

=====
はじめにお読みください

RPG BGM集-オーケストラ版

=====

■はじめに

このたびは『RPG BGM集-オーケストラ版』（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、MMMM 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。

■RPG BGM集-オーケストラ版について

『RPG BGM集-オーケストラ版』はRPGで使えるBGM集です。29曲あり、バトル・フィールド・町・ダンジョン・イベント等RPGで使う一通りのBGMを収録しています。

一番の特徴はすべての曲にオーケストラ版と8bit版（別売）があることです。片方だけ使用しても、もちろんいいですし、あるいは両方使用し独自の世界観を築くのも一興です。

こちらはオーケストラ版のみの収録となっています。

■動作環境

『RPG ツクールMZ』『RPG ツクールMV』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。

収録されている素材の利用方法を『RPGツクールMZ』を例にご説明します。

- 1.最初に『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。
- 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。

※その他のツクールでお使いになる場合は、各ツク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。

■ 『RPG BGM集-オーケストラ版』収録素材使用条件

①本ソフトウェアの著作権、商標権その他の知的財産権は、MMMM 及びMMMM の認める第三者に帰属します。

②本ソフトウェアに収録されている素材（以下「本素材」といいます）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、本素材を使用して、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、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)MMMM

● 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。

● 本素材はツ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。

③MMMM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。

⑤MMMM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。

■ 楽曲制作

MMMM

■ 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。