============================================================

【타이틀】

예제 프로그램

2014/10/10 Version 1.00

(C)2014 Kouji Ohno

O-Planning http://o-planning.jp/

============================================================

이 예제 프로그램은 Unity4.5.4에서 동작합니다.

（Unity Pro 라이선스는 필요하지 않습니다)

---------------------------------------

※ 디렉터리 구성

---------------------------------------

<NinjaSlasherX>

[Unity2DBook(ZipFile)]

<Play> WebPlayer

<NinjaSlasherX>

<NinjaSlasherX\_UnityPro>

<Sample1\_1>

<Sample2\_0\_Tank>

<Sample2\_1\_Tank>

<Sample3\_0\_RunnerGame>

<Sample3\_1\_RunnerGame>

<Sample4\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample5\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample6\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample6\_2\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample6\_2\_B1\_NinjaSlasherX>

<Sample6\_3\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample7\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample7\_2\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample7\_3\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample7\_4\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample8\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample8\_2\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample8\_3\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample9\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample10\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample11\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample12\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

<Sample13\_1\_A1\_NinjaSlasherX>

Play 폴더에는 바로 실행해볼 수 있는 WebPlayer용 실행 파일이 있습니다.

각 폴더에 있는 WebPlayer.html을 브라우저로 열어 실행해보기 바랍니다.

NinjaSlasherX는 iPhone과 Android 기기에서 실행됩니다.

iOS Version App :

https://itunes.apple.com/us/app/ninjaslasherx/id917928055

Android Version App :

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OPlanning.NinjaSlasherX

---------------------------------------

※예제 프로그램의 권리에 관하여

---------------------------------------

예제 프로그램에 포함된 게임 디자인과 프로그램, 데이터(사운드, 폰트는 제외함)의 저작권은 (C)2014 Kouji Ohno에게 있습니다.

그러나 다음과 같은 조건을 만족한다면 이들을 자유롭게 이용할 수 있습니다.

* 예제 프로그램에 포함된 게임 디자인, 프로그램, 데이터(기업의 로고, 스튜디오 로고, 사운드, 폰트는 제외함)는 상용과 무료 게임 개발에 이용할 수 있습니다. 그리고 이때 저작권자에게 연락할 필요는 없습니다.
* 예제 프로그램에 포함된 게임 디자인, 프로그램, 데이터(기업의 로고, 스튜디오 로고, 사운드, 폰트는 제외함)는 마음대로 개조(수정)하여 배포할 수 있습니다.
* 게임 개발 이외의 용도(게임 개발용 학습 교재 개발, 특정 상품에 적용 등)로 이용하는 것은 금지합니다.
* 이 예제 프로그램을 소스, 데이터, 실행 파일 형식 그대로를 유료 콘텐츠로 판매하는 것을 금지합니다(캐릭터의 그림을 변경하거나 프레임 수를 늘리는 조작을 가한 것은 괜찮습니다).
* 이 예제 프로그램을 이용함에 있어 'NinjaSlasherX'라는 명칭을 사용하는 것을 금지합니다. 이 예제 프로그램을 사용하여 게임을 만들 경우에는 자신이 직접 타이틀을 정하기 바랍니다.
* 예제 프로그램에 포함된 게임 디자인 및 프로그램과 데이터를 이용한 결과로 발생한 어떤 문제에 관해서도 Kouji Ohno는 일체 책임을 지지 않습니다.
* 이상의 조건들은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

---------------------------------------

※음원에 관하여

---------------------------------------

음원 파일은 모두 무음 데이터 형식으로 수록되어 있습니다.

---------------------------------------

※폰트에 관하여

---------------------------------------

* 예제 프로그램의 일부 폰트는 fub공방에서 만든 '切絵字(Kirieji:키리에지)'를 사용했습니다. 각 예제 프로그램에 포함된 Assets/Fonts/ 폴더에 폰트 파일을 수록해두었는데 fub공방의 허가를 받고 수록한 것입니다.
* 이 예제 프로그램과 관련 없이 다른 용도로 해당 폰트를 사용하려면 아래의 웹 사이트를 참조하기 바랍니다.

FUB切絵字

http://www2s.biglobe.ne.jp/~fub/font/kirieji.html

FUB 폰트에 관련된 주의 사항

http://www2s.biglobe.ne.jp/~fub/font/font.html

소재집 사이트 fub 공방

http://www2s.biglobe.ne.jp/~fub/

---------------------------------------

이력

---------------------------------------

2014/10/10 Version 1.00 첫 버전