

DRAGENCER PRO

マニュアル・利用規約

INDEX

Page 1	Index
Page 2	ようこそ、ドラゲンサープロへ！
Page 3	インストールについて
Page 4	起動をしたら
Page 5	パターンモードとソングモード 説明
Page 6	パターンモードとソングモードとは？
Page 7	パターンモードとソングモード 共通機能
Page 8	パターンモードの機能 1
Page 9	パターンモードの機能 2
Page 10	パターンモードの機能 3
Page 11	ソングモードの機能 1
Page 12	ソングモードの機能 2
Page 13	メモリーレイヤーとドロウレイヤー
Page 14	ショートカットコマンド
Page 15	コツについて
Page 16	覚えていただきたいこと
Page 17	困った！そんなときは・・・
Page 18	システム条件など
Page 19	ご利用規約
Page 20	ご利用規約つづき

ようこそ、ドラゲンサープロへ！

ドラゲンサープロは、
パターンモードとソングモードという二種類のモードを使うことにより、
イラストや取り込んだ写真を元にムービーを作成し、
音楽を同期させて一人で音楽付きムービーを完成させることができるソフトです。

あえて簡単に作っていくためにピクセルベースで絵を書く仕組みになっています。
もちろん、TVゲーム世代の方にはピクセル職人のような感覚で、
キャラクターを描き上げてみるのもいいでしょう。

それらを 32 個のイラストとして格納し、
タイミングに合わせて呼び起こす事によって、
音楽付きのアニメーションムービーを作ることができます。

音楽も、細かく作りこめるステップシーケンサーをベースに、
絵を描くことが直接音になるドラゲンサーならではの演奏機能によって、気軽に作ることができます。

凝りたい人はとことん作りこみ、簡単に楽しみたい人には簡単に楽しめるツールを
目指してつくられています。

インストールについて

ファイルは圧縮されています。ダブルクリックで展開すると

「 DragencerPro1 」というフォルダと

「 samplefiles 」というフォルダができます。

● Windows VISTA の場合

展開した「 DragencerPro1 」というアプリケーションを含むフォルダと、

「 samplefiles 」を任意の場所に置いてください。

● Windows XP の場合

「 DragencerPro1 」のほうは一般的には C ドライブの中の、Program Files というフォルダの中におくのがよいでしょう。

このときアプリケーション本体のショートカットを、

“ C:¥Documents and Settings¥ユーザー名 ¥ スタートメニュー ¥ プログラム ” の中におけば、

スタートメニューからも起動できます。

ただし「 samplefiles 」は必ずマイドキュメントの中においてください。

アプリケーションからファイルを読む場合、マイドキュメントに置いてある必要性があります。

自分で写真を読み込んだりつくった画像を読み込ませたい場合も、そのファイルをマイドキュメントの中の

「 samplefiles 」に置いて、それをアプリケーションから (import photo) ボタンなどで開いてください。

起動をしたら

「 DragencerPro1 」 フォルダの中の青い音符のアイコン、
「 DragencerPro1_0X.exe 」 をダブルクリックして起動します。
もしくはスタートメニューにショートカットをおいている場合スタートメニューから起動します。
ドラゲンサープロは起動に少々長めの時間を要しますので、
ハードディスクのアクセスランプがついている際はお待ちください。

起動したらあなたの使っているパソコン画面のサイズに合わせて
画面を広げ、インターフェースがすべて見えるようにしましょう。
ドラゲンサーは 1024 x 768 の画面にあわせてあります。
それ以上の画面サイズなら問題なくつかえます。
「最大化ボタン」をおして全画面表示をすれば簡単です。

パターンモード&ソングモード 説明

パターンモードについて

パターンモードでは、イラストとリズムを組み合わせたパターンを1小節（16 ステップ）単位で作っていきます。

イラストはカラーパレットから色を選んで、ディスプレイウインドウに絵を直接描くことで作成できます。また、写真を読み込むこともできます。もちろん読み込んだ写真に、いろいろ書き加えることも可能です。それらをナンバーに割り当てて、最大 32 個までメモリし、保持させることができます。

リズムは画面下のステップシーケンサで、1小節 16 ステップのタイミングに合わせてどんな音を鳴らすか、同時にどんなイラストを表示するかを作り込みます。これらをパターンとして 16 種類記憶できます。

ソングモードについて

ソングモードではパターンモードで作った最大 16 種類のパターンを順番に呼び出して、長いソングとして組み立てていきます。

さらにソングモードでは作ったソングを再生しながら、リアルタイムに絵を描き演奏することで、その音と絵の動きを記憶することができます。いってみれば「ギターソロ」みたいなものでしょうか。

これらの機能を使って自分だけの音楽付きムービーを、手軽につくれるのがドラゲンサープロなのです。

パターンモード&ソングモードとは？

パターンモードは、

ちょっとした練習、下絵の制作、リズムパターンの制作が目的になります。

“ちょっとした練習”とはパターンモードでは（絵を描いたときに音のメモリはできないので、）絵を描きながらこんな音になるのか、ということイメージしてもらうことです。

パターンモードはリズムをスタートしていない状態では、

全てのピクセルに対して半音ずつ音が変わるようになっていますが、

スタートするとメロディフィルタが働き、音楽になりやすいように音程が整理されます。

また、リズムパターンの中に描いたイラストを時間軸で並べることができるので、

1小節の中でパラパラまんがやスライドショー、アニメーションのような動きを作り込めます。

ソングモードは、

パターンモードでつくったリズム、イラストを並べて、長いソングを作成できます。

そして、そのリズムと映像に合わせてドロウ機能で絵を描きながらメロディを作成できます。

ドロウ機能は2つ記録できますのでより複雑な作品も作れます。

また、トーンパレットを使い作った楽曲の音色や、エフェクトをリアルタイムに変更でき、

トーンレック機能によって動かしたパラメータを記憶させることもできます。

なんどもこの作業を繰り返して気に入ったものができればそれをムービーとして書き出すことができます。

YouTube* などにアップすることで作品を発表したり、ユーザー同士で作品を共有したりするのも楽しいでしょう。

基本的には使い方は自由です。

パターンモード&ソングモード 共通機能

2 【パターンモードタブ】

パターンモードが選択されます（全体がシルバーの画面になります。）
再生中は切り替えることができません。

3 【テンポ】

テンポを調節します。

4 【マスターボリューム】

ボリュームを調整します。

5 【トーンセレクト】

リアルタイムドロウ（※1）で
鳴らされる音色を
切り替える機能です。（※2）

13 【スタートストップボタン】

パターン又はソングの再生、
停止を行います。

14 【クイットボタン】

ドラゲンサーを終了します。
Ctl+Q でも終了できます。

15 【マニュアルボタン】

Html 形式のマニュアルを呼び出します。

1 【ソングモードタブ】

ソングモードが選択されます（全体がブルーの画面になります。）
再生中は切り替えることができません。

6 【イラストナンバーセレクト】

メモリされたイラストを呼び出します。

7 【イラストメモリ】

作ったイラストを保存します。
保存する際は、任意の番号を選び
ボタンを押します。

8 【イラストメモリウインドウ】

メモリされたイラストが
表示されます（※3）。

11 【トーン】

音色をリアルタイムで
変化させることができます。
（※5）

9 【パターンナンバーセレクト】

パターンを選択します（※4）。

10 【カラーパレット】

イラストを描くときにこの中から色を
選ぶことができます。
右下のマスは消しゴムツールとして使えます。

16 【オーディオ設定】

音が鳴らない、音が遅れる時に設定を変えてみましょう。

12 【ディスプレイウインドウ】

絵を描いたり、再生してムービーを見たりします。

※1：ディスプレイウインドウ内のお絵かき

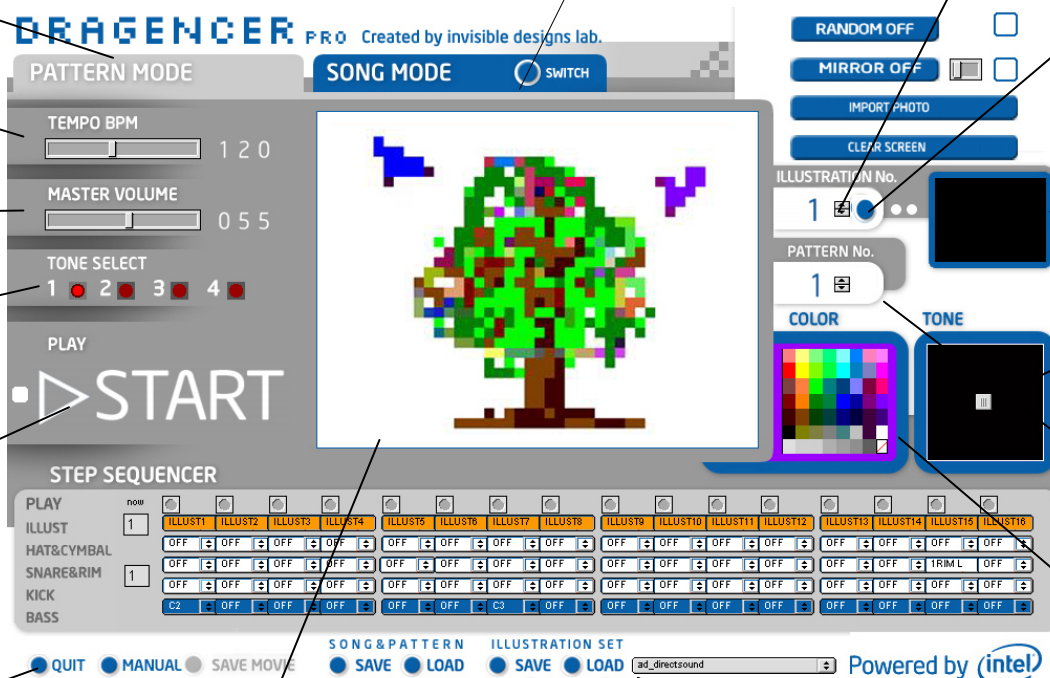
※2：パソコンのキー a（トーン1）、s（トーン2）、d（トーン3）、f（トーン4）でも切り替えられます。

※3：描きかけの絵と比較したり、記憶されたかどうかを確認できます。

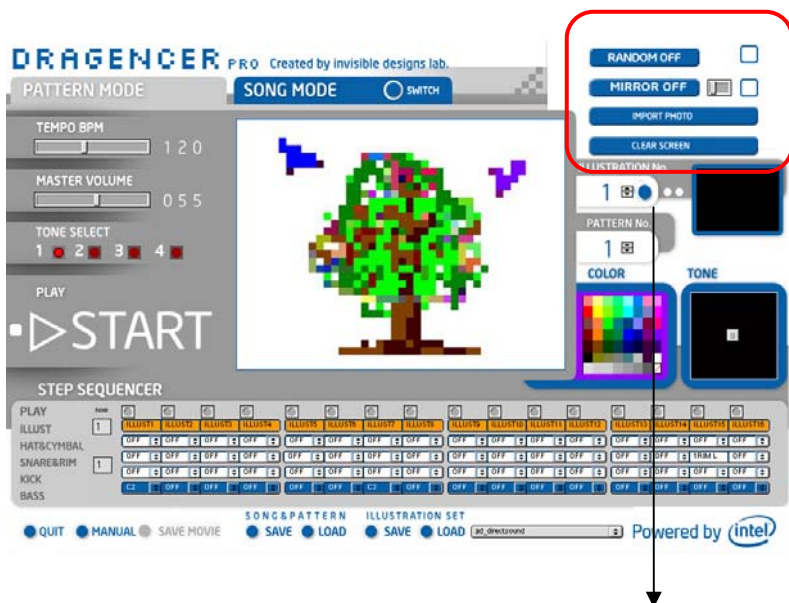
※4：パターンのメモリにボタンはありません。作りこんだステップシーケンサの設定は現在選んでいるパターンの番号にメモリされます。新しいパターンをつくりたいときは新しいパターン番号を選んでください。

ただし、終了時は SONG&PATTERN SAVEで保存しましょう。

※5：ソングモードでは変化をソングの時間軸と一緒に記憶させることができます。



パターンモードの機能 1



P1

【ランダム オン、オフ】

絵を描くときの色をランダムに変化させます。
右側の四角はオン状態の時、点滅して知らせます。

P2

【ミラー オン、オフ】

絵を描くときに万華鏡のような効果をつけます。
右の切り替えスイッチによって 2 タイプから選べます。
さらに右の四角はオン状態の時点滅します。

P3

【インポートフォト】

Jpeg 画像を読み込みます。
ただしこのとき画像は 42x32 ピクセルのフォーマットになります。

P4

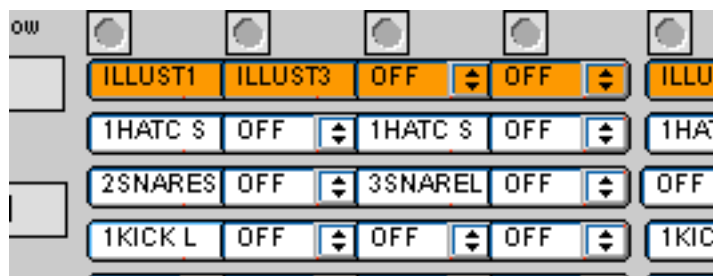
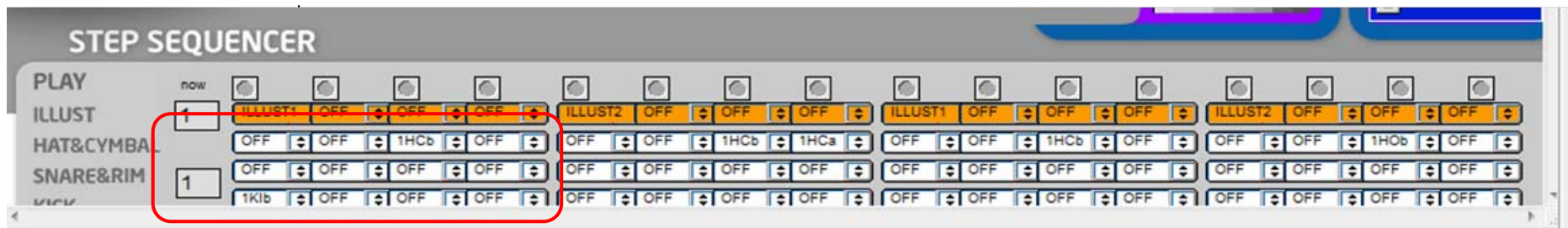
【クリアスクリーン】

ディスプレイウインドウに描いたイラストをクリアします。

注意

P4 クリアスクリーンボタンの役割は現在表示している画像を一時的に「真っ白にしてくれる」ということです。
もともとメモリされている画像はメモリされたままです。

パターンモードの機能 2



ステップシーケンサーの各セレクトタブは省略名で表記されています。最初に書かれた数字はドラムキットの番号です。

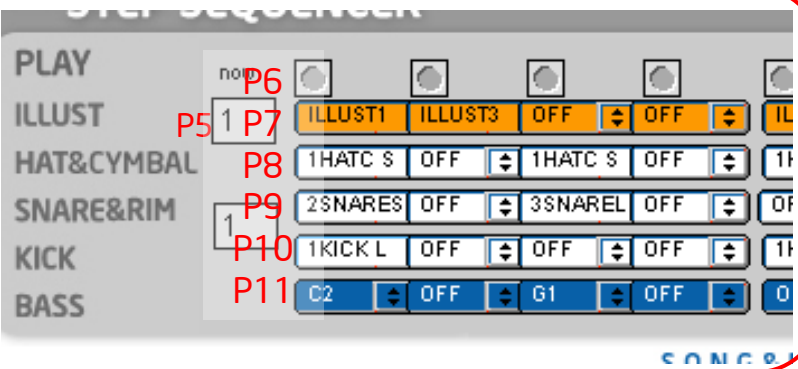
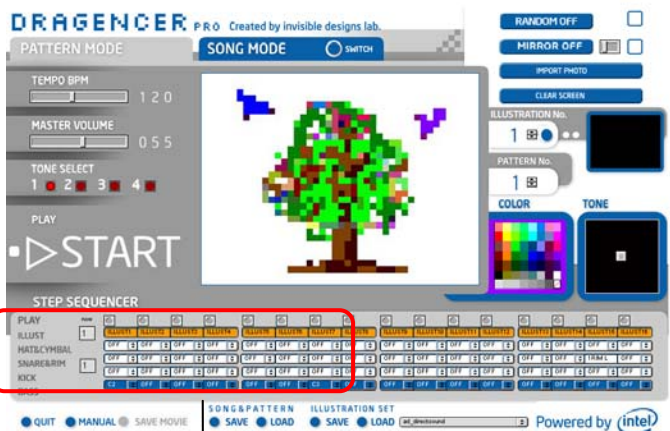
- | | |
|--------------------|------------------|
| 1 = テクノキット | 2 = 生ドラムキット |
| 3 = パワーキット | HATC = ハイハットクローズ |
| HATO = ハイハットオープン | CYMB = シンバル |
| SNARE = スネア | RIM = リムショット |
| KICK = キック (バスドラム) | |

最後についている小文字の **S** もしくは **L** は強弱のバリエーションです。**S** は smallで弱い、**L** は Loudeで強いという意味になります。

(例) HAT & CYMBAL のセレクトタブの例では [1HAT S] → 1=テクノキット小、HATC=ハイハットクローズ、S=小
つまり、テクノキットの弱いクローズハイハット、という意味になります。

また、後述のショートカットコマンドによってパターンのコピー、ペースト、クリアが行えます。

パターンモードの機能 3



P5【パターンディスプレイ】
再生中にパターンを切り替えようとした場合、現在再生中のパターンが終了しないと、切り替わりません。再生中の時は、次に再生するパターン番号を表示します。

P6【ステップインジケータ】
再生中のステップポジションを点滅して知らせます。

P7【イラストセレクト】
メモリさせたイラスト番号を選択します。

P8【ハイハット&リムショット】
ステップに合わせてハイハットの強弱を含むバリエーションと、リムショットの音を選べます。

P9【スネア】
ステップに合わせて、強弱を含むスネアのバリエーションを選べます。

P10【キック（バスドラム）】
ステップに合わせて、強弱を含むバスドラムのバリエーションを選択。さらにバスドラムのバリエーションに合わせて、映像がビートにシンクロするエフェクトがかかります。

P11【ベース】
ベースラインを作ることができます。他のリズムと同じようにステップに合わせて音を選びます。

ヒント

P11 ベースの音階は「CDEFGAB」の音名表記になっています。
「C=ド」「D=レ」「E=ミ」「F=ファ」「G=ソ」「A=ラ」「B=シ」を意味しており、またアルファベットの後の数字は小さいほど低い音になっています。「#」はそれぞれの音から半音高い（シャープした）音です。

ソングモードの機能 1

S1

【ランダムドロウ】

リアルタイムドロウオンの時の色をランダムに変化させます。

S2

【ミラーエフェクト】

リアルタイムドロウが万華鏡のような効果で描かれます。

S3

【ミラーバリエーション】

切り替えて 2 つのミラーバリエーションが選べます。

S4、S5、S6、S7

【ドロウレック】

ソングに合わせてリアルタイムドロウを記憶します。

クリアする時は隣のクリアボタンをクリックします。

これで S6,S7 を使い 2 種類のリアルタイムドロウを記録することができます。

S8

【トーンレック】

トーンをつかってドロウを含む全体にエフェクトをかけることができます。

レック機能はドロウレックのようにソングのタイミングで記録していきます。

※注意：ドロウレック 1,2 トーンレックは、

ボタンを押した段階ですぐにソングがスタートします。

ストップした段階で記録も停止し、再生すると再現します。

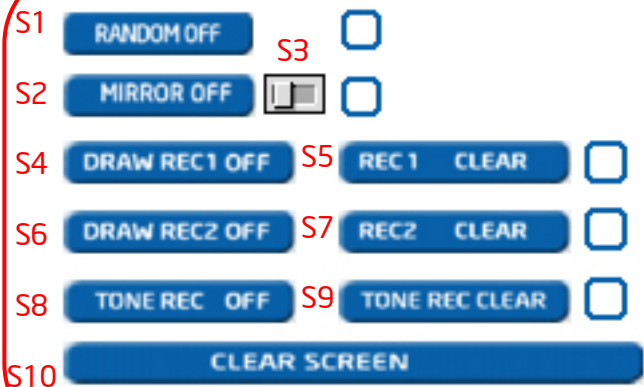
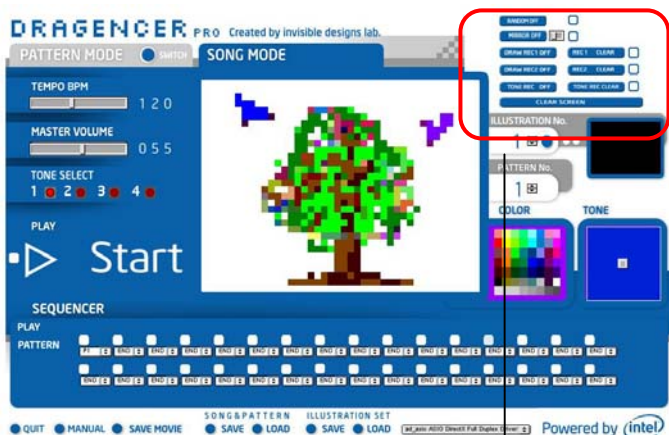
やり直したい場合はトーンならば S9 のトーンクリア、

そして同じようにドロウもそれぞれのクリアボタンを押してやり直します。

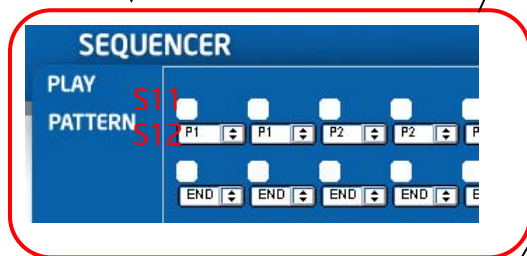
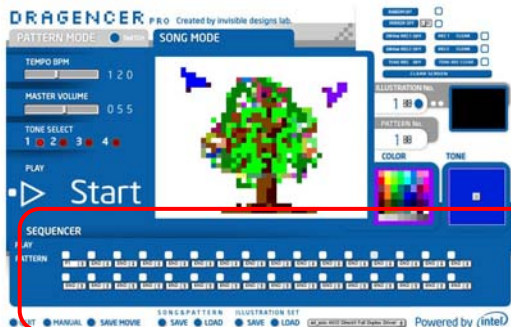
S10

【クリアスクリーン】

現在のディスプレイウインドウをクリアします。



ソングモードの機能 2



S11

【ビートインジケータ】

現在再生中のパターンの場所の上でビートに合わせて光ります。

S12

【パターンセレクト】

ソングを組む上でパターンを並べていく作業を行います。

選んだパターンが横軸の順番で再生されます。LOOP を選ぶと頭から繰り返し、END を選ぶとそこで止まります。

S13

【セーブムービー】

制作したプロジェクトをムービーとして保存します。

最大 3 分のムービーにできますが、

END が設定してあれば 3 分未満のムービーとして、保存できます。

S14

【ソング+パターン セーブ ロード】

パターンのパラメータ、ソングのパラメータ、ドロウ 1、ドロウ 2、トーン、リアルタイムデータを 1 ファイルにして保存、読み込みができます。

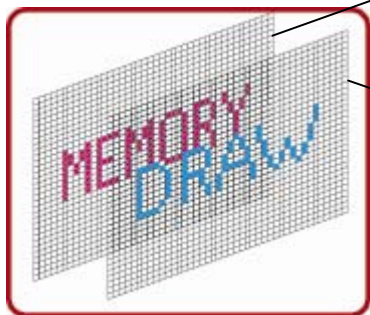
テキスト形式 (txt) で保存、読み込みをしてください

S15

【イラストレーションセット セーブ ロード】

1 から 32 のイラストメモリに入っているデータを 1 ファイルにして保存、読み込みができます。

メモリーレイヤーとドロウレイヤー



メモリーレイヤー

メモリーされた画像のレイヤーです。

ドロウレイヤー

マウスによって描くレイヤーです。

ディスプレイウインドウは1枚の絵のように見えますが、
「メモリー」された画像と「ドロウ」する 2 つのレイヤーで構成されています。
これは図のような感じになっており、
「ドロウ」は「メモリー」された画像の上に描くこととなります。
クリアスクリーンボタンで消えるのは「ドロウエリア」のみです。
メモリーレイヤーとドロウレイヤーを同時クリアしたい場合は、
後述のショートカットによって行うことができます。
また、ショートカットコマンドで、メモリーレイヤーのコピーペースト、
ドロウレイヤーのコピーペーストなどが行えます。

※注意点

メモリーボタンを押したとき、
ドロウレイヤーがメモリーレイヤーのメモリーエリアにコピーされます。
このとき、ドロウレイヤーは消えずに残っているので同じものが、
2重に重なって表示されていることになるので要注意です。

ショートカットコマンドについて

ステップシーケンサーとドロウレイヤーをクリア、コピー、ペーストするにはショートカットで行います。

ショートカットコマンド（パターンモード、ソングモード共通）

ショートカットのみで行えるものもありますのでよく読んで試してみてください。

Shift + 1 : ステップシーケンスパターンのクリア

Shift + 2 : ステップシーケンスパターンのコピー

Shift + 3 : ステップシーケンスパターンのペースト

Shift + 5 : メモリレイヤーとドロウレイヤーの同時クリア

Shift + 6 : ドロウレイヤーのコピー

Shift + 7 : ドロウレイヤーのペースト

Shift + 8 : メモリエリアのコピー

Shift + 9 : メモリエリアのペースト

Space bar : スタートストップ

a s d f : 4 つの音色変更ボタン

注意 : メモリエリアのコピー、ペーストはドロウエリアには影響しません。

ただし、ペーストしたときメモリエリアにある絵をコピーした絵と差し替えることにはなりますが、メモリ自体は書き換えられてはいません。

Shift + 5 の同時クリアにおいても、画面をクリアするだけで、メモリ自体をクリアはしません。

コツについて

さて、早速ドラゲンサーを使ってみるわけですが、いくつかのコツとルールがあります。開発の仕様による制限なども含まれますので申し訳ありませんが、よく読んで楽しくお使いください。

1. ファイルの管理について

画像を読み込むとき、読み込む画像は「マイドキュメント」においておきましょう。（特に Windows XP では）ほかの場所においても読み込めない様になっています。また、ムービーを出力するときも「マイドキュメント」を指定して保存してください。これも「マイドキュメント」でないと保存できません。

2. ピクセルで連続した絵を描く

ピクセルで絵を描くのはなかなか大変です。1枚目、2枚目、3枚目と描いていきたいなら、ドロウ系ソフトのレイヤーを利用して、1枚目に書いたものをレイヤーにコピーして場所を変えたり部分的に変えたりしながら、レイヤーでわけて作っていくと良いと思います。その後、ドラゲンサーでいろいろと手を加えると簡単に作ることができます。また、この方法ならカメラを固定して連番で写真を撮ったものを取り込んで下絵をつくるという手もあります。

3. 画像サイズと読み込み

描画ソフトで絵を描く場合、画像のサイズは横 42 ピクセル×縦 32 ピクセルにして拡大してから描いてみましょう。それらのレイヤーを 1 枚ずつ jpeg で書き出し P3 のインポートフォトで読み込みましょう。

4. ドラゲンサーはメモリレイヤーとドロウレイヤーで構成されます。

それぞれ別にコピーペースト、クリア機能がありますので、それを駆使して楽しい画像を作ってみてください。

覚えていただきたいこと

パターンモードではいろいろ絵を描いてそれをイラストレーションセットにメモリしてなくても再生、停止しても問題ありませんが、ソングモードではドロウレックしていない、イラストレーションメモリに記憶されていないものは停止時にクリアされてしまいます。これはパターンモードが下絵（イラストレーションセット）などをつくってしまう前提があり、ソングモードはいわば本番モードといった考え方だからです。

ドロウレック 1、ドロウレック 2、トーンレックを始める時は必ずスタートボタンではなく、DRAW REC1、DRAW REC2、TONE REC ボタンから始めてください。

ボタンを押すとすぐにレコードが始まります。

現在はドロウレック中の「クリアスクリーン」はドロウ 1、ドロウ 2 どちらも消えてしまいます。今後バージョンアップでその辺りを対応したいと思います。

トーンセレクトは音色やリズムパターンを変化させます。

キーボードの a, s, d, f で切り替えることができるので、気分です切り替えてみましょう。

困った！そんなときは・・・

●画面が黒いまま絵が描けない

おそらく起動時に何らかの原因で初期読み込みファイルがうまく読み込めなかった状態ではないかと思います。
まずは慌てずにアプリを再起動しましょう。

●音の反応がすごく遅い場合

画面右下のドライバ設定は ad_audio ASIO DirectX Full Duplex Driver がおすすめです。うまくいかない場合、そのほかのドライバも試してみてください。それでもうまくいかない場合はオーディオインターフェースの使用をおすすめします。

●写真の読み込みについて

自由に写真を読み込むことができます。もちろん、読み込んだ後はドラゲンサーの映像フォーマット42×32ピクセルの jpeg という荒い表示になることをお忘れなく。そしてさらに大事なことはドラゲンサーは読み込むファイルがどこに置いてあるかを見ているために、マイドキュメントに読みたい画像ファイルを置いていないと読み込んでくれません。

このことはしっかり覚えておいてください。

また、ファイルネームが日本語だと読み込んでくれませんので、要注意です。

●ムービーが保存できない

Windows XP の場合、ファイル読み込みと同じようにムービーの書き出しもマイドキュメントに保存先を指定しないとちゃんと書き出してくれません。

●終了する前に

気に入ったイラストセットやパターン、ソングセットは最下部の SAVE をつかって保存してください。
そのまま終了してしまうとせっかくのデータが消えてしまいます。

※今後、バージョンアップ、サンプル素材などを dragencer.jp にアップしていく予定です。

ずっと楽しみたい方々は定期的にチェックしていただけますようお願いいたします。

使用条件など

使用条件

CPU; インテル® Core™Duo プロセッサ 1GHz 以上
メインメモリー ; 1GB 以上 (Windows Vista* の場合 2GB 以上推奨)
日本語 OS; Microsoft Windows XP* (Service Pack 2) 、
または Windows Vista* Home Premium、Business、Ultimate、Enterprise (64 ビット版)
アプリケーション; Quicktime が必要になります。 (<http://www.apple.com/jp/quicktime/download/>)
またサウンドカード (オンボードでも可) が必要です。
Windows XP* もしくは Windows Vista* に含まれるオーディオドライバで再生できますが
タイミングがうまくいかない場合がありますので、
選択できるドライバを切り替えながらよいものを選んでください。

サンプルファイルについて

dragencer_pro/files/sample
以下にあるファイルはユーザーが自由に使うことのできる映像サンプルですが、
商用には利用しないでください。

・Itsフォルダ

Copyright Its,Inc. All Rights Reserved

糸田 隆 takait@its2008.co.jp

・Face フォルダ

c2009 Usagi-Design

<http://usagi-design55.com/>

usagi@grape-jp.com

使用オープンソース

Real Time Composition Library - RTC-lib by Karlheinz Essl

<http://www.essl.at/>

開発

コンセプト・プログラム: 松尾謙二郎 (インビジブル・デザインズ・ラボ <http://invisi.jp>)

サウンド協力: 中村優一 (インビジブル・デザインズ・ラボ <http://invisi.jp>)

デザイン: 廣鉄夫 (インクリメント・ディ <http://incd.jp>)

デザイン協力: 高木公知 (インビジブル・デザインズ・ラボ <http://invisi.jp>)

利用規約

「DRAGENCER」（以下、「本ソフトウェア」といいます）は、本ソフトウェアご利用規約、（以下、「本規約」といいます）にご同意いただけるお客様（以下、「ご利用者」といいます）でしたら、どなたでもご利用頂けるサービス（以下、「本サービス」といいます）です。
本規約は、ご利用者とインテル（以下、「当社」といいます）との間で、当社運営サイトにおいてダウンロードにより配布される本ソフトウェアのご利用に関して合意されるものです。ご利用者が本ソフトウェアをインストールした時点で本規約に同意されたものとさせていただきます。

■本ソフトウェアの使用許諾

当社はご利用者に対し、本規約の定めに従い、本ソフトウェアの日本国内における譲渡不能かつ非独占的な使用権を許諾します。
本規約は、将来開発される可能性のある本ソフトウェアのアップグレード版等に対する使用許諾を認めるものではありません。
当社は本規約に定める事項を除き、当社所有のいかなる権利もご利用者に対し付与するものではありません。
また本規約に定める事項を除き、当社からご利用者に対する何らかの意思表示、保証又は契約締結の誘因を構成するものでもありません。
本ソフトウェアは、インビジブル・デザインズ・ラボ社が開発しております。

■本ソフトウェアの使用上の注意事項

本ソフトウェアは、ご利用者のパーソナルコンピュータ（以下、「パソコン」といいます）、使用環境等によりその全部又は一部を使用できない場合があります。
本ソフトウェアにはインターネット上に存在する本ソフトウェアの更新情報を自動的に取得する機能が含まれています。
法人で使用されているパソコンに本ソフトウェアをダウンロードされる場合で、当該法人のシステム管理者が定めるソフトウェアダウンロードにあたってのガイドラインがある場合は当該ガイドラインに、また、法人等 LAN 環境に接続されているパソコンに本ソフトウェアを導入される場合で、当該 LAN 管理者が定めるガイドラインがある場合は、当該ガイドラインに従って下さい。
モデム等によるダイヤルアップ環境のコンピュータで本ソフトウェアを使用される場合、当社による本ソフトウェアの変更等（後掲記載）の際、さらにはリンクファイル起動時等にコンピュータが自動的にダイヤルアップ接続を試みる場合があります。
本ソフトウェアは、ランタイムエンジン型として提供するため、別の機能を装備した他の、本ソフトウェアと同一の構成をもったプログラムの利用があった場合、本ソフトウェアに統合されます。

■禁止事項

ご利用者は、本規約で定める使用範囲、使用方法を超えて、許可なく本ソフトウェアを商用目的（他の有料ソフトウェアと組み合わせによる場合等も含みます）で使用してはならないものとします。
ご利用者は、本ソフトウェアを複製し、その有償無償を問わず、第三者に貸与、譲渡、配布、信用の途に供し、又は、当社若しくはその他第三者の著作権、商標権、特許権、意匠権、ノウハウ等その他一切の知的財産権を侵害する行為をすることが出来ません。
ご利用者は、本ソフトウェアを逆アセンブル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、変更、改変、改造等することは出来ません。

■著作権等

本ソフトウェアに付随するヘルプ、マニュアル等関連データ、コンテンツ及びシステムの著作権、商標権、特許権、意匠権、ノウハウ等その他一切の知的財産権は当社またはソフトウェア、コンテンツ等の制作者に帰属します。

■免責

当社は、本ソフトウェアに瑕疵のないことを保証しません。また、下記に掲げる場合（ご利用者の情報の消失、毀損を含みますがこれらに限りません）などにおいて、ご利用者に生じる損害、トラブルに関して、その原因のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

1. ご利用者のパソコン使用環境により、本ソフトウェアが使用できない場合
2. ご利用者による本ソフトウェアの逆アSEMBル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、変更、改変、改造
3. 当社による本ソフトウェアの変更等（後掲記載）
4. 当社による本ソフトウェアの使用中止（後掲記載）

本ソフトウェアの使用により、ご利用者のパソコン、OS、ブラウザ、各種ソフトウェア、その他付属機器に不具合が生じ、又はご利用者のデータが消失、毀損等されても、当社はいかなる責任も負いません。

当社は、本ソフトウェア上に表示される当社運営サイト情報等のコンテンツ内容の真正その他一切の保証をしません。また、上記コンテンツ内容を基礎、根拠とした一切の事情における危険負担はご利用者に負担して頂くものとします。

本ソフトウェアに必要な修理、保守、メンテナンス等は、ご利用者の責任において行って頂くものとします。

本ソフトウェア上に掲載されるコンテンツは、明示または黙示を問わず、その正確性、完全性、最新性、および品質については、いかなる保証もなされるものではありませんので、予めご了承ください。また、当社は本ソフトウェアから入手されたコンテンツにより生じた、または本ソフトウェアをご利用になれなかったことにより生じた、いかなる損害に関しても一切の責任を負いません。

■本ソフトウェアの変更等

本ソフトウェア上に表示される当社運営サイト情報等のコンテンツは、事前の通知を行うことなく変更、自動更新される場合があります。本ソフトウェアのデザイン、配置、配色、文字、フォント等並びにプログラムデータ及び、これに関連したドキュメントファイル等は、変更、自動更新される場合があります。

■本ソフトウェアの使用中止

当社が必要と認める場合、当社は何らの事前通知を行うことなく、本ソフトウェアの機能の全部又は一部の使用を中止させて頂くことがあります。上記の場合、当社は可能な限り当社運営サイトにて、当該中止内容を公表するものとします。

ご利用者が、本規約に違反した場合、当社は何らの事前の通知を行うことなく、ご利用者に対して、本ソフトウェアの使用の中止を求めることが出来るものとします。

■損害賠償

ご利用者が本規約に違反された結果、当社が損失を蒙った場合、その損失の全部又は一部をご利用者に負担して頂くことがあります。

■法律の遵守

ご利用者は、本サービスにあたって、関連する法律、政令、省令、条例、規則及び命令等を遵守して頂くものとします。

■本規約の変更

当社が必要と判断した場合には、ご利用者の事前の承諾を得ることなく、いつでも本規約を変更することが出来るものとします。その際、当社は当社運営サイトにて、当該変更内容を公表するものとします。

■準拠法及び裁判管轄

本サービスのご利用および本規約に関しては、ご利用条件の解釈及び適用を含め、日本国法に準拠します。

また、本サービスに関する当社とご利用者との間の紛争については東京簡易裁判所又は東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

※記載されている会社名、製品名等は、各社の商標または登録商標です。