

---

はじめにお読みください

## アニメーションバトル素材集：旅の仲間セット 2

=====

### ■はじめに

このたびは『アニメーションバトル素材集：旅の仲間セット 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、Vibrato が作成した商品で、ゲーム制作支援ソフト『RPG Maker Unite』向けに製作された、Maker シリーズで利用できるグラフィックを収録した素材集です。

### ■『アニメーションバトル素材集：旅の仲間セット 2』について

『RPG Maker Unite』『RPG ツクール MZ』『RPG ツクール MV』の規格に合わせて制作されたアニメーションバトル素材です。

旅の仲間セット 2 では、Unite キャラクター 4 人をモデルとした豊かなアニメーションキャラクターが戦闘シーンを盛り上げてくれます。

### ■収録内容

- ・ Unite : 52 点（各キャラクター×13 ファイル、原寸）

オリジナルサイズのアニメーションバトルが収録されています。

- ・ Unite2 : 52 点（各キャラクター×13 ファイル、2 倍拡大版）

UNITE の画面サイズに合わせ、2 倍に拡大したアニメーションバトルが収録されています。

- ・ sv\_actors : 4 点（MV/MZ 用）

MV/MZ で使用できる 3frame ベースにカットされたアニメーションバトルが収録されています。

こちらには Step が収録されていないので、使用したい場合は、Unite フォルダ内の Step を画像編集してご使用ください。

- ・ Characters : 9 点（MV 用単体 4 点、MZ 用単体 4 点、まとめ 1 点）

MV/MZ で使用できる 4 人のキャラクターの歩行グラフィックが収録されています。

\$ のついたファイルは単体で機能します。

8 体分をまとめたファイルは、上段が MV 版。下段が MZ 版の歩行グラフィックとなります。

## ■収録モーション

・ sv\_actors : MV/MZ 用

( wait / chant / guard / damage / evade / thrust / skill / item / victory / dying / dead / swing or spell)

上記に記載のないモーションはコピーになります。

・ SV\_Actors : Unite 用

( wait / chant / defend / damage / avoid / thrust / magic / item / win / lose / step / swing or skill)

Unite は個別にモーションファイルを設定する必要があるため、記載のないモーションは既存のモーションを代用してください。

Unite は、一部のモーションネームが MV/MZ から変更されています。

・ 物理系職業の場合、swing が追加され攻撃モーションが2種類用意されています。

・ 魔法系職業の場合、spell が追加され魔法モーションが2種類用意されています。

## ■動作環境

『RPG Maker Unite』『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。

### 【Unity Asset Store 版の場合】

- 1.『RPG Maker Unite』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.Unity Asset Store で素材のページを開き、Open in Unity ボタンをクリックします。
- 3.Package Manager ウィンドウが開き、素材の情報が表示されます。ダウンロードして、インポートボタンをクリックします。
- 4.[インポート]画面が表示されます。画面右下の[インポート]をクリックすると、本素材集が一括でインポートされます。
- 5.Unite の素材として参照可能にするインポートウィンドウが表示されます。指示に従ってインポートを行ってください。

### 【Steam 版の場合】

1. 『RPG Maker Unite』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[ウインドウ] > [RPG Maker] > [モード] > [RPG Maker Unite + Unity Editor]を選択します。
3. Unity Editor の[アセット] > [パッケージをインポート] > [カスタムパッケージ]を選択します。
4. 本素材集のフォルダ内にある Travel Companion Set 2.unitypackage を選択し、[開く]をクリックしてください。
5. [インポート]画面が表示されます。画面右下の[インポート]をクリックすると、本素材集が一括でインポートされます。

### ■ RPG ツクール MV/MZ で、素材を使用したい場合

#### < 素材のインポート方法 >

1. 最初に『RPG ツクール MV または 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/sv\_actors」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 sv\_actors 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。

※「characters」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。

#### < バトラーと歩行キャラの設定方法 >

1. 「データベース>アクター」で、使用したいアクターIDを選択します。
2. 「[SV]戦闘キャラ」で、先程インポートした使用したいバトラー画像を選択してください。
3. 歩行キャラも使用したい場合、「歩行キャラ」で、使用したいキャラ画像を選択してください。

#### < デフォルトで表示されてしまう武器の消し方 >

- ・データベース>システム>[SV]攻撃モーション>該当武器の画像をなしに設定してください。  
(MZ の場合、システム2)

< 攻撃モーションの設定方法 >

・ データベース>システム>[SV]攻撃モーション>thrust を使いたい場合は突き。swing を使いたい場合は、振りを使用する。

(MZ の場合、システム 2)

■『アニメーションバトル素材集：旅の仲間セット 2』収録素材使用条件

利用条件は下記 URL をご参照ください。

<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)Vibrato

-----  
■開発

Vibrato

HP: P3X-774

<https://vibrato08.wixsite.com/p3x-774>

■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