

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

cs (newA, c.position.x, c.position.z,

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )

, ..... )



```
ation(this GameObject gobj)
    != null);
```

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

```
ation(this GameObject gobj)
    != null);
```

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

, . . . . .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....