
はじめにお読みください

FantasyフィールドとダンジョンBGM集

2020/06/19

■はじめに

このたびは『FantasyフィールドとダンジョンBGM集』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』や自作プログラムなど、ゲーム制作全般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2000』『RPGツクールXP』『RPGツクールVX』『RPGツクールVX Ace』『RPG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。

■『FantasyフィールドとダンジョンBGM集』収録素材使用条件

①『FantasyフィールドとダンジョンBGM集』（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、「Murray Atkinson」及び「Murray Atkinson」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。

<ツク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『ツクールシリーズ』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。

- ツク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) "Murray Atkinson"

- 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。

<自作プログラムや自作アプリケーションに利用する場合>

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『ツクールシリーズ』の素材規格にあわせて作られておりますが、ユーザーは本ソフトウェアを使用して、自作プログラムや自作アプリケーション（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。

- ユーザーゲームの添付ドキュメント内、あるいはユーザーが閲覧可能である場所に本素材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) "Murray Atkinson"

- ユーザーゲームに使用する目的でのみ、本素材を編集・加工・改変等すること。

- 本素材（ユーザーが編集・加工・改変等した本素材を含みます）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

"Murray Atkinson"

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。