

=====
はじめにお読みください

レトロゲーム実機音源 BGM セット 2
=====

■はじめに

このたびは『レトロゲーム実機音源 BGM セット 2』（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、サークル「MML Hack-a-thon」が作成した商品で、ゲーム制作支援ソフト『ツクール』シリーズで使用できる音楽データを収録した素材集です。

■レトロゲーム実機音源 BGM セット 2 について

『レトロゲーム実機音源 BGM セット 2』とは、『RPG ツクール MV』『RPG ツクール MZ』の規格に合わせて制作された、レトロゲーム実機の音源を使用した音楽データを収録した BGM 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。

<bgm フォルダに収録されている素材を使いたい場合>

1. 最初に『RPG ツクール MV』もしくは『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「audio/bgm」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 \audio\ に bgm 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。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。

※ 「audio/me」の素材データについても、同様にインポートを行なってください。

※bgm.me フォルダに収録されている素材については、おもにイベントコマンド [BGM の演奏]、[ME の演奏] にて使用します。[BGM の演奏]、[ME の演奏] の使い方については、各ツールのマニュアル、ヘルプにてご確認ください。

※その他のツールでお使いになる場合は、各ツールに同梱されたマニュアルをご覧ください。素材のインポートを行なってください。

■『レトロゲーム実機音源 BGM セット2』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)MML Hack-a-thon

■楽曲制作

稗田 裕基(MML Hack-a-thon)

■販売

株式会社 Gotcha Gotcha Games

■本製品に関するお問い合わせ先

RPG Maker Official 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。