

=====  
はじめにお読みください  
  
トキワグラフィックス イベント背景素材 第2集 宿屋  
2019-05-17  
=====

■はじめに

このたびは『トキワグラフィックス イベント背景素材 第2集 宿屋』をご利用いただき、誠にありがとうございます。

本素材集には、ゲーム制作支援ソフト『ツクールシリーズ』で利用できる素材が収録されています。

■動作環境

『RPG ツクール MV』 『ラノゲツクール MV』 が正常に動作する環境を推奨いたします。

■本素材の利用方法

収録されている素材の利用方法を『RPG ツクール MV』を例にご説明します。

1. 『RPG ツクール MV』のエディターを起動し、素材を追加したいプロジェクトを開いてください。
2. メインメニューの [ツール] > [素材管理] を選択します。
3. [素材管理] の画面が表示されます。
4. BGM なら [audio/bgm]、タイルセットなら [img/tilesets] など、画面の左部分に表示されているリストから、追加する素材に適した項目を選択してください。
5. 画面右上にある [インポート] ボタンをクリックしてください。
6. 参照先を選ぶ画面が表示されます。素材が収録されたフォルダを選択してください。
7. 追加したい素材ファイルを選択してください。これでプロジェクトに素材が追加されます。

■『トキワグラフィックス イベント背景素材 第2集 宿屋』収録素材使用条件

①『トキワグラフィックス イベント背景素材 第2集 宿屋』（以下「本ソフトウェア」といいます）の著作権、商標権その他の知的財産権は、STUDIO TOKIWA 及び STUDIO TOKIWA の認める第三者に帰属します。

②ゲーム制作に利用する場合、以下の条件を順守してください。

本ソフトウェアは、ツールシリーズにのみご利用いただけます。自作のプログラムやアプリケーションなどの制作にはご利用いただけません。

<ツールシリーズで利用する場合>

本ソフトウェアに収録されている素材は、ゲーム制作支援ソフトウェア『ツールシリーズ』向けの素材です。ユーザーは、次の条件を全部満たしている場合のみ、本ソフトウェアを使用して、オリジナルのゲーム（以下「ユーザーゲーム」といいます）を制作・配布・販売することができます。

- ツールシリーズの正規ユーザーであること。なお、正規ユーザーになるには、株式会社 KADOKAWA 製品が別途定める方法に従って、ユーザー登録を完了させる必要があります。

- ユーザーゲームの添付ドキュメント内に本ソフトウェアを使用して制作した旨を表記するほか、次の権利表記を行なうこと。

【権利表記】 (C) STUDIO TOKIWA

- ユーザーゲームに使用する目的でのみ、本ソフトウェアを編集・加工・改変等すること。

- 本ソフトウェア（ユーザーが編集・加工・改変等した本ソフトウェアを含みます）を単独で配布・譲渡・販売・貸与等しないこと。

③株式会社デジカは、本ソフトウェアを使用することによりユーザーに生じた損害については、弊社に故意・重過失のある場合を除き、一切賠償の責任を負わないものとします。

④ユーザーは、本ソフトウェアを自己の責任と負担にて使用するものとします。

⑤株式会社デジカは、ユーザーが本ソフトウェアを使用すること及びユーザーゲームを制作・配布・販売することにより、第三者との間で生じたトラブル・紛争等に関しては、一切責任を負わないものとします。

⑥本使用条件については、事前の予告なく変更となる可能性があります。

---

制作

STUDIO TOKIWA

販売

株式会社デジカ

お問い合わせ先

<https://store.tkool.jp/contact/technical-contact>

---

(C) Degica.com

※ RPG ツクールは、株式会社 KADOKAWA の登録商標です。

※ その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。