



2-4 players

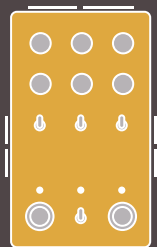
**You've made a  
fun choice today.**

音楽的な驚きを発見するためのゲーム  
Collect & Affectによろこそ。

このゲームを一度プレイすれば、Habitに驚くほど馴染むことが  
出来ます。まるで友達とシェアできるチュートリアル。楽しい時間  
を過ごすだけでなく、あなたの成長も促します。

# You Will Need

---



1x Habitペダル



2x サイコロ



1x タイマー



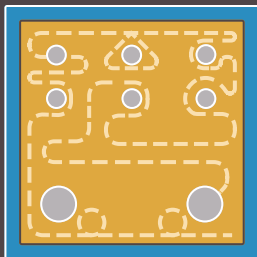
1x サウンドソース



1x アンプ



2-4x トークン



1x ゲームボード

# Making the Board

---

ボードを作るには2つのオプションがあります。



紙にプリントして  
ダンボールに貼  
り付けよう。

← to →



かっこいい家庭用  
ボードをつくらう

ちゃんとしたゲームボー  
ードを作るのは意外に簡単  
です。大きいステッカーを  
作るだけでOKなのです。



1x 固いボード



1x ビニールステッカー



1x ハサミ



1x カード

- 1 ゲームボードのファイルを近  
くのプリンターへ、ビニール  
ステッカーモードで送ろう。  
11"x11"がベストサイズです  
が、あなたのボードに合うサ  
イズであることが重要です。
- 2 ステッカーを剥がしてボード  
に貼り付けよう。
- 3 カードを使って気泡を抜こう。

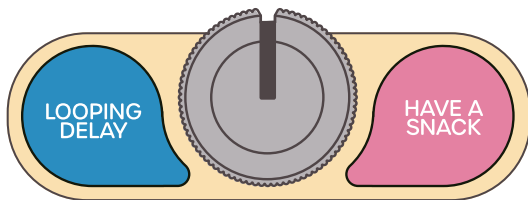
**That's all.**

# Summary

---

Collect & Affectはボードゲームとして馴染みやすい形、つまりプレイヤーはゴールに向かって動く形で進みます。しかしそのためには感覚を生き生きと、研ぎ澄ませる必要があります。

ボード上のマスは、あなたがHabitへインタラクトする指示が書かれています。



いくつかのマスはわかりやすい指示。

しかし多くのマスは、ペダルを使って特定のエフェクトを作るよう指示します。30秒以内に作れなければ、次のあなたのターンはスキップされます。

*\*just kidding you'll be fine    \*\*you miss a turn*

1 ゲームボードを広げよう

2 Habitをセットしよう

## Setup

3 始めよう

## On Your Turn

---



1 サイコロをふってコマを進めます



2 マスについたら、30秒以内に指示を実行します。  
他のプレイヤーはEffects Glossaryを参照して、その出来を判断します



3 失敗したらコマを倒してターンをスキップします

## Special Conditions

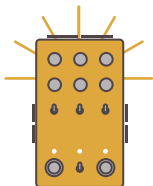
---



もし2つのプレイヤーが同じコマにたどり着いた場合は、大事です！

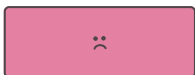


ショウダウンの始まりです。



各プレイヤーは30秒の間Habitをいじくり回し、フリースタイルのパフォーマンスを行って可能な限りの音楽的なエフェクトやモーメントを作り出します。

他プレイヤーは勝者を正直に決定します。



敗者は辱めを受けて、最も近いピンクのマスまで戻ります。

WIN

プレイヤーがWINのコマにたどり着いたらゲーム終了です。お疲れ様！

# Effect Glossary

---

以下はエフェクトを作る指示があるコマに対応する、正しいHabitのセッティングです。

- |    |                         |    |                   |
|----|-------------------------|----|-------------------|
| 08 | Auto-scan               | 12 | Parallel echoes   |
|    | Clean delay             |    | Pitch spiral      |
|    | Collect an echo         |    | Pre-delayed delay |
| 09 | Crumbling echoes        |    | Random size delay |
|    | Detune                  | 13 | Real-time lofi    |
|    | Do a foot scan          |    | Reverse delay     |
|    | Engage looping          |    | Robot sounds      |
| 10 | Generate a drone        |    | Shrinking delay   |
|    | Looping delay           | 14 | Subdivided slicer |
|    | Make a loop by scanning |    | Tap tempo         |
| 11 | Manually explore memory |    | Tape echo         |
|    | Modulated filter        |    | 60 second delay   |
|    | Multi-tap               |    |                   |







## Auto-scan

SCANが最小よりも高い場合は、とりあえずOKです。SCANを高くするほど、Habitはメモリーからのモーメントをプレイへ混ぜ込んでいきます。最大に上げれば、3分前までのモーメントをパッチワークのように紡ぎ出します。



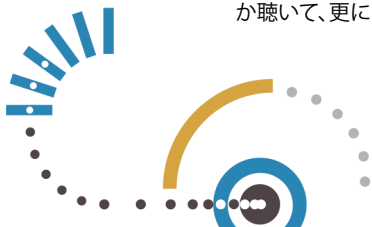
## Clean delay

ModifierとScanとSpreadを最小にすれば、ナイスでクリーンなエコーになります。FEEDモードも避けたほうが良いでしょう。



## Collect an echo

これは設定自体は朝飯前ですが、Habitの全く異なるサイドをアンロックします。FEEDモードはHabitの出力を入力へ戻すことで、再度メモリーへ録音させます。つまりエコー、モディファイア、そしてノブの動きでさえ録音されるのです。SCANやSPREADを使って何が録音されたか聴いて、更に先を見てみよう。





## Crumbling echoes

DropperモディファイアをINと組み合わせることで、エコーの断片が欠けていくグラニューラ効果を作り出せます。REPEATSを高めにしてコードをプレイして、サウンドが融解するのを聴いてみよう。



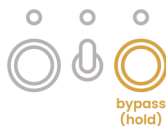
## Do a foot scan

tapスイッチをホールドすると一瞬のSCANを発動できます。スイッチを長くホールドするほどメモリーを深くスキャンし、より過去からの断片を再生します。



## Detune

Smooth SpeedモディファイアをSIZE 0でプレイすると、コーラスやデチューン効果を作り出せます。楽器本来のピッチに合わせてやれば、摩訶不思議な厚みを加えられます。



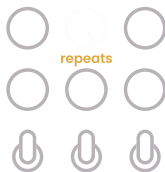
## Engage looping

bypassスイッチをホールドすると、現在のエコーをナイスかつ安定して無限にリピートさせます。LATCH dipスイッチをオンにすれば、ホールドを離してもオンにし続けることができます。



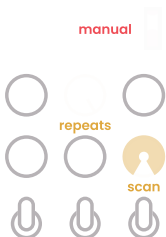
## Generate a drone

REPEATSを最大ではないくらい高めに、更にFEEDモードにすれば、あなたのサウンドはドローンのように永続します。金属的で押し流されたような背景が、あなたのプレイに応じて変化し続けます。



## Looping delay

HabitはREPEATSを最大にしても発振せず、ルーパーのように安定してサウンドが積み重なっていきます。BYPASSスイッチをホールドしてもルーピングさせ、新しいサウンドを重ねること無くプレイできます。

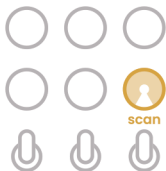


## Make a loop by scanning

これは複数の方法でできますが、これがおそらくベストです。MANUAL dipスイッチをオン、REPEATSを最大にしてSCANを動かしてメモリーを探検しましょう。出力されるサウンド全てがループし、積み重なっていきます。



manual



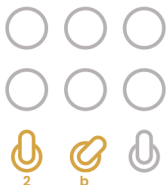
## Manually explore memory

これは最高です、MANUAL dipをオンにすると、SCANノブで過去3分間までのメモリーを自由に探検できます。貴方が聴くものは全てエコーも通過します。

modify



bounce



## Modulated filter

Filterモディファイアを選択して、bounceさせてシンセライクな動きを演出しよう。エコーに適用してもいいですが、SIZEを最小にすればリアルタイムなエフェクトのようにもプレイできます。



## Multi-tap

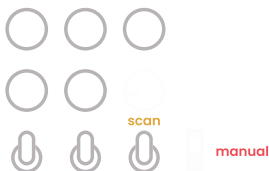
SPREADをほんの少しだけあげて、セカンダリエコーを作り上げよう。異なるSPREADポジションは異なるリズムを生みます。FEEDをオンにしてより馴染み深いマルチタップに、またはOUT/INでスッキリとした響きを楽しもう。





## Parallel echoes

SPREADノブを上げてHabitのメモリーを貴方のプレイに同居させよう。安定したリズムを維持できれば、貴方のプレイは全てナイスにシクします。まるで二人が同時にプレイしているみたいに。



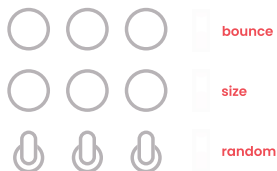
## Pre-delayed delay

MANUAL dipスイッチをオンにすることがHabitを最大に楽しむ秘訣です。これでHabitのメモリーのどの部分をプレイするか制御が出来ます。SCANを少しあげて、貴方のエコーが届けられるまでに僅かな空白を生み出してみよう。



## Pitch spiral

SpeedモディファイアをIN / Feedモードで使って、エコーごとに上昇/下降が連続するピッチシフトディレイを作ってみよう。



## Random size delay

SIZEノブをランダムにバウンスさせることで、常にタイムが変わり続けるディレイとなります。かなりワイルドですが、SIZEはピッチ変化なしへ変更が可能のため、同時にクリーンなサウンドでもあります。



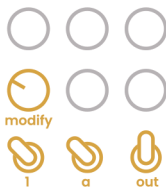
## Real-time lofi

SIZEを最小にすると、Habitのモディファイアを「ほぼ」リアルタイムのエフェクトとして使えます。ほんの少しのラグはありますが、きっとどうにかなるはず。



## Robot sounds

Trimmerモディファイアはエコーをチョップし、単音にまで切り刻みます。このためにはSIZEは最小である必要があります。MODIFYを動かして、Habitをガビガビのシンセにしてみよう。



## Reverse delay

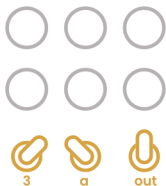
Speedモディファイアは貴方の信号をリバースもできます。Stepped Speedを使って入力のピッチにマッチさせて、馴染み深いリバースサウンドを作ってみよう。



## Shrinking delay

TrimmerモディファイアをINモードで使うと、各リピートにエフェクトが再適用され、エコーが繰り返すごとに小さな破片となります。SIZEとREPEATSを更に高くすると、エフェクトが顕著になります。





## Subdivided slicer

Trimmerモディファイアを使ってエコーを切り刻んで、グリッチのような効果を作ろう。各ポジションはSIZEやタップテンポの設定とシンクします。



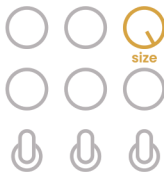
## Tape echo

Stabilityモディファイアをオンにして、ウォームでうねうねしたリピートに。INモードではエコーごとにエフェクトが重なるため、より自然な減衰が楽しめます。



## Tap tempo

Habitのtapスイッチをつかって、現在のSIZE設定を上書きしよう。Habitはタイム変更がピッチ変化を全く起こすこと無く可能なのも特徴です。



## 60 second delay

60秒間のディレイタイムを体験したことがある？冒険的で、野心的で、ちょっと可笑しくて聴いたことのないサウンドを作ってみよう。





**THX FOR  
PLAYING!**