

=====
はじめにお読みください

MEGA FANTASY ピクセルモンスターパック
=====

■はじめに

このたびは『MEGA FANTASY ピクセルモンスターパック』（以下「本ソフトウェア」）をご利用いただき、誠にありがとうございます。

本ソフトウェアは、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』および『RPG ツクールMZ』向けのグラフィック素材集となっております。

■本ソフトウェアについて

本ソフトウェアは往年の家庭用 16bit ゲーム機などで使われていた「9bit カラー」512 色のみを使って、1パレット 15 色という単位で配色を行うという制限の元で作られたエネミー素材集です。

■「マルムギ モンスターパック」のドット絵バージョン

モンスターのデザインは別売の「マルムギ モンスターパック」と完全に対応しています。こちらは色違いが 4 パターンあるので、83 種類 × 4 パターンの色違い = 332 体となります。もちろん、フロント、サイドビュー両方に対応しています。

■PalletCorrespondenceChart（カラーパレット対応表について）

かつてのゲームグラフィックは 1 画面上に表示できる色数が限られていました。

とくにメガドライブなどは 1 画面 4 パレット（15 x 4 = 60）+ 背景色 1 色で計 61 色しか表示できなかったため、異なるオブジェクトであっても同じパレットを共有する必要が多々ありました。

それを再現するために本素材集に収録してあるモンスターは色違いを含め 332 体ありますが、使用しているパレットは 40 程で多くのモンスターが同じパレットを共有しており、ファイル名で確認することができます。

また、すべてのモンスターのファイル名は「En(svEn)_モンスター名_カラーナンバー」となっています。カラーナンバーとはパレット番号のことです。

同封の「PalletCorrespondenceChart」は、画面の色数を工夫したい方のためカラーナンバーの対応表です。

■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します。

■素材の利用方法

収録されている素材の利用方法をご説明します。

<enemies フォルダに収録されている素材を使いたい場合>

1. 『RPG ツクール MV』および『RPG ツクール MZ』のエディターを起動させて、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. 画面内にある「img/enemies」のフォルダを選択します。(フォルダがない場合は、プロジェクトフォルダ¥img¥に enemies フォルダを作成してください)
5. 画面右上にある [インポート]の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。

■『MEGA FANTASY ピクセルモンスターバック』収録素材使用条件

本素材集は RPG ツクール MZ、RPG ツクール MV 向けの製品ですが、利用条件は下記 URL の規約が適用されます。ご参照ください。

<https://rpgmakerofficial.com/support/rule/?id=2>

また、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、次の権利表記を行ってください。

【権利表記】 (C) Koji Marumugi

■制作

マルムギコウジ

株式会社 Gotcha Gotcha Games

■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)Gotcha Gotcha 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