

目次

1. 本製品について	1
2. インストール	2
2.1 RealGuitar 2L のインストール.....	2
2.2 パターン・マネージャーについて.....	2
3. 各モードに追加された機能	3
3.1 Solo Mode (ソロ・モード).....	3
3.2 Chords Mode (コード・モード).....	4
3.3 Bass & Chord Mode (ベース & コード・モード).....	4
3.4 Bass & Pick Mode (ベース & ピック・モード).....	5
3.5 メイン・コントロール.....	5
4. パターン・ライブラリとパターン・マネージャーを使う	6
4.1 パターン・マネージャー.....	6
パターン・マネージャー・ウインドウ.....	6
RG リズムパターン・ライブラリ「フィンガーパターン」.....	7
パターンのオーディション.....	8
パターン再生のコントロール.....	8
ホスト・シーケンサーにパターンを転送する.....	9
4.2 MIDIトラックでリズム・パターンを使う.....	10
パターン再生のコントロール.....	10
4.3 パターン・ライブラリにカスタムスタイルを追加する.....	11
既存のパターンをカスタムスタイルにまとめる.....	11
カスタムパターンの作成.....	11
4.4 RealGuitar 2L ストローク・マップ.....	12
ソフトウェア製品使用ライセンス	13

1. 本製品について

この度は MusicLab 社 RealGuitar 2L (リアル・ギター) を導入頂き、誠にありがとうございます。RealGuitar 2L は高品位なサンプリング・ギター・サウンドを土台に、MIDI キーボードでのギター演奏の表現性を追求した楽器的なアプローチを持つバーチャル・インストゥルメントです。プラグイン・インストゥルメントとして起動可能な他、スタンドアロン・ソフトウェアとしてもご使用頂けます。

RealGuitar 2L は以下の 3 つの全く新しいテクノロジーを搭載し、これまでに無い革新的なギター・パフォーマンスを表現します。

1.New multi-channel sound layering technology

マルチチャンネル・サウンド・レイヤリング・テクノロジー: RealGuitar 2L に搭載されているギター・サウンドは、実際にギターの全ての弦の全てのフレットから特別にレコーディングされたサンプルを組み合わせたカスタム・ライブラリで構成されています。

2.Floating Fret Position technology

フローティング・フレットポジション・テクノロジー: これは RealGuitar 2L ならではの、非常にユニークなテクノロジーです。ネック上のギタリストの手のフレット・ポジションの変化をシミュレートする事で、MIDI キーボードから最大 104 ものギターのフレットでの演奏を再現します。

3.Guitar Touch technology

ギター・タッチ・テクノロジー: 標準的な MIDI キーボードの鍵盤、ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、サステインペダル、アフタータッチを組み合わせる事で、トレモロ、ストラム、ピッキング、スライド、ベンド、ミュート等の基本的なギター・テクニックを自由にシミュレートすることが可能です。これも MusicLab 社が開発したオリジナルの機能です。

RealGuitar 2L はこれらのテクノロジーによって、生演奏さながらのギター・サウンドやテクニックを忠実に再現することが可能です。これまでのどんなギター音源でも表現できなかった演奏も、RealGuitar 2L ではいとも簡単に、そして驚くほどリアルに表現する事が可能でしょう。



RealGuitar 2L

2. インストール

2.1 RealGuitar 2L のインストール

1. インストール・ディスク に収録されているインストーラーを起動し、インストールを開始します。
2. RealGuitar 2L プログラムのインストール先を選択します。
3. 「RealGuitar 2.0 Bank Manager (バンク・マネージャー)」(図 5) が起動します。
4. サウンドバンクの生成完了後、[Close] をクリックし、「RealGuitar 2.0 Bank Manager」を終了します。
5. [OK] をクリックし、インストーラを終了します。

※ インストールについての詳細は、同梱されている「インストール・ガイド」にてご確認ください。

2.2 バンク・マネージャーについて

インストールの途中で起動する、「RealGuitar 2.0 Bank Manager (バンク・マネージャー)」より、特定のサンプルレートに最適化されたサウンドバンクを生成します。この際、初期設定の生成先は、インストール・フォルダに設定されていますが、[RealGuitar banks destination folder] の右にある [Select] をクリックし、サウンドバンク生成先を変更する事も可能です。以下バンク・マネージャーに関する注意点となっています。

- ・ インストール時バンク・マネージャーが自動的に起動しなかった場合、インストール・フォルダ内の "StgMan" ファイルをダブルクリックし、手動で起動させる必要があります。
- ・ サンプルレートを変更する場合、バンク・マネージャーを起動し希望のサンプルレート値に最適化されたサウンドバンクを生成する必要があります。

3. 各モードに追加された機能

3.1 Solo Mode (ソロ・モード)



キースイッチとペダルスイッチエフェクト

リピートゾーン (C1 ~ D#1) にある 4 つのキーはいずれも、サスティーンペダルと同様に、押している間に一時的にメインゾーンの設定を別のサウンド／アーティキュレーションに切り替えることが可能です。対応するキーやペダルを押さえている間エフェクトがオンになり、離すと元の状態に戻ります。このようなキー／ペダルでのスイッチエフェクトは、同時に複数組み合わせることが可能です。



ベロシティ・スイッチ・エフェクト

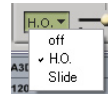
ベロシティ・スイッチ・エフェクトに、ベロシティ・ミュートを追加しました。

- ・ Velo Mute : 設定ベロシティ以下の場合、ミュート・サウンドになります。



パーマnent・エフェクト

- ・ H.O. : キーリリース時に自動的にプルオフして、ハンマー・オンを実現します。
- ・ Slide : レガート奏法で演奏されたノートの間を自動的にスライドします。



ベースゾーン

ベースゾーンは、メインゾーンを 2 つに分割し、独立した演奏テクニックをそれぞれに割り当てることを可能にします。Bass Zone(ベースゾーン) ボタンを押すと、ベースゾーンの区切りとなるキー(初期設定では E2) を変更できます。設定したキーより右は、すべてベースゾーンから外れることとなります。



ベースゾーンのノートでは、以下の演奏情報は無視します。

- ・ Mute Keys : ミュートやリピートは、ベースゾーンよりも高いキーにのみ適用されます。
- ・ Velocity switch FX : ベロシティスイッチは、ベースゾーンよりも高いキーにのみ適用されます。
- ・ Tremolo FX : ベースゾーンは通常の伴奏演奏となり、トレモロはベースゾーンよりも高いキーのみに適用されます。

RealGuitar 2L

MIDI コントロール・ペイン

- ・ P.B : ピッチ、スライド、モノ・ベンド
- ・ M.W. : ピッチ、スライド、モジュレーション、モノ・ベンド



ソロモードでのみ使用可能なアーティキュレーション/エフェクトの一覧

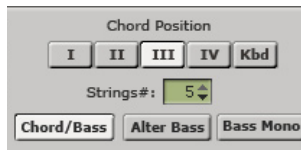
- ・ H.O. : ノート・リリースによる、プリングオフ、ハンマー・オンを実現します。
- ・ Slide : レガート奏法で演奏されたノートの間を、自動的にスライドします。
- ・ Tremolo : ノート・リリース時、自動的にノートを繰り返してレモロ奏法を実現します。
- ・ Sustain 1-2 Mono : 半音で演奏された音、あるいは段階的に演奏されるメロディを除く、すべてのノートをサスティーンします。1度～2度で演奏される音は直前の音をミュートし、一弦での演奏をシミュレートします。3度以上の離れた音程で演奏される音はサスティーンします。
- ・ Velo Mute : 設定よりも低いベロシティ値で演奏された場合、ミュートサウンドを発音します。
- ・ Mono Bend : 同時に演奏されたノートの低い音にだけ、ピッチベンドを適用させギター特有の単弦ベンドのテクニクを実現します。

3.2 Chords Mode (コード・モード)



- ・ String : コード内で鳴らす弦数を制限します。ボックスには鳴らす弦の両端の番号を入力します。例えば上ボックスで2、下ボックスで5を選択した場合、2弦目～5弦目のみが鳴ります。
- ・ Chord / Bass : コード感知の切り替えを行い、メジャー / マイナー三和音コード時、ルート音のみを変更する事が可能となります。

3.3 Bass & Chord Mode (ベース & コード・モード)



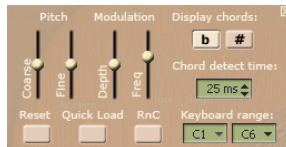
- ・ Chord / Bass : コード感知の切り替えを行い、メジャー / マイナー三和音コード時、ルート音のみを変更する事が可能となります。

3.4 Bass & Pick Mode (ベース & ピック・モード)



- ・ Chord / Bass : コード感知の切り替えを行い、メジャー / マイナー三和音コード時、ルート音のみを変更する事が可能となります。

3.5 メイン・コントロール



セットアップ

- ・ Quick Load : オンにすると Real Guitar 2L のサウンドライブラリのロードを制限します。
(RAM メモリの使用率を格段に減らすことが可能です。)

コモン・パラメータ

- ・ PM : パターン・マネージャーを起動します。



RealGuitar 2L

4. パターン・ライブラリとパターン・マネージャーを使う

RG リズムパターン・ライブラリとは、拍子、スタイル、ギター奏法、リズム感、テンポレンジといった様々な音楽的な要素別にカテゴリ分けされた、ギター伴奏リズムパターンのコレクションです。(約 1250 種類)

この RG リズムパターン・ライブラリを使用する事で、プロの演奏に迫るリアルなギター伴奏トラックを、すぐに自分の曲に使用することができます。使用法は実に簡単で、パターン・マネージャーから必要なパターンを選択し、キーボードやシーケンサのエディターから好みのコードに変更するだけです。

4.1 パターン・マネージャー

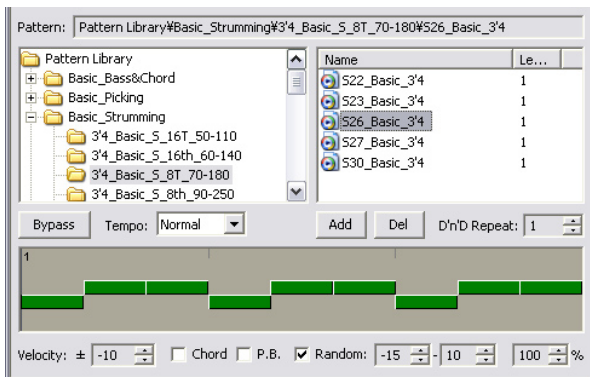
RealGuitar 2L は、パワフルで多機能な “パターン・マネージャー” を装備しており、RG パターン・ライブラリーから、必要なパターンを探したり、選択したパターンをホスト・シーケンサーの MIDI トラックに貼り付ける事、等が可能です。

パターン・マネージャー・ウインドウ

RealGuitar 2L を起動し、ギターパッチをロードしたら適切なモードボタンを押してコード・モードを選択します。(コード・モード、ベース&コード・モード、ベース&ピック・モード)。リズムパターンは、全てのパフォーマンス・モードで使用可能です。以下を参照し、“どのようなハーモニックパートを演奏したいか”にあわせて選択して下さい。

- ・自動的にギターコードを構築したいとき……
コード・モード、ベース&コード・モード、ベース&ピックモード Pattern
- ・ストラム奏法のパターンで、間を空けて演奏するとき……
ハーモニーモード
- ・ストラム奏法、ピッキングパターンと合わせて自分の独自のコードで演奏するとき……
ソロモード

PM ボタンを押して、パターン・マネージャーを開くと、下図のようになります。ここで、Pattern ボタンを押すと RealGuitar 2L のパターン演奏モードに切り替わります。



RG リズムパターン・ライブラリ 「フィンガーパターン」

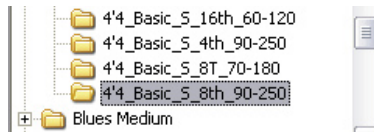
各パターンは、カテゴリ・フォルダとスタイル・サブフォルダに分類され、MIDI ファイルとして収録しています。各フォルダ/サブフォルダの名前には、パターンを探しやすいように、ヒントとなる短い情報が含まれています。

例：カテゴリ・フォルダ - Basic Strumming (ベーシック・ストラム)

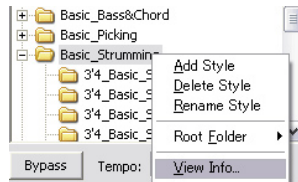
→ この場合、ベーシック・ストラムスタイルのリズムパターンを収録している事を表しています。

スタイル・フォルダ - 4'4_Basic_S_8th_90-250

→ この場合、4/4 拍子(4'4_Basic)で、ストラム奏法を使用し(_S_)、8分音符リズム刻み(_8th_)、テンポが90～250 BPMの範囲で使用可能(_90-250)である事を表しています。



RG リズムパターン・ライブラリの詳細を表示するときは、パターン・ライブラリ・フォルダを右クリックし、“View Info” をポップアップから選択します。また、カテゴリのスタイルに関するさらに細かい情報を表示するには、カテゴリ・フォルダの上で右クリックし、“View Info” をポップアップから選択します。



1. カテゴリとスタイルの選択

カテゴリフォルダを選択し、“+”記号をクリックして含まれるスタイルを展開します。スタイル・フォルダをクリックすると、ウィンドウ右側のパターンリスト画面にパターンセットが表示されます。

RG リズムパターン・ライブラリに収録されているパターンは、パターン・マネージャーを使用していないときでも使いやすいように、各パターンの情報を表すファイル名を、持っています。

Name	Le...
S11_Basic_4'4	1
S12_Basic_4'4	1
S13_Basic_4'4	1
S14_Basic_4'4	1

例：パターン (MIDI ファイル) - S13_Basic_4'4

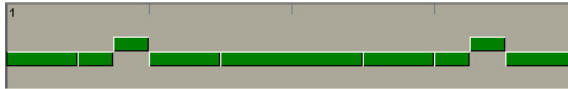
→ この場合、4/4 拍子で、これはストラム奏法を使用したパターンであることを表します。

RealGuitar 2L

2. パターンの選択

パターン・マネージャー・ウィンドウの右に表示されるリストから、パターンをクリックします。パターン・マネージャー・ウィンドウの下部(パターンビュー)にリズム・パターンが表示されます。

パターンビューは、目盛りや拍子、現在のパターンの“ストローク”等をグラフィカルに表示します。色分けされた“ピアノロール型”のバーの水平方向の長さを調整すると、簡単にストロークのタイプを変更することができます。例えば: 緑のバーはフルストラムを表します。赤のバーはミュートされたストラム、青はスロー・ストラム、明るい緑はトップ・ストラム、茶色は独立した“ストリング”ピックを表しています。(同じストロークタイプの場合、アップ・ストラムのバーはダウン・ストラムのバーよりも上にあります)



Strumming Pattern



Picking Pattern

パターンのオーディション

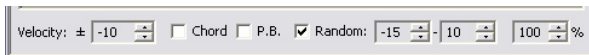
ホスト・シーケンサー停止時(または RealGuitar 2L のスタンドアロン操作時) :

MIDI キーボード上でコードを押さえ、パターンを再生させると、パターンビュー上でもポジションを表すカーソルが移動して再生の様子が表示されます。パターンは手で押さえたコードを演奏し、リリースされるまで鳴り続けます。また、キーのリリース時にパターンが停止しますが、再度コードを押さえたときはそのパターンの先頭から再び演奏されます。レガート(1 つ以上のキーを押している状態)で演奏した場合は、コードを切り替えてもパターンは途切れずに演奏されます。

ホールドボタンを押すか、サスティーンペダルを踏むと“ラッチ”モードになります。このとき、全てのキーをリリースした後も最後のコードが繰り返し演奏されるようになります。

シーケンサーのプレイバックモードでも、ソングに対して簡単にパターンを選択することが可能であることに注意してください。事前に MIDIトラックにコードを入力しておいて、パターン・マネージャーからその場でパターンを割り当てることができるのです。

パターン再生のコントロール



ダイナミックコントロール :

このコントロールでは、リアルタイム・ベロシティコントロールによるパターン演奏の変化を可能にします。

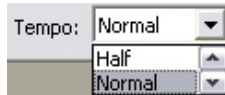
- Velocity : +キー、-キーでベロシティを増減できます。
- Chord : パターンのダイナミクスにトリガーされたコードのベロシティを割り当てます (+/-)。
- P.B. : +/-ベロシティをピッチベンドコントロールに割り当て、連続してダイナミクスを変化させます。

- ・ Random (ベロシティ)

- on / off — ランダム化を行う・行わないを切り替えます。
- +velo — 最大の偏差のレンジを設定します。
- velo — 最小の偏差のレンジを設定します。
- strength(%) — ランダム化の感度を表します。100%の場合、ノートがランダム化されるようになります。

テンポのコントロール:

パターン・マネージャーでは、ホスト・シーケンサーからテンポの情報を取得し同期します。Tempo の設定を変えるとオリジナルのテンポの 2 倍、あるいは半分のテンポで演奏することも可能です。



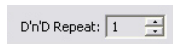
バイパスモード:

Bypass (バイパス) ボタンを押すと、パターンがパターン・マネージャーにロードされるのを防ぐことができます。この間は、パターンビューはグレイアウトしパターンが演奏されていないことを表示します。

ホスト・シーケンサーにパターンを転送する

ドラッグ&ドロップ:

パターンを MIDIトラックにコピーする最もシンプルな方法です。パターンを選択し、直接パターンビューからトラックにドラッグ&ドロップして下さい。なお、D'n'D Repeat (繰り返し) ボックスにあらかじめ繰り返し回数を設定しておくと、一度のドラッグ&ドロップで、繰り返しパターンを入力することができます。(Velo+ やランダムパラメーターは、転送先のパターンに対しても同じように適用されています)



ホスト・シーケンサーがドラッグ&ドロップをサポートしていない場合、あらかじめパターンをパターンビューから Windows 上にドラッグアウト (マウスの左ボタンを押しながらアイコンを枠の外に出す) し、シーケンサー上でインポートして下さい。

RealGuitar 2L

4.2 MIDIトラックでリズム・パターンを使う

ソングにふさわしい適切なリズムパターンをパターン・マネージャー上で見つけ、ホスト・シーケンサーのMIDIトラックへのコピーが完了したら、バイパスボタンを押してパターン・マネージャーを停止しMIDIトラック上のデータでだけ作業をする事をオススメします。(パターン・マネージャーにロードされたパターンが再生されるのを防ぐ為)

リズムパターンを利用して RealGuitar 2L によるギターパートを作成するには二つの方法があり、1つはリアルタイム、もう1つはノンリアルタイム、ということになります。

A. ノン・リアルタイムの場合

1. コード用の MIDIトラックを作成、RealGuitar 2L に出力する。
2. コードの変化を入力 (MIDI キーボードからのステップ入力や、エディターでの直接入力を使用する)。
3. 準備が整ったらホスト・シーケンサーを再生

B. リアルタイムの場合

1. コード用の MIDIトラックを作成、RealGuitar 2L に出力する。
2. シーケンサーをスタートさせ、MIDI キーボードから RealGuitar 2L をコントロールしてコードを変更する

※リアルタイム入力の方が、より直感的に様々な変化を加えながら演奏する事が可能です

パターン再生のコントロール

Hold ボタン (サスティン・ペダル) を使用している場合や、スロー・ストラム (Velocity Switch FX) を使用している場合は、MIDI キーボード上で鍵盤を押ししたり離したりしてコードを演奏することで MIDIトラック上のパターンの再生に変化をつけることができます。

Hold ボタン (サスティン・ペダル) :

"Hold" ボタンが押されていない状態では、MIDI キーボード上でコードを押さえている間のみパターンが発音し、鍵盤から手が離れた瞬間にミュートします。この場合、曲に合わせてギター・パターンを自由に演奏する事が出来ます。"Hold" ボタンが押されている状態(あるいはサスティン・ペダルが踏まれている状態)では、パターンはキーボードから手を離しても演奏され続けます。

スロー・ストラム :

"Slow Strum velocity switch FX" を使用すると、パターン再生時にミュート、アクセントを加える事が出来ます。

- Slow Strum を使用すると、一時的にパターンをミュートする事が出来ます。"SlowZone" オートメーションパラメーターで time ウィンドウの調整が可能です。
- Slow Strum を使用し、素早くキーボードから手を離す事で完全にパターンを止める事が出来ます。Slow Strum のサウンドを止めるには、左リピート・ゾーンのミュート・キー (黒鍵) を押します。パターンの再生を続ける時は再びコード・キーを押します。

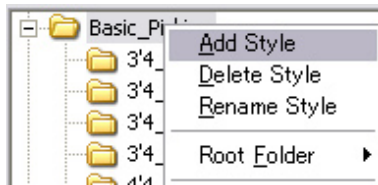
Hold ボタン (サスティン・ペダル) が押されている場合は、Slow Strum を使ってキーボードから素早く手を離しても、パターンを止める事は出来ません。

4.3 パターン・ライブラリにカスタムスタイルを追加する

既存のパターンをカスタムスタイルにまとめる

RG パターン・ライブラリからお気に入りのパターンをコピーして独自のパターンセットを作ったり、それらをカスタム・スタイルとして組織化し、ライブラリツリービューに登録して再利用することができます。

1. 新しいスタイルにコピーするパターンを選び、パターンビューに表示します。
2. カテゴリー・フォルダ、またはスタイル・サブフォルダの上で右クリックし、“Add Style (スタイルの追加)” を選択します。そして、新しく作られた空のフォルダ (パターンリスト画面に何も表示されません) に、名前をつけます。



3. パターンリスト画面の下にある “Add (追加)” ボタンを押して、現在選択中のパターンを、新しく作成したスタイルフォルダにコピーします。
4. 同じ要領で、他の必要なパターンを見つけてオーディションしたら、新しく作ったスタイルに 1 つずつコピーしてゆきます。

なお、上記のようにスタイル・フォルダ上で右クリックすると、スタイルフォルダを削除したり名前を変更したりするためのポップアップメニューが現れます。

カスタムパターンの作成

RealGuitar 2L のリズムパターンは、単一トラック上にスタンダード MIDI ファイル (SMF フォーマット 0) として、RG ストロークマップ・ノートとともに記録されています。ですから、既存のパターンをホストの MIDI トラック上で編集し、全く新しい、より細かな設定を施したカスタムのパターンを作成することも可能なのです。またそれらをセーブ/エクスポートして SMF ファイルにし、RG パターン・ライブラリフォルダに格納することで再利用が可能です。

RealGuitar 2L に同梱されるギターストロークマップは、22 種類の MIDI ノートを低いオクターブのレンジに割り当て (C#-2 ~ A#-1)、ギターの演奏テクニック (ストローク) を MIDI のリズムパターンに与えます。そして、ストロークマップノートを使用することで新しいリズムパターン (ストローク) を作成することが可能なのです。たとえばストラム (アップ/ダウン)、スローストラム (アップ/ダウン)、独立したストリングのピック、ベースノートピック、ミュートストラム (アップ/ダウン)、コードスライド等です。

RealGuitar 2L

4.4 RealGuitar 2L ストローク・マップ

Note #	Note name	Stroke name
22	A#-1	"Slow Upstrum"
21	A -1	"Slow Downstrum"
20	G#-1	"Muted Upstrum"
19	G -1	"Muted Downstrum"
18	F#-1	"Full Upstrum"
17	F -1	"Full Downstrum"
16	E -1	"Full Downstrum 1 semi-tone lower"
15	D#-1	"Full Downstrum 2 semi-tones lower"
14	D -1	"Full Downstrum 3 semi-tones lower"
13	C#-1	"1st string"
12	C -1	"2nd string"
11	B -2	"3rd string"
10	A#-2	"4th string"
09	A -2	"Bass I"
08	G#-2	"Bass II"
07	G -2	"Muted Top Upstrum"
06	F#-2	"Muted Top Downstrum"
05	F -2	"Top Upstrum"
04	E -2	"Top Downstrum"
03	D#-2	"Top Downstrum 1 semi-tone lower"
02	D -2	"Top Downstrum 2 semi-tones lower"
01	C#-2	"Top Downstrum 3 semi-tones lower"
00		

- ・ トップストラム
3～4 弦を使用するストラム (ベース弦は弾きません)

MusicLab License Agreement Electronic End User License Agreement

MusicLab ソフトウェア製品：Real Guitar 2L

本 MusicLab 使用許諾契約（以下「本契約」といいます）は、本製品を購入されたお客様（個人または法人のいずれであるかを問いません）と MusicLab 社との間に締結される法的な契約です。本契約の諸条項に同意されない場合は、購入先の販売店へ本製品（未使用のディスク、及びドキュメント類、マニュアル、箱など付属している品すべて）を直ちに返品いただければ、お支払い頂いた金額をご返金いたします。

MusicLab ソフトウェア製品ライセンス

1. ライセンスの許諾

本契約は、お客様が上記に示された MusicLab ソフトウェア製品（以下「本ソフトウェア」といいます）のコピー 1 部を 1 台のコンピュータ上で使用すること許諾します。本ソフトウェアを使用するコンピュータを特定する必要はありませんが、本ソフトウェアを「実行する」のは一度に 1 台のコンピュータ上でのみとします。ただし、お客様が本ソフトウェアのマルチ・ライセンスを所有している場合は、所有しているライセンスの数だけ本ソフトウェアを同時に実行して使用することができます。本ソフトウェアがコンピュータの一時的なメモリ（RAM メモリ）に読み込まれている、または永続的なメモリ（例えばハードディスク・ドライブ、CD-ROM、その他記憶デバイス）にインストールされているということは、本ソフトウェアがコンピュータ上で「使用されている」/「実行されている」ということを意味します。ただし、他のコンピュータに送るということを唯一の目的としてネットワーク・サーバーにインストールしている場合は、「使用している」/「実行している」という状態にはあたりません。本ソフトウェアを使用するであろうユーザーの数が許諾されているライセンスの数を超える可能性がある場合は、お客様は妥当なシステムや手段を構じ、本ソフトウェアを同時に使用する人数がライセンス数を超えないようにしなければならぬものとします。

2. 著作権

本ソフトウェアは MusicLab 社の所有物であり、MusicLab 社は本ソフトウェアに関するすべての著作権を保持しています。従って、お客様は本ソフトウェアを他の著作権物（例えば本や曲など）と同様に取り扱わなければなりません。ただし、本ソフトウェアのオリジナルをバックアップまたはアーカイブとして保管しておくことを唯一の目的としてであれば、お客様は本ソフトウェアのコピーを 1 つだけハードディスク上に作成することができます。ただし、本ソフトウェアに付属しているドキュメント類やマニュアルをコピーすることは禁止されています。

3. その他の制限

本契約書は、本契約において許諾されている権利を証明する、言わばお客様のライセンスの証拠となるものですので、大切に保管して下さい。お客様が本ソフトウェアを賃貸またはリースすることは禁止されています。お客様は、本契約、本ソフトウェア、並びに付属ドキュメントのすべてを手放し、そのコピーを一切手元に残さないということを条件に、そして譲渡される側が本契約に同意するという場合は、本契約に基づき本ソフトウェアを永続的に譲渡することができます。お客様が本ソフトウェアをリバース・エンジニア、逆コンパイル、逆アセンブルすることは禁止されています。本ソフトウェアを移動する場合は、本ソフトウェアの最新アップデート及びそれ以前のバージョンをすべて一緒に移動させるものとします。

保証の放棄

本ソフトウェア及び付属ファイルはお客様に現状有姿のまま提供されるものであり、本ソフトウェア及び付属ドキュメントに対する商品性の黙示保証、特定の目的に対する適合性を含みませんがそれを限りとせず、明示あるいは黙示の如何を問わず一切の保証はされておりません。ただし、黙示保証の存続期間に対する制限を認めていない地域では、上記制限が適用されない場合があります。

間接的損害の免責

MusicLab 社及びその代理店は、本ソフトウェアの使用または使用不能に起因するあらゆる損害（営業利益の損失、事業中断、企業情報の損失、その他あらゆる金銭上の損失などによる損害を含みますが、それを限りとせず）について、たとえ MusicLab 社がこれらの損害の起こりうる可能性を知らされていたとしても、一切の責任を負いません。ただし、間接的あるいは偶発的損害に対する責任の放棄または制限を認めていない地域では、上記制限が適用されない場合があります。

本契約に関してご質問がある場合は、本ソフトウェアの日本輸入代理店であるクリプトン・フューチャー・メディア（株）FAX: (011)222-0707 / email: licensing@crypton.co.jp までお問い合わせください。