

## 「公式アーカイブ BOOK」製作の流れ

### お打合せから契約成立まで

- ① 「公式アーカイブ BOOK」にご興味を持っていただけましたら、ぜひお気軽にネットの「お問い合わせフォーム」または電話 03-3265-1781 にてお問い合わせください。
- ② 弊社スタッフがご相談に伺います（訪問またはオンライン）。お客様のゲームの「公式アーカイブ BOOK」の仕様や内容に関するご希望をお聞かせください。（弊社サイトから「入稿ガイド（PDF ファイル）」をダウンロードし、ご参考としてください。また、本の製造上の制約がありますので、弊社スタッフがご相談に応じます。）
- ③ お客様のご希望に従い、弊社スタッフが見積書を作成します。見積にご納得いただけましたら発注契約をお願いいたします。

### 原稿のご準備

- ① 弊社サイトから「入稿ガイド（PDF ファイル）」をダウンロードしてください。入稿ガイドは様々な誌面テンプレートを掲載したものです。
- ② お客様のゲームの内容、素材を一冊の本にするための台割をお決めいただきます。台割とは「何の内容を何ページにする」といった、本の構成を設計することです。（本の製造上の制約がありますので、弊社スタッフがご相談に応じます。）
- ③ 台割とテンプレートにしたがって、それぞれのページに必要な数の原稿データをご用意ください。
- ④ 誌面デザインへの反映のため、ゲームの世界観、ゲームグラフィックのデザインコンセプトやトーン＆マナーについて、参考となる画像等をご用意ください。

---

編集・印刷の現場に原稿をお渡しいただくことを「入稿」といいます。

弊社の「公式アーカイブ BOOK」は、

お客様からご入稿いただいた原稿データを弊社編集スタッフが既定のテンプレートに配置し、印刷してご提供するものです。

既定のテンプレートに配置するため、ご入稿いただく原稿データには様々なルールを設けておりますので、ご一読の上、ご準備いただけますようお願いいたします。

### 画像データの入稿

#### ●データ形式

入稿いただく画像データは、すべてピクセルデータ（PSD、PNG、JPEG）にしてください。

キャラクターやアイテムなどを「切り抜き」で掲載するときは、PSD または PNG 形式で「背景透明」にしてください。

画像データは、掲載する絵柄でレイヤー統合し、アルファチャンネルは削除してください。

#### ●画像モード

データモードは RGB または CMYK、8bit チャンネルとしてください。（RGB 画像データは印刷で色調が変わる場合があります。印刷の特性上ご了承ください。）

#### ●画像解像度

誌面への掲載サイズで 350ppi ~ 450ppi 程度がもっとも鮮明に印刷できます。（弊社では画像解像度の過不足を確認いたしません。ご了承ください。）

※ベクトルデータについて

ゲームタイトルロゴ、ブランドロゴ等は AI 形式の入稿も可能です。

## テキストデータの入稿

### ●データ形式

入稿いただくテキストデータは、MicrosoftWord、MicrosoftExcel、またはプレーンテキスト形式にしてください。

●弊社で使用するフォントは JIS 第一水準対応（一部フォントは JIS 第四水準、UNICODE 対応）です。それ以外の外字・外国語文字・作字・記号等には対応できない場合があります。

原稿データは、それぞれ判別しやすいファイル名／合番にしてください。またページごとにフォルダにまとめてください。

---

## 校正

①入稿いただいたデータと台割に基づき、弊社編集スタッフが「公式アーカイブ BOOK」をデザイン制作いたします。完成した誌面データを PDF ファイルで送付いたします。

② PDF の注釈機能を使用し、ご校正をお願いいたします。校正とは、編集の中間段階のものを、原稿と比べながら種々の誤りや不備を正すことをいいます。

※お客様理由での内容変更等は、別途修正費がかかる場合があります。（弊社側に起因するミスの修正を除きます）

## 完成・納品