

- データ
- コード
- 楽器

データ

1B:楽器数
 B:楽器番号
 2B:データ長
 2B:波形データオフセット
 2B* :シークエンスオフセット
 2B:0000(オフセット終端)
 6B* :波形データ
 00:楽器番号
 01:4b:ADSR-AR
 3b:ADSR-DR
 1b:未使用
 02:5b:ADSR-SR
 3b:ADSR-SL
 03:GAIN
 04:音の高さ上位
 05:音の高さ下位
 B* :シークエンスデータ

第一シークエンスの最初にコードDB, DDの値を指定する。
 各シークエンスの最初にE3, D6, D4の値を指定する。

コード

00	ストップ
01-7F	音の長さ制御. ただし, これを2個続けた場合, 2個目は下位4bitが音量, 上位4bitがADSR-SR-1が有効な時間になる.
80-CF	音(表の右ほど高い)
ド	80: 8C: 98: A4: B0: BC: C8:
ド#	81: 8D: 99: A5: B1: BD: C9:
レ	82: 8E: 9A: A6: B2: BE: CA:
レ#	83: 8F: 9B: A7: B3: BF: CB:
ミ	84: 90: 9C: A8: B4: C0: CC:
ファ	85: 91: 9D: A9: B5: C1: CD:
ファ#	86: 92: 9E: AA: B6: C2: CE:
ソ	87: 93: 9F: AB: B7: C3: CF:
ソ#	88: 94: A0: AC: B8: C4:
ラ	89: 95: A1: AD: B9: C5:
ラ#	8A: 96: A2: AE: BA: C6:
シ	8B: 97: A3: AF: BB: C7:

楽器の音の高さによっては鳴らせない音がある。

D0	タイ(長さは音と同じく, ADSR-SR-1を用いる)
D1	休符(長さは音と同じく, ADSR-SR-2を用いる)
D2	シークエンスをkey off状態にする
D3	シークエンスをkey on状態にする
D4 xx	シークエンスの波形指定
D5	何もしない
D6 xx	シークエンスのバランス指定(5bit, xxと#14-xxでのバランス)
D7 xx yy	シークエンスのバランスを長さxxの間にyyに変化させる
D8 xx yy zz	シークエンスの音階振動(xx=ディレイ, yy=大きいほど周期が短い, zz=振幅)
D9 xx	シークエンスの一音ごとの音階振動している時間(0bitが0だと増大)
DA	シークエンスの音階振動状態の解除
DB xx	全体ボリューム指定
DC xx yy	全体ボリュームを長さxxの間にyyに変化させる
DD xx	曲のテンポ指定
DE	何もしない
DF xx	曲全体の音階を上げる(xx*半音)
E0 xx	シークエンスの音階を上げる(xx*半音)
E1 xx yy zz	シークエンスの音量振動(xx=ディレイ, yy=大きいほど周期が短い, zz=振幅)
E2	シークエンスの音量振動状態の解除
E3 xx	シークエンスの音量指定
E4 xx yy	シークエンスの音量を長さxxの間にyyに変化させる
E5 xx yy zz	??
E6 xx yy zz	シークエンスの音階一次増減(xx=ディレイ, yy=増減時間, zz=増減値)
E7 xx yy zz	シークエンスの音階一次増減(xx=ディレイ, yy=増減時間, zz=増減値&0次の係数)
E8	シークエンスの音階一次増減解消
E9 xx	音階下位値変更
EA xx yy	全体のエコーボリューム(上位LR)指定
EB xx yy zz	xx=Echo Delay, yy=Echo Feed Back, zz=フィルタ番号
EC	何もしない
ED	シークエンスのEcho off
EE	シークエンスのEcho on
EF xx xx xx xx xx xx xx xx	各filterの値を書く
F0 xx yy	シークエンスのADSRを変更
F1 xx	下位4bitが音量, 上位4bitがADSR-SR-1が有効な時間
F2 xx yy	オフセットにジャンプ
F3 xx yy ~ F4	F3でオフセットにジャンプ、F4でリターン
F5	FLGの下位5bitを更新しない
F6	FLGを更新しない
F7 xx	FLGの下位5bit指定
F8	FLGを更新する
F9 00 xx	F9 01のジャンプ回数指定(xx-1回)
F9 01 xx yy	オフセットに指定回数だけジャンプする
F9 02	何もしない
F9 03 xx	シークエンスのADSR-AR変化
F9 04 xx	シークエンスのADSR-DR変化

F9 05 xx	シークエンスのADSR-SL変化
F9 06 xx	シークエンスのADSR-SR-1(一定時間前)変化
F9 07 xx	シークエンスのADSR-SR-2(一定時間後)変化
F9 09 xx yy	各値が00でないならシークエンスのVOLの符号を逆転させる

- 詳細な説明: [SNES "Dragon Quest VI / III" Heart Beat Format Spec - loveemu log](#)
- MIDIデータへの変換: [SPC変換系ぶちまとめリリース - loveemu log \(hbdqspc\)](#)

楽器

- 21 ハープ(マーメイドハープ)
- 2C 笛(伝説の笛)
- 38 パイプオルガン(教会での祈り)