

=====  
はじめにお読みください

## 8bit レトログラフィック-オールインワン素材集

=====

### ■はじめに

この度は『8bit レトログラフィック-オールインワン素材集』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本素材集は、マルムギコウジが作成した商品で、ゲーム制作支援ソフト『RPG ツクール MV』、『RPG ツクール MZ』の素材規格に沿って制作されたグラフィック素材集です。

### ■動作環境

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

### ■この素材集について

本素材集は、特に「往年の某有名家庭用 8bit ゲーム機」の色味を参考に、90 年代あたりのレトロゲームを意識したグラフィック全般が収録された素材集となっております。

(詳しくは、プロジェクトフォルダの中にある「img」フォルダ内の「parallaxes」と「pictures」を除いたすべてのグラフィックになります。)

### ■MV,MZ のちがい

ほぼ同じです。「tilesets」のみ、MZ は任意でレイヤーを選べるのでそのあたりを考慮してわずかに違うパーツがあります。(「Tl\_World\_A1」の沼、溶岩の海、および「Tl\_Outside\_A4」の森、雪の森、各種崖の下地が透明になっている)

また、MZ は初期設定でアニメーションの作成に「Effekseer」で作成したファイルを使用するようになっていますが、本素材集のアニメーション素材は、MV のセルアニメを想定しています。

MZ でも「MV 互換データの作成」によって MV と同様のアニメーション制作ができますので、ご活用ください。

## ■『STRICT』フォルダについて

このフォルダの中には「face」「characters」「sv\_actors」「window」が入っています。

今回「face」内にあります顔グラフィックを作るにあたり、「あのゲーム機の色制限」に忠実に制作すると、どうしてもカラフルさに欠けるものになってしまう、というジレンマに陥りました。

この素材集は「なんとなくレトロな画面作りがしたい」という方から「厳密に 8bit ゲーム機の制限に忠実に作りたい」という方までご満足いただけるようなものにしたいと思い作りました。

そのため顔グラフィックに関しては、苦肉の策ではありますが、「見栄え重視」のものと、「あのゲーム機の色制限の中で使いやすい」ものの 2 パターンに分けることにしました。

「STRICT」フォルダに入れてあるのは、色制限に忠実な方です。

なお、顔グラフィックの配色に合わせて「characters」と「sv\_actors」の色も変えてあるというわけです。

どうぞ好きな方をお使ください。

## ■サンプルプロジェクト

ある程度データベースを作成済みのサンプルプロジェクト（日英）を収録しています。

## ■おまけ素材

おまけ素材として、自作のフリーフォント「DotFont.ttf」及び「DotFontBold.ttf」を収録しています。

ご使用いただく場合は、プロジェクトフォルダ中の「fonts」フォルダの中に入れてご利用ください。

## ■素材の利用方法

(既存のグラフィックに追加する場合)

本素材集の中でご使用になりたい素材が収録されているフォルダ名をご確認ください。

プロジェクトの中の「img」フォルダを開いてください。その中に先ほど確認したものと同名のフォルダがありますので、そちらを開いてください。

そのフォルダの中にご使用になりたい素材をコピー&ペーストしてください。

(すべてのグラフィックを本素材で置き換えたい場合)

プロジェクトの中の「img」フォルダの中にあるいらない素材の入ったフォルダを削除するか、任意の場所にバックアップしてください。

本素材中、置き換えたい素材の入っているフォルダをコピーしてプロジェクトの中の「img」フォルダの中にフォルダごとペーストしてください。

(例外①：Window について)

本素材集の「system」フォルダ内には複数のウインドウ用のグラフィックが用意されていますが、

RPGツールの方で認識するのは「Window.png」という名前のもので、ご利用になりたいウインドウ画像を選んでいただき、「Window.png」とリネームいただいた上でご利用ください。

(例外②：Battleback1,2 について)

サイドビューバトルで制作する場合、本素材集に収録されている Battleback は正しく表示されません。

これは、サイドビューとフロントビューで画像をトリミングする位置が異なるために起こります。

どちらのバトルモードでも同様な表示するため、MV用に「FC\_DontTrimMV.js」、MZ用に「FC\_DontTrimMZ.js」という自作のプラグインを作りました。(サンプルプロジェクト内にあります)

サイドビューバトルで、本素材中の Battleback をご利用いただく場合は、お手数ですがこちらのプラグインを導入してください。

また、フィールドでの戦闘で自動選択される背景画像をより細かく地形に準じたものにするために「FC\_AjustTerrainMV,MZ.js」というプラグインも入っています。よろしければ、こちらをあわせてご利用ください。

また「FC\_DontTrimMV,MZ.js」を何らかの理由で使わない場合、プラグイン無しでも正し

く表示されるように、「withoutPlugins フォルダ」の中に調整済みの「battlebacks1,2」を収録しましたので、お手数ですがこちらから必要なものをお選びいただいでお使いください。なお、MZの場合、フロントビューの戦闘であれば、プラグインの使用、未使用関係なく正しく表示されます。

## ■素材の使用条件

①『8bit レトログラフィック-オールインワン素材集』（以下「本素材集」といいます）の著作権、商標権その他の知的財産権は、マルムギコウジ及びマルムギコウジ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。

本素材集は、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、次の条件を満たしている場合のみ、本素材集を使用して、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 Gotcha Gotcha Games 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素材集を使用して制作した旨を表記するほか、次の権利表記を行うこと。

**【権利表記】** (C)Koji Marumugi

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

・本素材集（ユーザーが編集・加工・改変等した本素材集を含みます）を単独で配布・譲渡・販売・貸与等しないこと。

・本素材集はツクールシリーズ以外のゲーム制作ソフト、ならびに自作プログラムの作成には利用できません。

③株式会社 Gotcha Gotcha Games は、本素材集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、本素材集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 Gotcha Gotcha Games は、ユーザーが本素材集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

マルムギコウジ

■販売

株式会社 Gotcha Gotcha Games

本製品に関するお問い合わせ先

お問い合わせフォーム <https://rpgmakerofficial.com/support/contact/>

Maker シリーズ公式サイト『RPG Maker Official』

<https://rpgmakerofficial.com/>

---

(C)Gocha Gocha Games Inc.

※ RPG ツクールは、株式会社 Gotcha Gotcha Games 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。