

# 著作権表記

ADX2 LE を使用したコンテンツを配信する場合、著作権表記が必須となります。  
下記に従い、改変することなく表記してください。

## 1) 【必須】文書による本ソフトウェアの著作権表記

ゲームやアプリ等のコンテンツ配信紹介ページ（iOS・Android ではストアの詳細テキスト）の末尾等に著作権表記をお願いします。  
日本語、英語のいずれかをお選びいただけますが、日本国以外の地域では英語版の記載をお願いします。

表記内容

言語	内容
日本語	このソフトウェアには、(株)CRI・ミドルウェアの「CRIWARE (TM)」が使用されています。
英語	Powered by “CRIWARE”.CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd.

表記場所

対象	表記場所
iOS アプリ	AppStore 上で、アプリの「詳細情報」欄の末尾に記載して下さい。
Android アプリ	Google Play ストアの場合はアプリの「説明」欄の末尾に記載して下さい。 その他のストアの場合は上記「説明」欄に順ずるテキスト内に記載して下さい。
PC、Mac アプリ、音楽 CD や映像作品など	ディスクで配布する場合は、パッケージの裏面または表紙、レーベル面などに記載して下さい。 位置・大きさは問いません。（ユーザーが目視できる大きさでお願いします。） ダウンロード販売のストアや、個人ウェブサイトなどで配布する場合は、ストアの商品説明欄などに記載して下さい。
その他	手焼きディスクのみの頒布や、ダウンロードチケットの販売など印刷スペースが無い場合は <a href="#">ADX2 ユーザー助け合い所 (Facebook)</a> までご相談ください。

## 2) 【任意】ロゴによる本ソフトウェアの著作権表記

「ADX2 LE」のロゴ表示はあくまで推奨であり、必須ではありません。本項で扱う起動時以外のタイミングでの表示も可能です。  
例：タイトル画面の右下に画像を配置、ゲームの配布サイト上にロゴ画像を貼り付け、スタッフロールに配置など。

配布物

内容	詳細	ダウンロード
ロゴデータ	アプリケーション起動時、起動画面、info 画面、クレジット画面などに表示してください。	<a href="#">ADX2LE_logo.zip</a> (366KB)
ゲーム起動時ロゴ表示用 Unity パッケージ	ゲーム起動時のロゴ表示シーケンスを実行する Unity 用パッケージです。 アプリ起動時などに、ユーザーの任意のロゴ画像と「ADX2 LE」のロゴマークをフェードイン・フェードアウト表示します。	<a href="#">ADX2LE_LogoSequence.zip</a> (285KB)

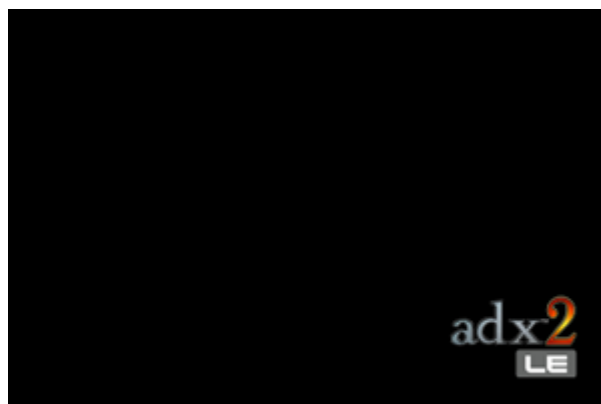
	本 Unity 用パッケージ内には「ADX2 LE」のロゴと表示スクリプト、プレハブ、サンプルシーンが同梱されています。	
--	--	--

ゲーム画面表示の例

ロゴは、変形、カラー変更、要素の削除など一切の改変を加えずにご使用ください。



フル画面の場合



画面の一部に置く場合

### 3) 【必須】対象コンテンツ使用者に対する禁止事項、著作権、免責ならびに権利事項の表記

下記ファイルを解凍して CRI\_ADX2\_LE\_License\_Agreement.txt をゲーム実行ファイルに同梱してください。

[CRI\\_ADX2\\_LE\\_License\\_Agreement.zip](#) (985byte)

配置場所

対象	配置場所
PC/Mac	アプリの実行ファイルと同じ階層か、アプリの「Read Me」など利用者向けテキストと同じ階層に入れてください。
iOS/Android	Unity Project 内の「StreamingAssets」フォルダに入れてください。