

Super Gorilla Maker 2 総合マニュアル

目次

1 章 基本機能

1. ROM の読み込み・保存
2. ステージ読み込み
3. スプライトの配置
4. バナナの配置
5. カメラの配置
6. スタート地点の設定
7. テストプレイ・デバッグ

2 章 スプライト関連機能

1. スプライト編集
2. スプライト検索

3 章 バナナデータ関連機能

4 章 ステージ設定関連

1. ステージ設定
2. ステージスタイルの設定

5 章 テキスト関連機能

1. せりふの編集
2. クイズの編集

6 章 GFX 関連機能

1. パレットの編集
2. スプライト GFX の編集
3. タイルセットの編集
4. マップチップの編集

7 章 マップ関連機能

1. タイルマップの入出力
2. マップ関連データの編集
3. ワールドマップの編集
4. 移動経路の編集

8 章 データ入出力

1. ROM の拡張
2. データの圧縮・解凍

9 章 バイナリエディタ

10 章 逆アセンブラ

1. 逆アセンブル
2. アドレス検索

11 章 環境設定

1. 自動バックアップの設定
2. rominfo.ini の編集
3. sprites.ini の編集
4. value.ini の編集

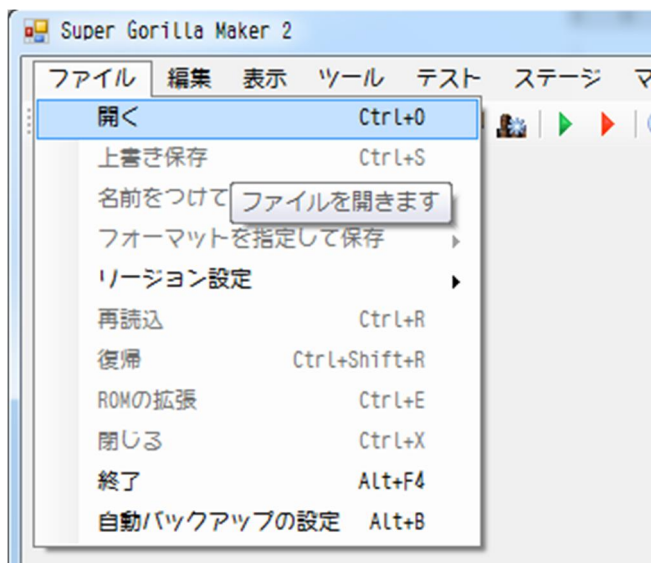
12 章 動作環境・免責事項

第 1 章 基本機能

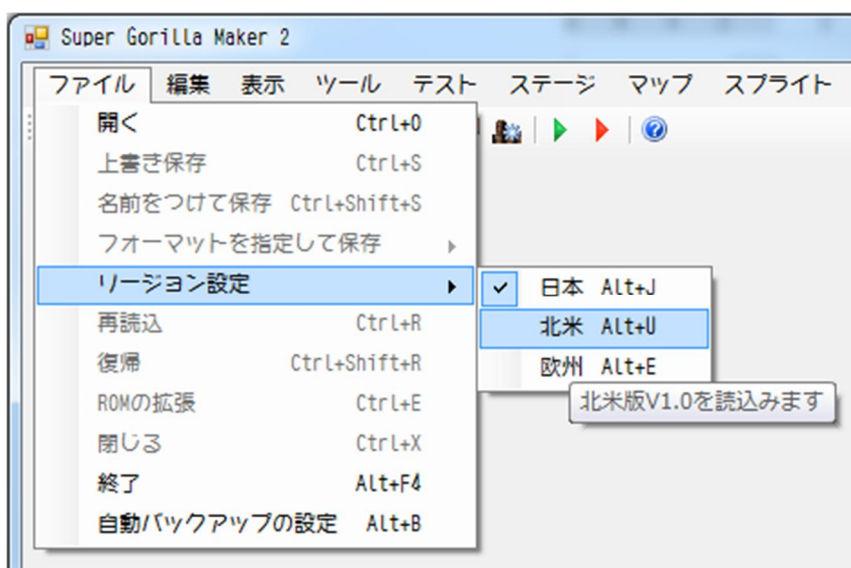
1. ROM の読み込み・保存

(ア) [ファイル]>[開く]からスーパードンキーコング 2 の ROM を選択すれば ROM は読み込みます。対応している ROM は以下の 3 種類です。

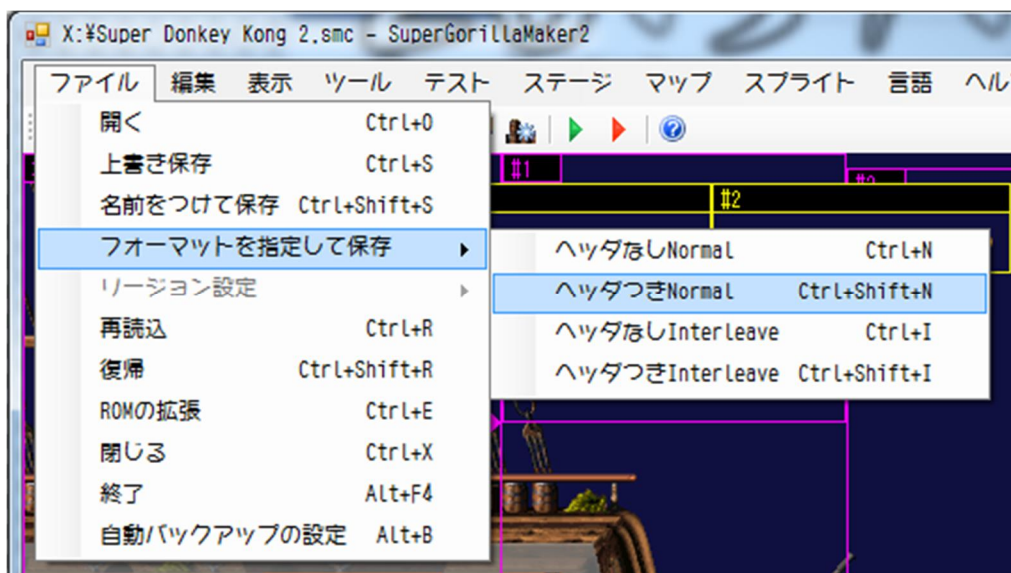
- Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (U) V1.0
- Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (E) V1.0
- Super Donkey Kong 2 - Dixie & Diddy (J) V1.0



(イ) 標準では日本語版 V1.0 を読み込むよう設定されています。それ以外のリージョンの ROM を読み込む場合は、[ファイル]>[リージョン設定]から希望のリージョンを選択してから読み込んでください。別の ROM を開いている間には変更出来ないので、あらかじめ ROM は閉じておいてください。



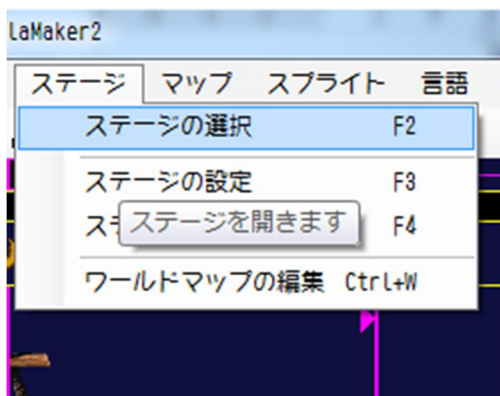
- (ウ) [ファイル]>[上書き保存]で開いたファイルに編集内容を上書き保存します。ROM フォーマットは変更されません。
- (エ) [ファイル]>[名前をつけて保存]でファイル名を指定して編集内容を保存します。ROM フォーマットは変更されません。
- (オ) [ファイル]>[フォーマットを指定して保存]で ROM フォーマットを変更することができます。



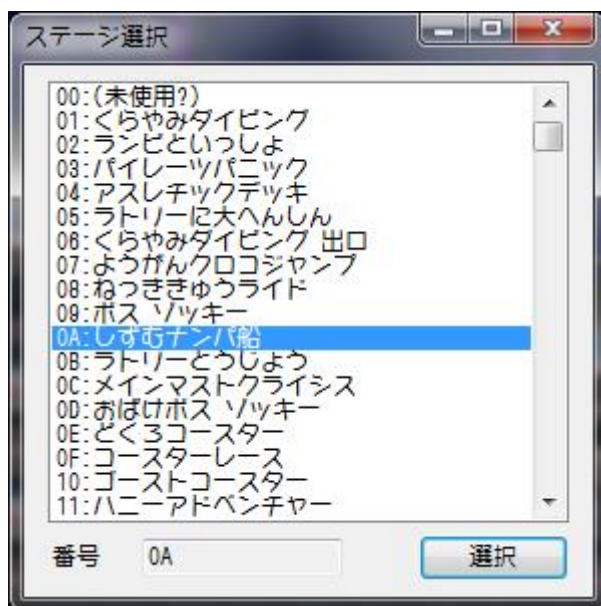
- (カ) [ファイル]>[再読込]で ROM を再読込します。保存している変更は失われませんが、保存していない変更は破棄されます。
- (キ) [ファイル]>[復帰]で ROM を復帰します。再読込との違いは、エディタで行ったすべての編集内容が破棄され、最初に読込んだときの内容が復元される点です。
- (ク) [ファイル]>[閉じる]で ROM を閉じます。エディタは終了しません。

2. ステージ読込

- (ア) [ステージ]>[ステージの選択]でステージ選択ダイアログが表示されます。

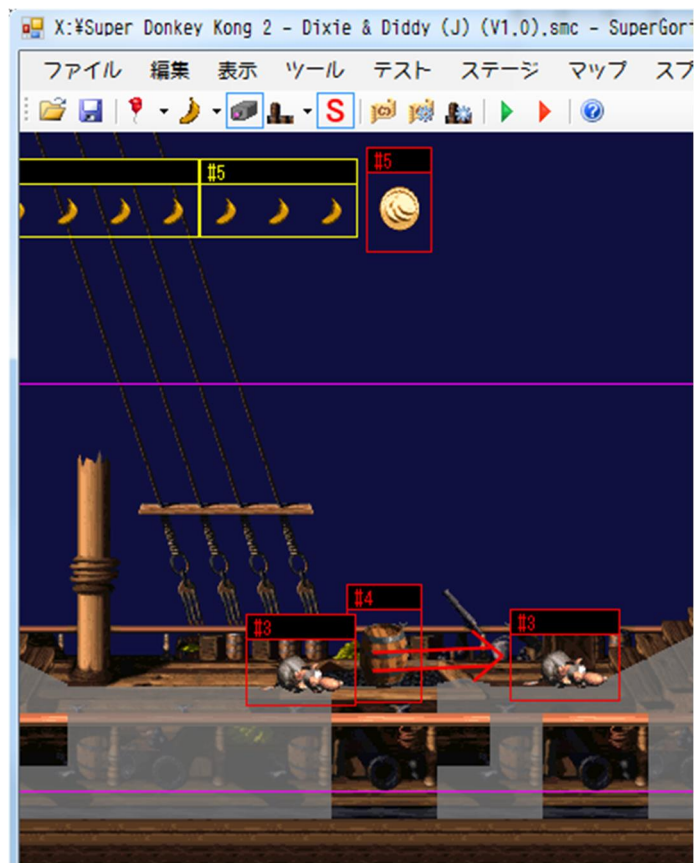


(イ) 開きたいステージを選択し、選択ボタンを押します。

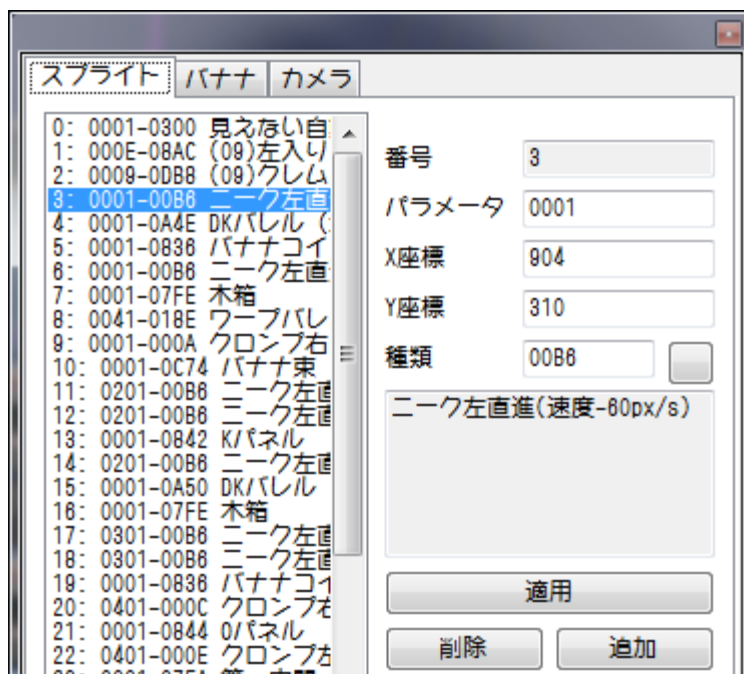


3. スプライトの配置

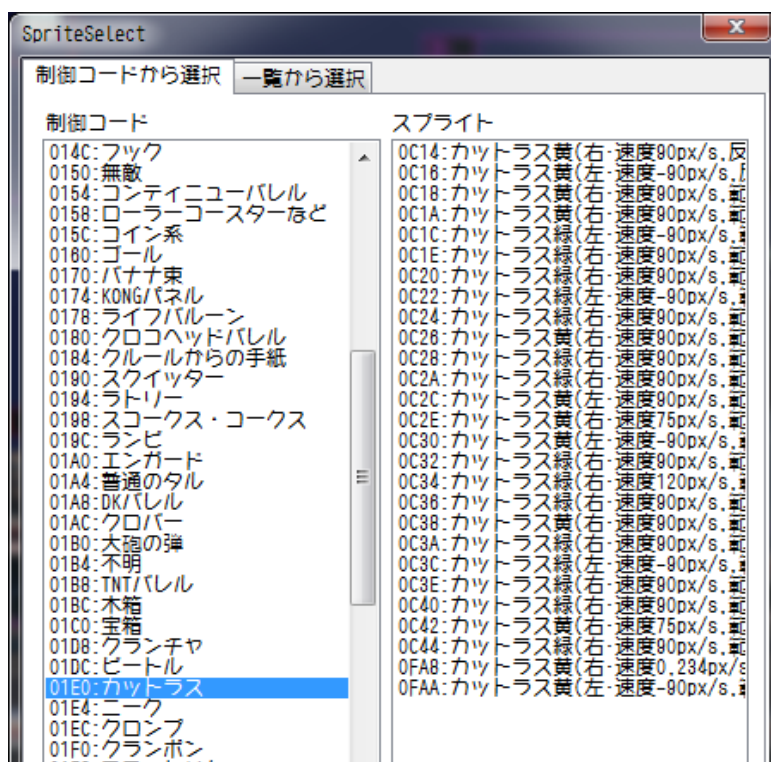
(ア) 配置場所を手軽に変えるには、場所を変えたいスプライトを目的の場所へドラッグすれば移動できます。



- (イ) スプライトの配置はオブジェクト編集ウィンドウから変更できます。X,Y 座標とも-256から 65279 までの整数値を 10 進数で入力してください。
- 入力したら、適用ボタンを押して変更を反映します。



- (ウ) スプライトの種類を変える場合はオブジェクト編集ウィンドウの種類欄に直接入力するか、隣のボタンからスプライト一覧を開き、スプライトを選択します。入力または選択したら、適用ボタンを押して変更を反映します。



(エ) スプライトのパラメータを変更する場合はパラメータ入力欄に直接入力し、適用ボタンを押します。パラメータは 16bit の値(0xNNLP)で、各桁に個別に意味があります。きちんと理解した上で操作してください。

- NN:識別番号

識別番号の与えられたスプライトは、同じ識別番号を持つスプライトが 1 つでもロードされればすべてがロードされます。主に複数のスプライトの動きを同期させるために利用しますが、多用は処理落ち・スプライトオーバーの原因になります。識別番号を設定しない場合は 00 を設定し、識別番号は 01～1F の間で設定します。

- L:ロード範囲

スプライトのロード範囲を広くしたり狭くしたりします。ワープバレルのように画面外にあるスプライトや、画面外に移動してしまうことの多いボスなどはこの値を正しく設定しなければ適切にロードされないことがあります。

値	左端	右端	上端	下端
0	32	32	32	64
1	16	16	16	16
2	48	48	64	96
3	32	32	64	96
4	32	32	248	248
5	248	248	248	248
6	248	248	32	64

基準となる範囲はロード対象のスプライトを画面右下隅に見た場合のカメラ範囲あるいは、スプライトのアンロード判定の場合は現在のカメラ範囲であり、ロード/アンロード範囲は、その範囲の上下左右端を各方向に上の値だけ広げたものです。ロード判定は現在のカメラ領域が、上で定義したロード範囲と一部でも重なっていれば行われ、アンロード判定はスプライトが上で定義したロード範囲から外れれば行われます。

- P:スプライト属性

スプライトの性質を決定的に支配する値です。

値	内容
0	スプライト配置データの終了宣言。 この値を設定すると、これ以降のデータはロードされない。
1,2,F	標準設定 特に特殊な属性付与は行わない。
3,4,5,6,8	ロード禁止 この値を設定したスプライトはロードされないが終了宣言ではない。

7	画像修正 大きい画像のSpriteはこの値を設定しなければ描画が崩れる。
9,E	画像読みを行わない 画面上に表示する必要のない制御Spriteはこの値を設定する。もともと画像が設定されていないSpriteに対して使用するものであり、これ以外の値を使用すると周辺のSpriteの描画が大きく崩れる。また、画像が指定されているSpriteに対してこの値を用いた場合も描画が大きく崩れる。
A	条件付読み ボーナスタイマーの指定条件を満たせば出現する。
B,C	条件付読み 基本的に A と同じだが、対応するフラグが異なる。原作では使用されておらず、対応するフラグを操作する手段もない。
D	条件付読み ボスクリーパー戦のフックにのみ使われる。 「こちらが 3 回攻撃し、クリーパーがこちらに 1 回突進する」という条件が満たされれば出現する。 非常に特殊なSpriteロード処理を行うため、基本的に他のSpriteには用いないほうが好ましい。

(オ) Spriteの追加・削除は追加・削除ボタンで行えます。Spriteを追加したことによってデータが長くなった場合は、アドレスを書き換えてから保存してください。

(カ) Spriteのソートは昇順にするボタンで行えます。

4. バナナの配置

Spriteと同様の方法で行うことができます。なお、バナナの配置座標は X,Y 座標とも 0 または正の 8 の倍数である必要があります。それ以外の値を入力した場合は自動的に 8 の倍数へ切り捨てられます。

バナナ配置データは、データ構造上追加/削除が困難なため、今のところは追加・削除機能を提供していません。今後のアップデートで対応する可能性はあります。

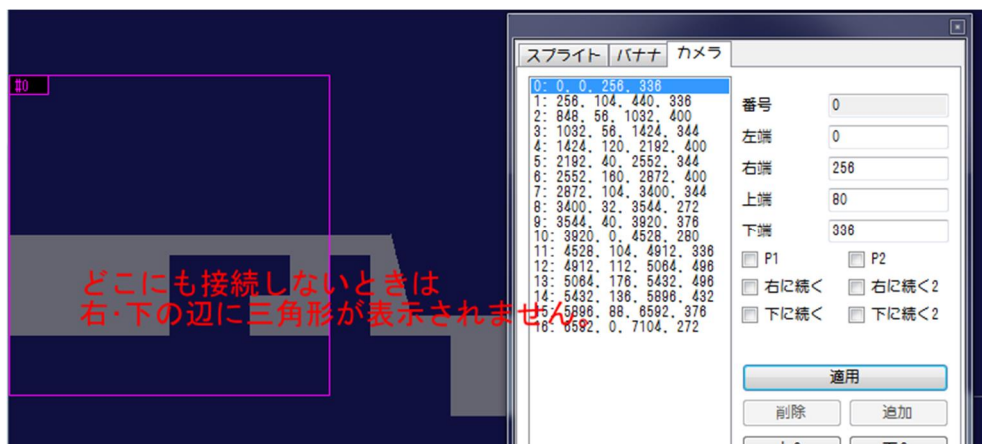
5. カメラの配置

カメラは紫色の枠で表されます。左クリックでドラッグをすれば移動、上下左右端の辺を右クリックでドラッグすれば各方向に伸縮できます。

カメラ設定フラグは次のページのように設定してください。

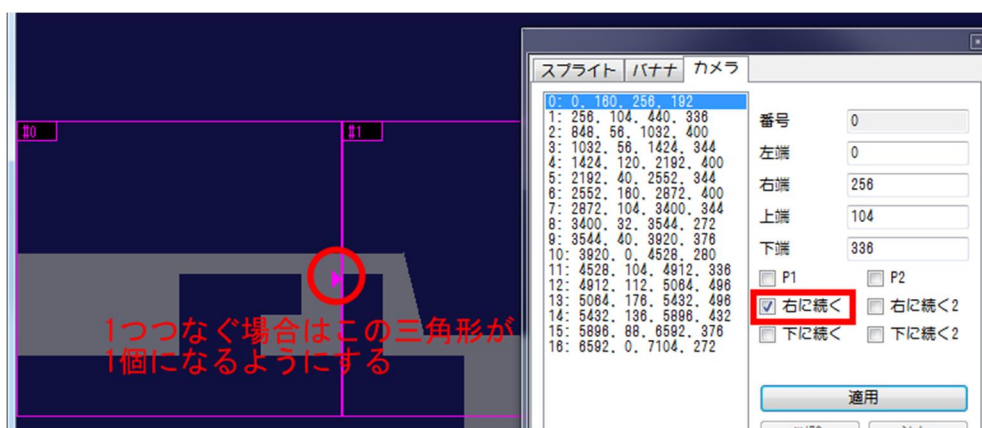
(ア) 右または下にカメラを接続しない場合

一切のフラグを立てません。なお、隠し部屋など、カメラの動き方を制限する場合は必要に応じて P1、P2 フラグを立てます。



(イ) 右にカメラが 1 個隣接し、接続する場合

「右に接続」のフラグを立てます。「右に接続(2)」のフラグは立てないでください。P1、P2 に関しては(ア)と同様です。



(ウ) 右にカメラが 2 個隣接し、どちらにも接続する場合

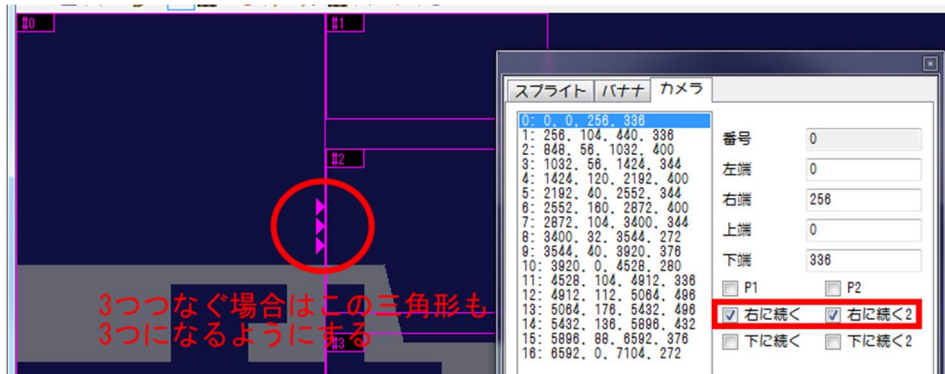
「右に接続(2)」のフラグを立てます。「右に接続」のフラグは立てないでください。



(エ) 右にカメラが 3 個隣接し、すべてに接続する場合

「右に接続」「右に接続(2)」両方のフラグを立てます。

※一つのカメラに対し、右に 4 つ以上のカメラを接続することは出来ません。



(オ) 下にカメラを接続する場合

接続するカメラの数に応じて「下に接続」「下に接続(2)」のフラグを立ててください。いずれも使い方は右に接続する場合と同様です。

一つのカメラに対し、下に 4 つ以上のカメラを接続することは出来ません。

カメラに関しても、バナナ配置データ同様、追加・削除機能は提供していませんが、今後提供する可能性があります。

6. スタート地点の設定

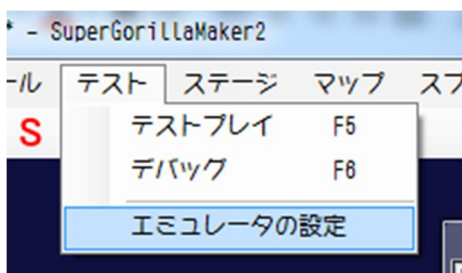
スタート地点は緑色の四角で表示されています。ドラッグで移動すれば、その場所にスタート地点を設定できます。

より詳細な設定は、ステージ設定から行えます。

7. テストプレイ・デバッグ

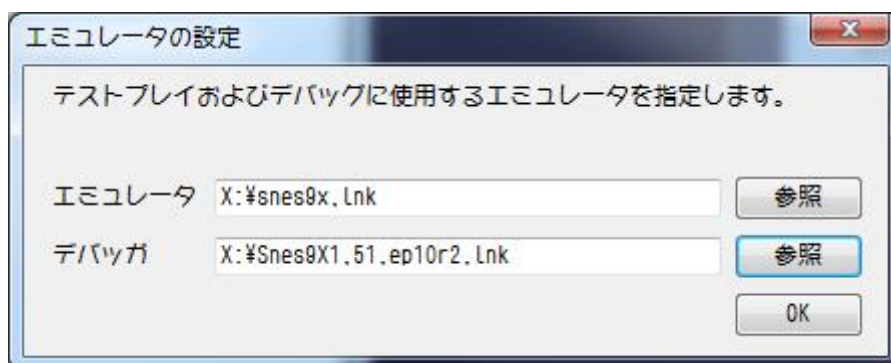
初回起動時のみ、テストプレイおよびデバッグに使用するエミュレータの登録が必要になります。一度エミュレータを登録すれば、F5 キーでテストプレイ、F6 キーでデバッグによるデバッグが行えます。

(ア) [テスト]>[エミュレータの設定]からエミュレータ設定ダイアログを開きます。



(イ) テストプレイに使用するエミュレータおよびデバッグで使用するデバッグの実行ファイルまたはショートカットをフルパスで指定します。参照ボタンを押せばエクスプローラを使

用して指定できます。なお、どちらか一方のみの登録も可能ですが、エミュレータが登録されていない場合はテストプレイまたはデバッグは開始されません。



- (ウ) OK ボタンを押してダイアログを閉じます。
- (エ) ROM を保存します。
- (オ) [テスト]>[テストプレイ]または[テスト]>[デバッグ]でテストプレイまたはデバッグを開始します。

第2章 スプライト関連機能

1. スプライト検索

任意のスプライトの使用状況を確認するための機能です。

(ア) [スプライト]>[スプライト検索]でスプライト検索ダイアログを開きます。

(イ) スプライトの種類を入力するか、選択ボタンを押してスプライト一覧から選択します。

ステージ	パラメータ	X座標	Y座標
------	-------	-----	-----

(ウ) [検索]ボタンを押します。

ステージ	パラメータ	X座標	Y座標
80 ボス キングB	0142	354	538
82 クラッシュエレベーター	0142	382	8824
8E どくどくタワー	0142	512	5298
9D アニマルランド ボーナス1	0142	432	1200
9F アニマルランド(荊)	0142	1580	438

2. スプライト編集

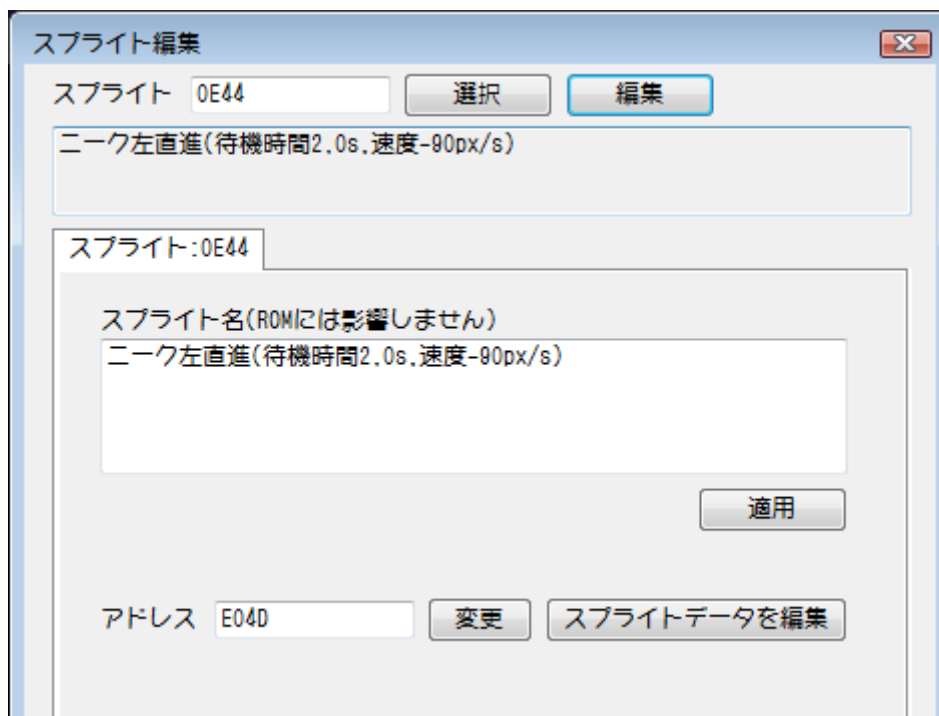
スプライトの構成データを編集する機能です。

(ア) [スプライト]>[スプライト編集]からスプライト編集ダイアログを開きます。

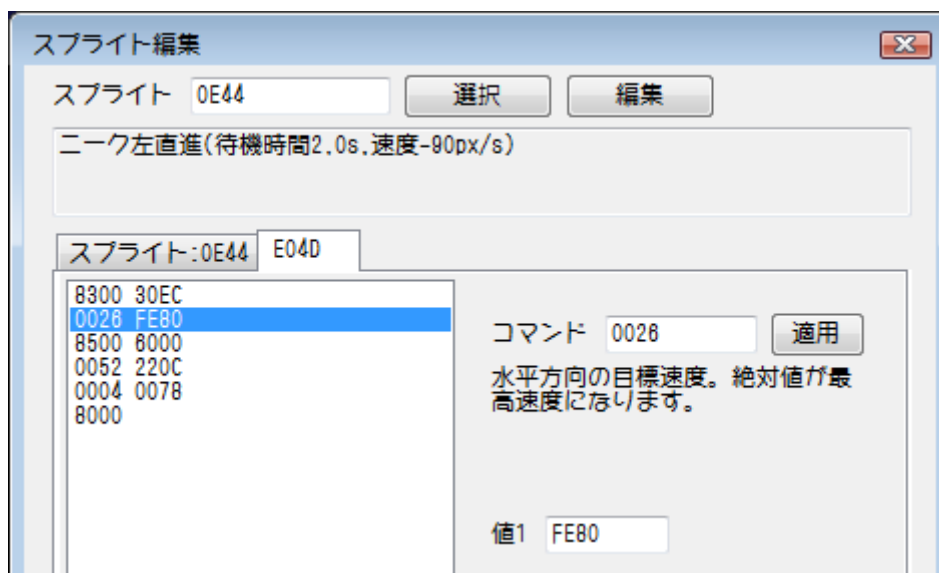
(イ) スプライトの種類を入力するか、選択ボタンを押してスプライト一覧から選択します。

ステージ	パラメータ	X座標	Y座標
------	-------	-----	-----

(ウ) [編集]ボタンを押します。



- (エ) スプライト名などを編集します。なお、スプライト名は、このエディタで使用する各スプライトの名称であり、各リージョン別に用意されている sprites.ini に書込まれます。
- (オ) スプライトの構成データの編集を行う場合は[スプライトデータを編集]ボタンを押します。
- (カ) 右側のリストから、編集したいコマンドおよび引数のパターンを選択し、値を設定します。各コマンドおよび変数ごとに説明文が表示されるようになっています。



なお、特に断りのない限り、単位は次のページにあるものとなります。

(キ) 編集が終わったら適用ボタンを押します。

標準単位と単位換算式

物理量	単位	名称	換算式
長さ	px	ピクセル	1px キー:256spx
速度・速さ	spx/f	サブピクセル毎フレーム	256spx/f キー :1px/f キー: ー:60px/s
加速度	spx/f ²	サブピクセル毎フレーム毎フレーム	256spx/f ² キー :1px/f ² キー: ー:60px/s ²
角度	^	256 分角	1^キー:(360/256)° 1^キー:(2 π /256)rad
時間	F	フレーム	1s キー:60F

第 3 章 バナナデータ関連機能

この版では実装していません。次期アップデートまでお待ちください。

第4章 ステージ設定関連機能

各ステージの設定データは、各ステージに固有のステージ設定データと、全ステージに汎用的な統合スタイルデータ(ISD)の2つからなります。固有設定は[ステージの設定]から、ISDは[ステージスタイルの設定]からそれぞれ可能です。

1. ステージ設定

(ア) [ステージ]>[ステージの設定]からステージ設定ダイアログを開きます。

(イ) 各項目を設定します。

(ウ) 必ずサイズを確認して、元のサイズよりもサイズが大きい場合はアドレスを適宜変更してから[適用]ボタンを押します。ステージが再度読み込まれ、新しいステージ設定が反映されます。柔軟なデータ編集を可能にするため、敢えてサイズチェック機能は提供していません。各自の責任においてデータ管理を行ってください。

(エ) [キャンセル]ボタンを押せば変更は破棄されます。

2. ステージスタイルの設定

(ア) [ステージ]>[ステージスタイルの設定]からISD 編集ダイアログを開きます。

(イ) 各項目を編集し、[適用]ボタンを押します。

第 5 章 テキスト関連機能

この版では実装していません。次期アップデートまでお待ちください。

第 6 章 GFX 関連機能

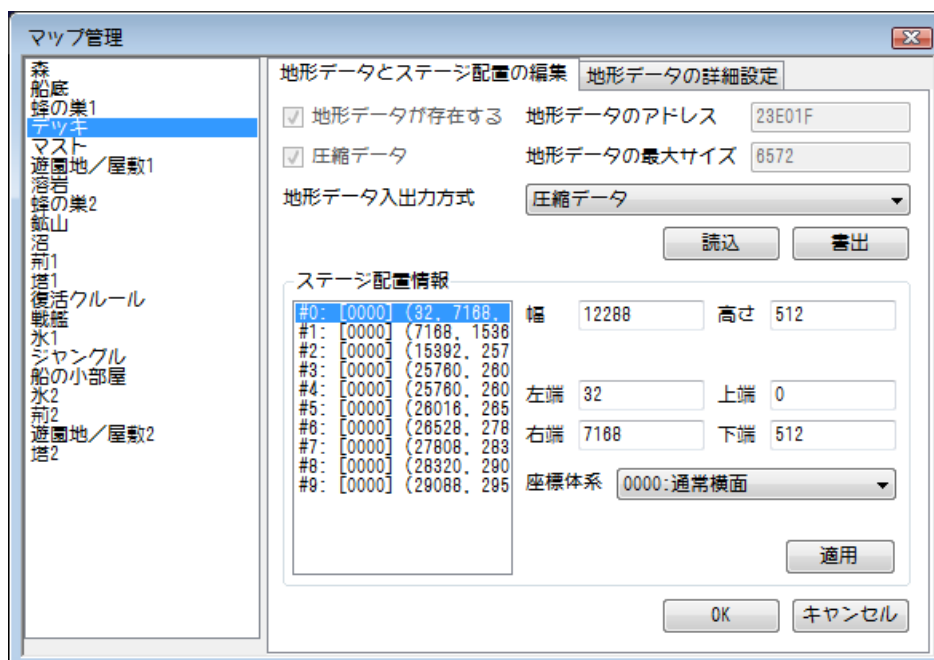
この版では実装していません。次期アップデートまでお待ちください。

第 7 章 マップ関連機能

1. タイルマップの入出力

(ア) [マップ]>[地形データの設定]からマップ管理ダイアログを開きます。

(イ) 地形データ入出力方式を選び、[読込]または[書出]ボタンを押してマップのインポート/エクスポートを行います。



(ウ) [OK]ボタンを押してダイアログを閉じると変更が反映されます。

2. マップ関連データの編集

(ア) マップ管理ダイアログを開きます。

(イ) アドレスなどを変更する場合は、先に[地形データの詳細設定]タブから各種アドレスを変更し、[OK]ボタンを押してください。新しいアドレスを使用して設定が再読込されます。

(ウ) マップ幅およびマップ高さを 32 の倍数で設定します。横面では高さの指定のみが有効、縦面では幅の指定のみが有効です。

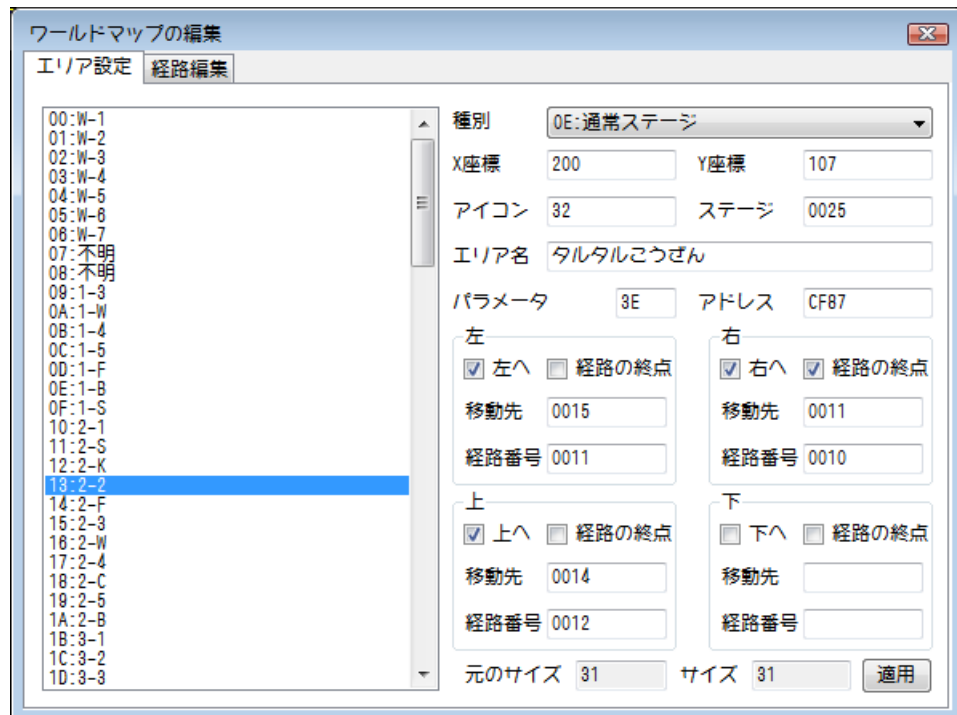
(エ) 編集したいステージ配置情報を選択します。

(オ) 上下左右端の座標を 32 の倍数で指定し、座標体系を選択します。

(カ) 適用ボタンを押します。[OK]ボタンを押してダイアログを閉じると変更が反映されます。

3. ワールドマップの編集

(ア) [ステージ]>[ワールドマップの編集]からワールドマップ編集ダイアログを開きます。



(イ) 編集したいエリアを選択し、ステージ名などを変更します。

(ウ) [適用]ボタンを押すと変更が書込まれます。サイズが元のサイズよりも大きい場合は、アドレスを変更しなければ後続のデータが破損する恐れがあります。

(エ) ワールドマップ上の移動経路を編集する場合は、[経路編集]タブから行います。

4. 移動経路の編集

(ア) [ステージ]>[ワールドマップの編集]からワールドマップ編集ダイアログを開きます。

(イ) [経路編集]タブを開きます。

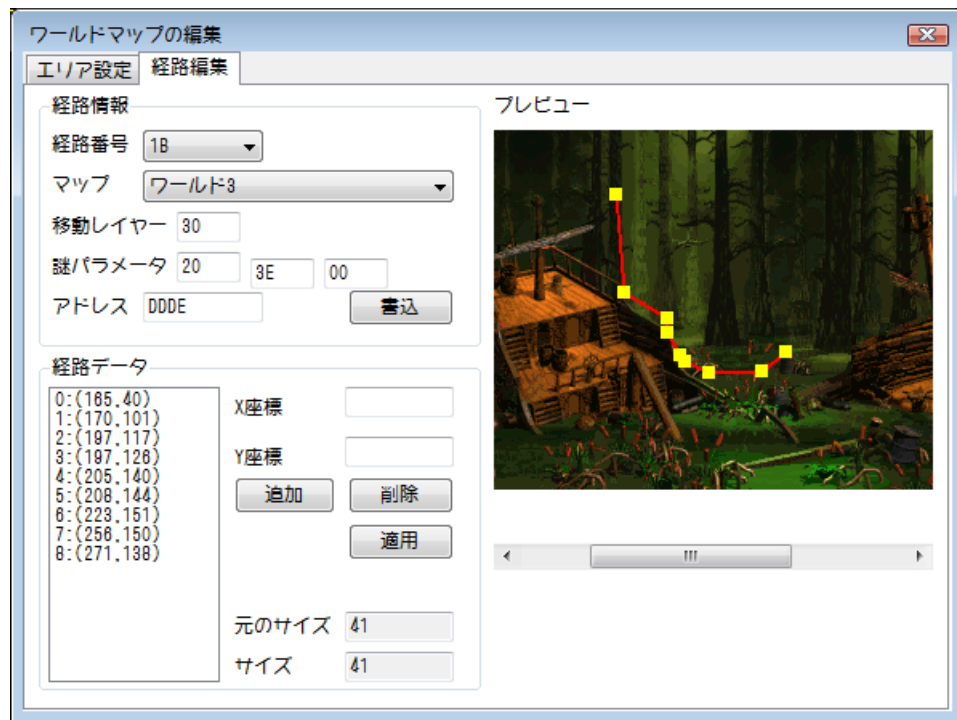
(ウ) [マップ]リストからワールドマップを選択します。(プレビューの背景画像に使用するもので、経路データには関係しません)

(エ) [経路番号]リストから、編集したい経路を選択します。

(オ) [経路データ]パネルから頂点の座標を選択し、編集します。プレビューに表示されている黄色い四角をドラッグすることでも変更できます。

(カ) 頂点を追加する場合は、[追加]ボタンを、削除する場合は削除したい頂点を選択し、[削除]ボタンを押します。

(キ) 編集が終わったら[書込]ボタンを押します。サイズが元のサイズより大きい場合は、アドレスを変更しなければ後続のデータを破損する恐れがあります。



第 8 章 データ入出力

1. ROM の拡張

32Mbit の ROM を 48Mbit に拡張します。

(ア) [ファイル]>[ROM の拡張]と選択します。

(イ) ROM の拡張を行う棟のメッセージが表示されます。[いいえ]を選択すれば ROM の拡張は実施されません。

2. データの圧縮・解凍

(ア) [ツール]>[データの圧縮]または[ツール]>[データの解凍]を選択します。

(イ) 圧縮または解凍したいファイルを選択します。

(ウ) 圧縮または解凍したファイルのファイル名を入力して、保存します。

第 9 章 バイナリエディタ

(ア) [ツール]>[バイナリエディタ]で内蔵バイナリエディタを起動します。

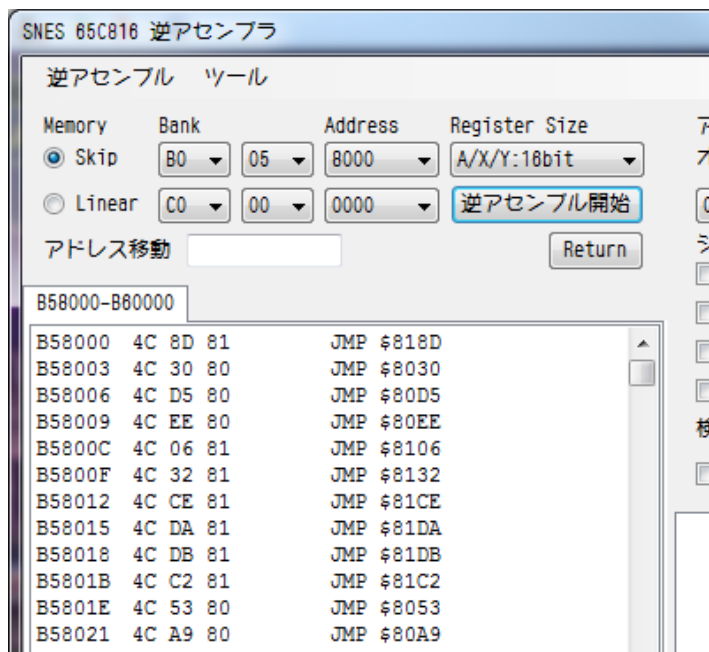
(イ) バイナリデータを編集します。バイナリ編集では安全のため、一切の編集操作が行えません。

(ウ) 編集したバイナリデータを保存する場合は、[編集]>[編集を適用して閉じる]を選択してください。×印で閉じた場合は変更は適用されません。

第 10 章 逆アセンブラ

1. 逆アセンブル

- (ア) [ツール]>[逆アセンブラ]から内蔵逆アセンブラを起動します。
- (イ) 逆アセンブルするバンク・アドレスを選択し、初期レジスタ長を選択して[逆アセンブル開始]ボタンを押します。



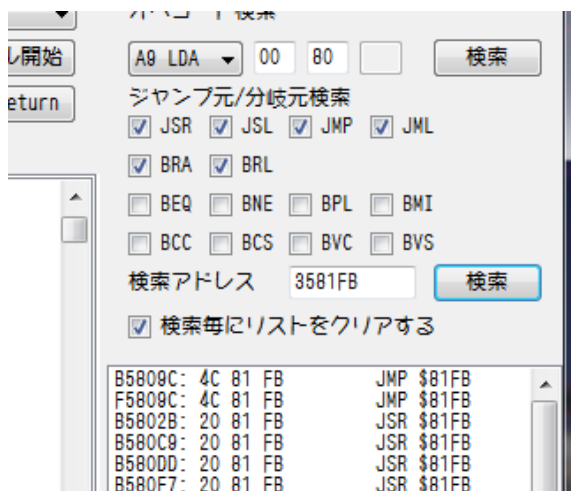
- (ウ) ジャンプ・分岐系命令の行はダブルクリックすれば対象アドレスのコードに飛びます。
[Return]ボタンを押せばジャンプ元または分岐元の行へ戻ります
- (エ) [逆アセンブル]>[逆アセンブル開始]>[選択したアドレスから]を選択すると、任意のアドレスから、任意行逆アセンブルできます。
- (オ) 逆アセンブル結果が間違っている場合は、間違っている行を選択し、[逆アセンブル]>[再逆アセンブル]から修正が行えます。レジスタ長の選択を忘れずに行ってください。

2. アドレス検索

- (ア) オペコード・オペランドを検索する場合は、オペコード検索のオペコードリストから検索対象のオペコードを選択し、オペランドを入力します。



- (イ) [検索]ボタンを押すと、ROM の全域にわたって検索を行います。
- (ウ) ジャンプ元・分岐元を検索する場合は、検索対象のニーモニックのチェックボックスをチェックし、検索対象のジャンプ先アドレスを入力して[検索]ボタンを押します。



第 11 章 環境設定

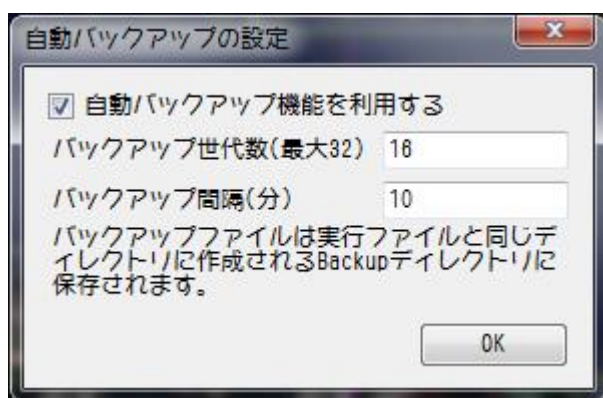
1. 自動バックアップの設定

このエディタでは、不測の事態に備え、自動でバックアップを保存する機能を備えています。自動バックアップは、(SGM2 のディレクトリ)¥Backup¥(ROM のファイル名と同じ名前のディレクトリ)の中に保存されます。

(ア) [ファイル]>[自動バックアップの設定]を選択します。

(イ) [自動バックアップ機能を利用する]にチェックを入れます。

(ウ) バックアップを残す世代数と、バックアップの間隔を設定します。



2. rominfo.ini の編集

rominfo.ini は、ROM 読み込みの際に必要なオフセットを記述した非常に重要なファイルです。このファイルの内容に誤りがあると ROM が正しく読み込めません。各リージョンごとにファイルが分かれていますので、間違いのないよう気をつけてください。

(ア) rominfoXX.iniを開きます。

(イ) 各セクションのキーに関連付けられている値を変更し、保存します。各セクションおよびキーの内容は以下の通りです。

ROMInfo セクション:カートリッジヘッダの内容が記録されています。

CartName キー:カートリッジネーム。21 文字まで。フォーマット識別はこの情報を元に行います。

Region キー:リージョンコード。

Cameras セクション:カメラデータ関連

Levels キー:各ステージのカメラデータの保存領域の開始アドレス

Bananas セクション:バナナデータ関連

Levels キー:各ステージのバナナ配置データの保存領域の開始アドレス

BananaSets キー:バナナ配置パターンの保存領域の開始アドレス

BananaSetCount キー:バナナ配置パターンの数

BananaSetName セクション:バナナ配置パターンの名前

Sprites セクション:スプライトデータ関連

Levels キー:各ステージのスプライト配置データの配列ポインタの開始アドレス

AvailableBegin キー:スプライト配置データの保存領域の開始アドレス

AvailableEnd キー:スプライト配置データの保存領域の終了アドレス

OffsetBase キー:スプライト定義データの配列ポインタの開始アドレス

DataBase キー:スプライト定義データのベースアドレス

Count キー:スプライト定義データの数

Maps セクション:マップ関連

Count キー:マップの数

Bank キー:マップ設定の保存バンク

TilemapAdrs キー:マップデータの配列ポインタの開始アドレス

ChipMethodAdrs キー:マップチップ構成データの配列ポインタの開始アドレス

LayerInfo キー:レイヤー制御データの配列の開始アドレス

ActionMap キー:地形判定構成データの配列ポインタの開始アドレス

ActionMapSize キー:地形判定構成データのサイズの配列の開始アドレス

SpActionAdrs キー:地形判定・スクロール制御方式の配列の開始アドレス

TilemapColor キー:ベースパレットの配列ポインタの開始アドレス

TilemapType キー:地形データの種類の配列ポインタの開始アドレス
AllocationAdrs キー:ステージ配置情報の配列ポインタの開始アドレス

Graphics セクション:グラフィックス関連

TilesetCount キー:タイルセットの定義数
TilesetBass キー:タイルセット定義の配列の開始アドレス
PPURMcnt キー:描画方式の定義数
PPURMBass キー:描画方式定義の配列の開始アドレス

Tilemap セクション:タイルマップ関連

AvailableBegin キー:保存領域の開始アドレス
AvailableEnd キー: 保存領域の終了アドレス

MapName セクション:マップの名前

Levels セクション:ステージ関連

Count キー:ステージの個数

LevelSetting セクション:ステージ設定関連

Base キー:ステージ設定データの配列ポインタの開始アドレス
AvailableBegin キー:ステージ設定データの開始アドレス
AvailableEnd キー:ステージ設定データの終了アドレス

LevelName セクション:ステージの名前

Styles セクション:ISD 関連

Bank キー:ISD 保存領域のバンク
Begin キー:ISD 保存領域の開始アドレス
Count キー:ISD の定義数

StyleName セクション:ISD の名前

LevelAreaMapping セクション:各ステージとエリアの対応規則

LevelCount=ステージ数
Address=開始アドレス

Areas セクション:エリア設定
Count=エリア設定の定義数
Bank=エリア設定の保存先バンク
AreaInfoAddress=エリア設定の配列ポインタの開始アドレス
AvailableBegin=エリア設定の開始アドレス
AvailableEnd=エリア設定の終了アドレス

Route セクション:移動経路関連
Count=移動経路定義数
Base=移動経路定義の開始アドレス

AreaName セクション:エリア名

Worlds セクション:ワールド関連
Count キー:ワールド数
WorldInfo キー:ワールド定義データの開始アドレス

WorldName セクション:ワールドの名前

Characters セクション:文字コード定義

StaticImage セクション:スプライト画像関連
Count キー:画像数
ImageAddress キー:スプライト画像の配列ポインタの開始アドレス
ActionAddress キー:スプライトの当たり判定定義の配列ポインタの開始アドレス

Animation セクション:アニメーション関連
Count キー:アニメーション定義数
ImageAddress キー:アニメーションの配列ポインタの開始アドレス

SpritePalettes:スプライトパレット関連
Count キー:スプライトパレット定義数
Address キー:スプライトパレット定義の開始アドレス

3. sprites.ini の編集
スプライト名の定義が書かれたファイルです。

(ア) spritesXX.ini を開きます。

(イ) 各セクションのキーに関連付けられている値を変更し、保存します。各セクションおよびキーの内容は以下の通りです。

ControlCodes セクション:制御コード関連

Count キー:制御コード定義数

ControlCodeName セクション:制御コードの名前

SpriteName セクション:スプライトの名前

4. value.ini の編集

スプライト変数の説明が書かれたファイルです。

(ウ) valueXX.ini を開きます。

(エ) 各セクションのキーに関連付けられている値を変更し、保存します。各セクションおよびキーの内容は以下の通りです。

command セクション:コマンド(0x8000 以降)の説明

global セクション:スプライト変数(0x00～0x5C)の説明

それ以降のセクション:セクション名の制御コードのスプライトに対するスプライト変数の説明

global セクションの内容は全スプライトに共通ですが、各制御コードごとに追加の説明データを定義すると、そちらが優先されるようになります。

第 12 章 動作環境・免責事項

1. このソフトウェアは Microsoft Visual C#および Microsoft Visual Studio 2015 で開発されています。したがって Microsoft .Net Framework 4.5 以上がインストールされているコンピュータ上でなければ実行できません。通常、Windows Update を行っていれば問題ありません。
2. デバッグはすべて Microsoft Windows 7 Professional 64bit で行っていますが、x86 モードアセンブリですので 32bit 環境でも実行可能です。動作報告を募集しています。
3. このソフトウェアはフリーソフトウェアですが、著作権は製作者であるからあげが保有しています。また、このソフトウェアの内蔵バイナリエディタは MIT ライセンスに基づき Bernhard Elbl 氏が著作権を保有する Be.HexEditor を利用しています。
Super Gorilla Maker 2 April Alpha Test Copyright © 2016 Karaage
Be.HexEditor 1.6.0 Copyright © 2013 Bernhard Elbl
4. 製作者は、利用者がこのマニュアルに従って操作することを条件にこのソフトウェアの使用を認めます。
5. 理由の如何にかかわらずこのソフトウェアの二次配布は禁止いたします。正規の配布場所は製作者ホームページ、改造ドンキーISP う p ろだ、および DKC Atlas の 3 か所のみであり、それ以外での配布は行っておりません。ただし、付属の Be.Windows.Forms.HexBox.dll に関しては MIT ライセンスの範囲内で自由に使用することが出来ます。
6. 理由の如何にかかわらずこのソフトウェアの逆アセンブル・再コンパイルその他リバースエンジニアリングに類する行為は一切禁止いたします。ただし、付属の Be.Windows.Forms.HexBox.dll に関しては MIT ライセンスの範囲内で自由に使用することが出来ます。
7. このソフトウェアを使用したことに起因する直接的・間接的もしくは波及効果による損害、データ・プログラムその他無体財産に対する損害、使用利益および得べかりし利益の喪失等について、製作者はその責を一切負いません。自己責任の下で正しい利用方法でご利用ください。
8. このソフトウェアのバグ・不具合の報告は製作者宛に直接メールでお問い合わせください。英語でのお問い合わせは日数を要する場合があります。出来るだけ日本語または平易な英語でお問い合わせください。

<参考:MIT ライセンス原文(英語)および日本語訳>

Copyright (c) <year> <copyright holders>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Copyright (c) <year> <copyright holders>

以下に定める条件に従い、本ソフトウェアおよび関連文書のファイル(以下「ソフトウェア」)の複製を取得するすべての人に対し、ソフトウェアを無制限に扱うことを無償で許可します。これには、ソフトウェアの複製を使用、複写、変更、結合、掲載、頒布、サブライセンス、および/または販売する権利、およびソフトウェアを提供する相手に同じことを許可する権利も無制限に含まれます。

上記の著作権表示および本許諾表示を、ソフトウェアのすべての複製または重要な部分に記載するものとします。

ソフトウェアは「現状のまま」で、明示であるか暗黙であるかを問わず、何らの保証もなく提供されます。ここでいう保証とは、商品性、特定の目的への適合性、および権利非侵害についての保証も含みますが、それに限定されるものではありません。作者または著作権者は、契約行為、不法行為、またはそれ以外であろうと、ソフトウェアに起因または関連し、あるいはソフトウェアの使用またはその他の扱いによって生じる一切の請求、損害、その他の義務について何らの責任も負わないものとします。