

구매해주셔서 정말 감사합니다



이 키트가 멋진 게임을 만드는 데 유용하게 사용되기를 바랍니다!

온라인 설명서는 [여기에서](#) 확인할 수 있습니다.

궁금한 점이 있으시면 [여기로](#) 문의해주세요.

송장 번호를 포함해 주세요.

© gamevanilla

설치 지침

싱글 플레이어 CCG 키트를 설치하려면 다음 단계를 따르세요.

- Unity를 열고(2022.3.0 LTS 이상을 사용해야 함) 새 2D 프로젝트를 만듭니다.
- 자산 스토어에서 무료 DOTween [자산을 다운로드](#)하여 프로젝트에 가져옵니다.
- 창 메뉴에서 TextMeshPro/Import TMP Essential Resources 옵션을 선택합니다.
이렇게 하면 프로젝트에서 TextMeshPro를 사용할 수 있습니다.
- 싱글 플레이어 CCG 키트 에셋을 다운로드하여 프로젝트에 임포트합니다. 키트를 전체 프로젝트로 임포트하고 패키지 종속성을 포함할지 묻는 메시지에 "예"라고 답해야 합니다. 그러면 2D 애니메이션, 2D PSD 임포터 및 Addressables와 같은 필요한 패키지 종속성이 자동으로 설치됩니다.
- 이 키트는 Unity의 새로운 Addressables 패키지를 사용하여 동적 리소스를 관리합니다. 문제 없이 키트를 사용하려면 다음과 같이 처음 플레이하기 전에 콘텐츠를 빌드해야 합니다.
 - Window/Asset Management/Addressables/Groups 창을 열고 Create Addressables Settings 버튼을 클릭합니다.
 - 도구/싱글 플레이어 CCG 키트/콘텐츠 빌드 메뉴 옵션을 선택합니다.

그리고 그게 전부입니다! 이제 "맵"이라는 이름의 장면을 열고 재생 버튼을 클릭하여 편집기에서 게임을 실행할 수 있습니다.

키트에 대한 전체 온라인 설명서는 [여기에서](#) 확인할 수 있습니다. [_____](#)

라이선스

싱글 플레이어 CCG 키트는 표준 유니티 애셋 스토어 최종 사용자 라이선스 계약에 따라서만 사용할 수 있습니다. 애셋 스토어 EULA 사본은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.

싱글 플레이어 CCG 키트 및 그 모든 콘텐츠의 저작권은 gamevanilla ©에 있습니다. 싱글 플레이어 CCG 키트를 구매한 후에는 게임 개발 및 출시 목적으로만 사용할 수 있습니다.

싱글 플레이어 CCG 키트 또는 그 콘텐츠를 어떤 목적으로든 재배포하거나 재판매하는 것은 허용되지 않습니다(전체 리스킨 후에도 마찬가지입니다). 이 제품을 배포하거나 재판매하는 것은 어떠한 상황에서도 허용되지 않으며 엄격히 금지됩니다.

이미 출시된 게임과 매우 유사한 아트웍크가 게임에 포함되어 있는 경우 앱 스토어 또는 Google Play와 같은 디지털 스토어에서 게임이 거부될 수 있습니다. 필요에 따라 게임의 스킨을 변경해야 할 수 있습니다.

저희의 작업을 존중해주셔서 감사합니다.

저작권 © gamevanilla. 모든 권리 보유.
gamevanilla.com