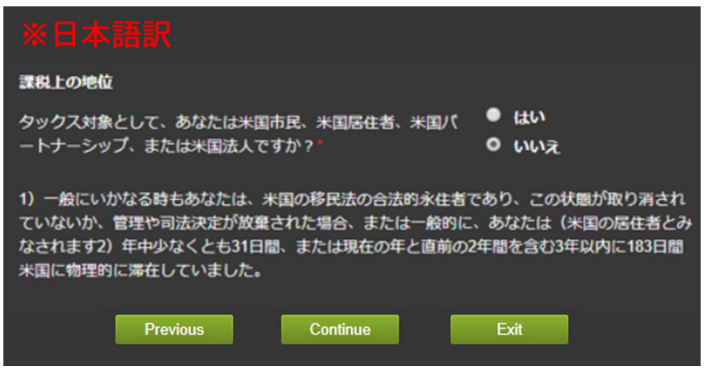
「I received an error message stating the address input was invalid, however I confirm that the address is valid」

をチェックして再度「Continue」をクリック



両方とも「Yes」を選択し,「Continue」をクリック

※パターン A: <u>米国以外</u>にお住まいの方

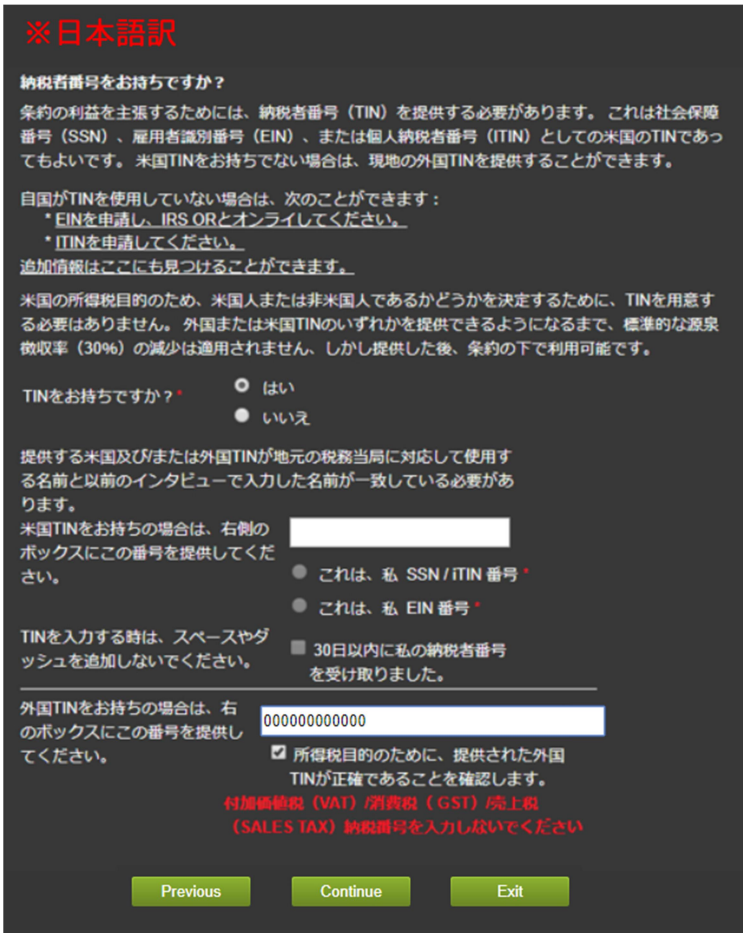


「No」を選択し，「Continue」をクリック

「Individual」と入力されているのを確認して「Continue」をクリック

一番下の「None of the above apply」のみをチェックして「Continue」をクリック

居住国が選択されていることを確認して「Continue」をクリック

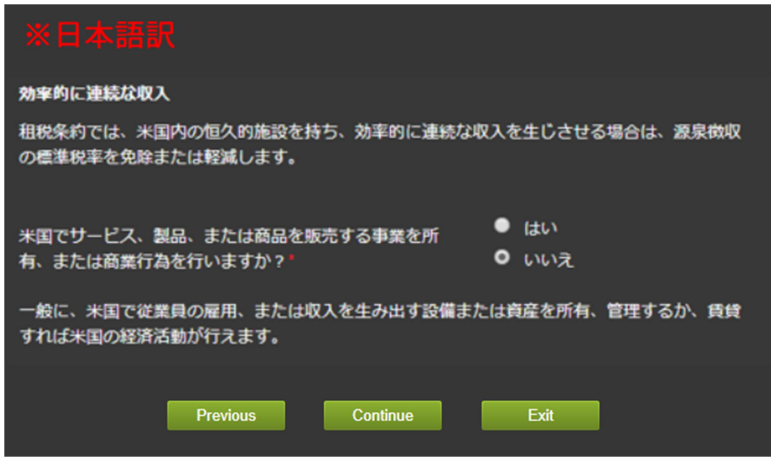


「Yes」を選択し，「If you have a Japan TIN, then provide this number in the box to the right.」の欄に納税者番号（TIN)を入力

※日本の場合，TIN はマイナンバーに相当します．

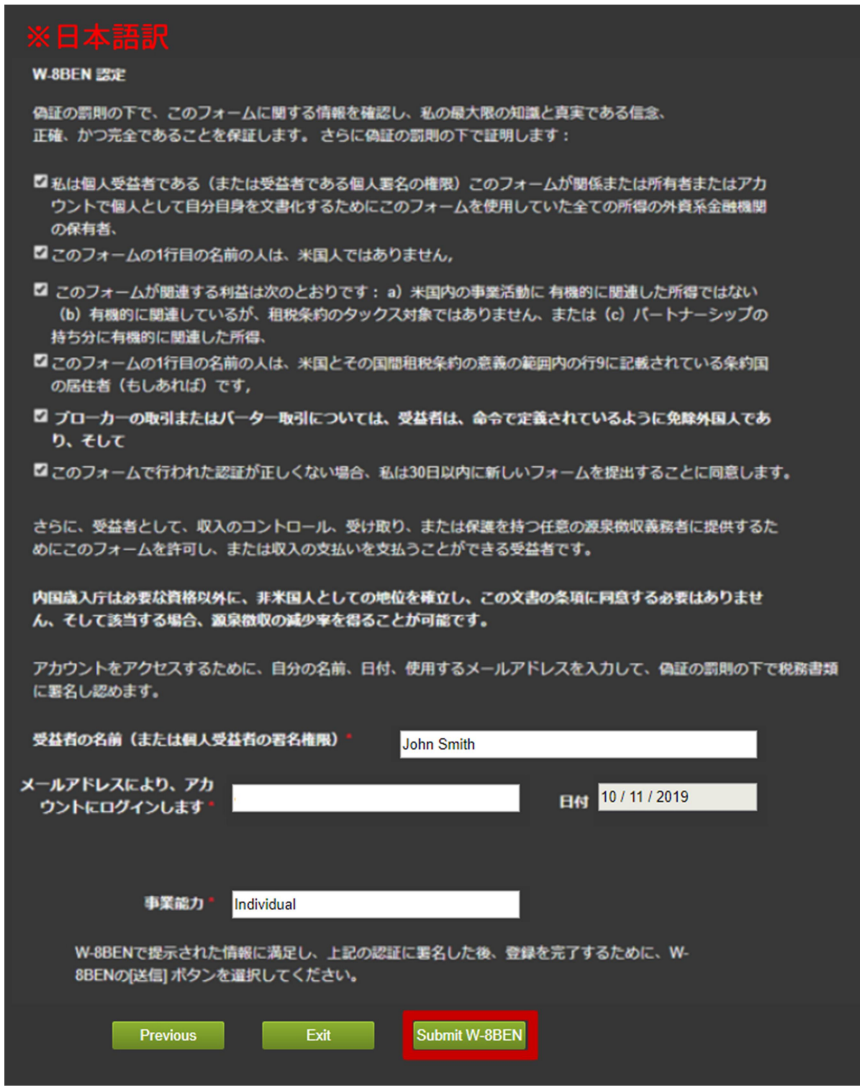
※参考(https://partner.steamgames.com/doc/finance/taxfaq#2)

「Continue」をクリック



「No」を選択して「Continue」をクリック

「W-8BEN」の内容を確認してから「Continue」をクリック



チェックボックスを全てチェック

「Name of beneficial owner (or individual authorized to sign for beneficial owner)」に氏名を英字で入力

「Email address associated with your Steam Account」に Steam アカウントのメールアドレスを入力

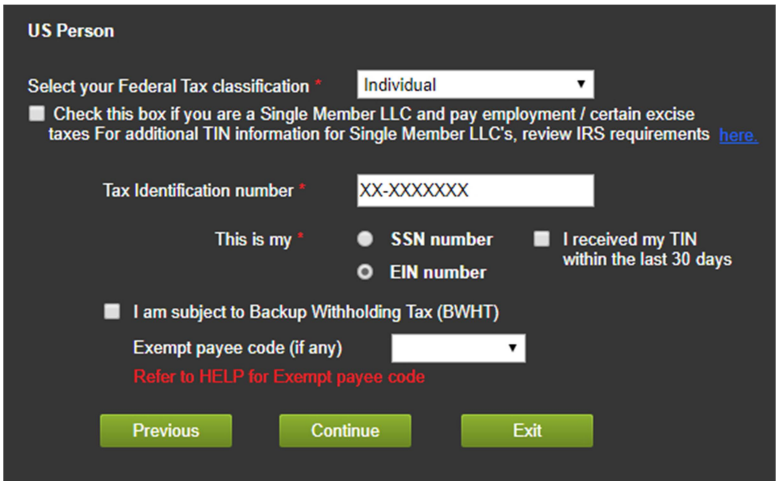
「Capacity in which acting」の項目に「Individual」と入力

全て入力したら「Submit W-8BEN」をクリック

これで税金情報の入力（米国以外の方の場合）は完了です.

※パターン B: 米国にお住まいの方

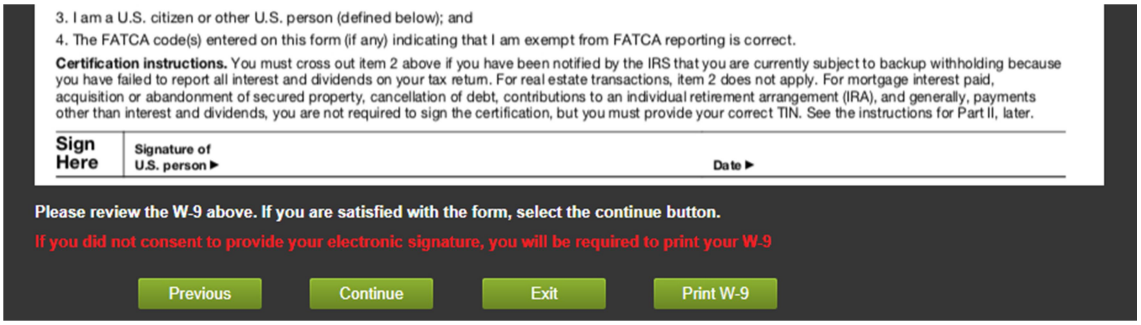
「Yes」を選択し，「Continue」をクリック



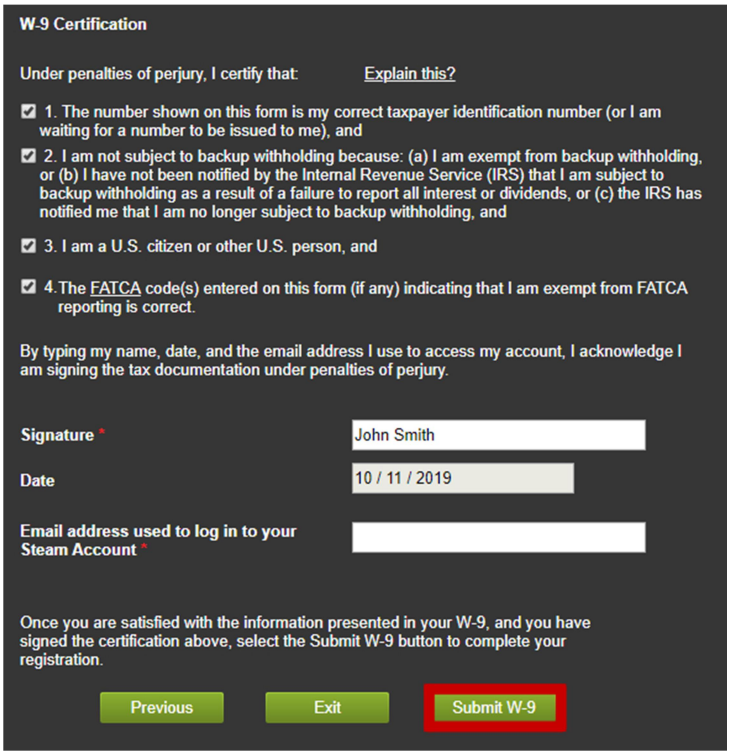
「Individual」を選択

TIN を入力し，その番号が SSN と EIN のいずれに該当するかを選択

「Continue」をクリック



「W-9」の内容を確認してから「Continue」をクリック



チェックボックスを全てチェック

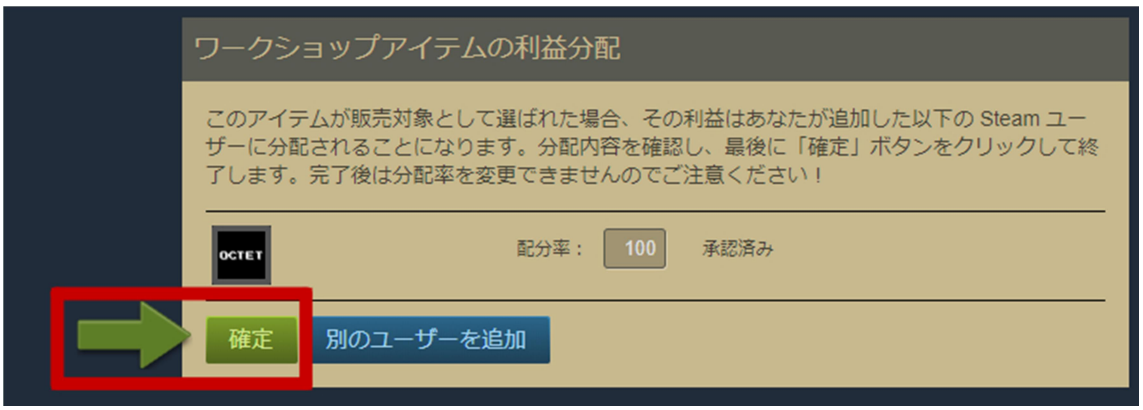
「Signature」に氏名を英字で入力

「Email address used to log in to your Steam Account」に Steam アカウントのメールアドレスを入力

「Submit W-9」をクリック

これで税金情報の入力（米国の方の場合）は完了です.

・利益分配の確定



「確定」をクリックするとキュレートされたワークショップにアイテムが公開されます．キュレートされたワークショップではユーザーによるアイテムへの投票が行われ，順次 Steam アイテムストアに採用されます．
販売されたアイテムの売り上げの 60%がアイテムの作成者に支払われます．

※KOPICS におけるワークショップの利益分配率(60%)は今後変更される場合があります．

■利用規約

・クリエイションモードで作成したゲームデータの著作権は，クリエイター自身が保有します.

・クリエイションモードを使用して出力したゲームデータは一般向け・成人向け，商用・非商用を問わず自由に公開することができます.

・ゲームデータの公開に際して，OCTET への報告は不要です.

・ゲームデータを配布する際には各自の定めた利用規約を明示してください.

・OCTET はゲームデータの配布によって発生したあらゆる問題について一切の責任を負いません.

・本アプリケーションを使用して出力した画像の利用については，使用したゲームデータの利用規約に従ってください.

・OCTET はゲームデータの二次利用によって発生したあらゆる問題について，一切の責任を負いません.

・KOPICS Steam Edition を再配布，販売する事は禁止いたします.

・KOPICS Steam Edition に対してリバースエンジニアリング（逆アセンブル，逆コンパイル等）を行い，内容を解析・改変する行為を禁止いたします.

・上記利用規約に同意した場合のみ本アプリケーションを使用できるものとします.

■注意事項■
・利用規約は予告なく変更する場合がございます.
・利用規約は常に最新のものが適用されます.

■その他

1: ゲームモードのダウンロードリンクについて

・ゲームデータの制作者が自身のサイト等にゲームデータを公開し，それを KOPICS のダウンロードリンクに表示したい場合は OCTET へ連絡してください.

2: HOKUSAI について

「HOKUSAI」は当アプリケーションの開発初期の名前です.

このため KOPICS に関する web サイト等で HOKUSAI の名称が表示されることがあります.

3: アプリケーションが起動できない場合（KOPICS Extended Edition 使用者へ）

「コンピュータに msvcp140.dll (msvcr140.dll, vcruntime140.dll) がないため，プログラムを開始できません」等のメッセージが表示されてアプリケーションを起動できない場合は，お手数ですが Microsoft 公式サイトから

Visual Studio 2017 の Microsoft Visual C++ 再頒布可能パッケージ(x86)をダウンロード，インストールしてください.

ダウンロードした vc_redist.x86.exe を実行し，「ライセンス条項および使用条件に同意する」をチェックします．そしてデータをインストールすることで，セットアップを行うことができます.

■Special Thanks

マニュアル，トライアルモードのサンプルゲーム，ストアページとプロモーションビデオには以下を使用いたしました.

[イラスト]

きまぐれアフター

http://www5d.biglobe.ne.jp/~gakai/

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 vol.1～9

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 久子

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 仁

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 駿太

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 昂馬

-著作権フリー立ちキャラクター素材集 vol.5X(仮)

-著作権フリー背景素材集[女子部屋]

-著作権フリー背景素材集

[サウンド]

Peritune

https://peritune.com/

-Pop_Motivation

-Coffee Lounge

-Strategy4

-Tea party

-Daybreak

-Enjoyable2

-Breakthrough

Honey Drop

https://www.dlsite.com/home/circle/profile/=/maker_id/RG26929.html

-汎用台詞素材集

さくら庵

http://appelkoos.kitunebi.com/index.html

-ボイス素材集 vol02 生意気少年_佐倉杏

VoiceRec

https://voicerecest.wixsite.com/home

- Japanese Anime Voices:Male Character Series Vol.5

■お問い合わせ

KOPICS 全般に関するご質問，ご要望，バグ報告などは下記の連絡先にお願いします.

OCTET メール: octetgames@gmail.com