

開発体験

Unityでサンプルプロジェクトを起動していただけたと思います。





sampleという名前のファイルをダブルクリックしてください





すると、なんか見覚えがありそうなステージが出てきます。

じゃあ、遊んでみましょう。 操作はAで左、Dで右に移動、スペースでジャン プです。

ws, Mac, Linux - Unity 2021.3.6f1	Personal <dx11></dx11>					
ject Component Jobs Winde	ow Help		-			
			► II ►			
a : ♯Scene	🕶 Game					: 🛛 Ins
🖉 🔻 😽 🖓	▼ 数 ▼ 瑞 ▼ 画 ▼			🛛 🗣 🛛 💡 👎	t _x st v 95 ≡ v v	9 - 🔊
		· #?!?	•		-	

なんかてきっぽいやつがいますが、なんか変ですよね。 こいつを直しましょ う。いったん止めます。



「Prefab」というフォルダを開きます



そして、「Enemy」というフォルダを<mark>ダブルクリック</mark>で開きます。



では、好きな敵を選んで、ドラッグ&ドロップでシーンの上においてください。(マウスを押し込んで、そのままシーンの上まで動かし、そこでマウスを離す)



そして、さっきのおかしかった敵を消します。 おかしい敵をクリックして、



「Delete」キーを押してください。(Back spaceは消えないので注意)



では、もう一度先ほどの手順で遊んでみましょう

ここからは、あなたはあなただけのステージを作ってみましょう。

先ほどの「Prefab」というフォルダの中の、 Decorations、Enemies、 Items、Trapsのフォルダをダブルクリックして、自分の好きなものを探して、ス テージの上に設置してみましょう。



自分だけのステージを創ってみましょう。そして、仲間とも共有してみましょう。

チョイ発展

今までは、まるでマリオメーカーみたいな感じですけど、ちょっと発展したことをしみます。 それは、アイテムとアイテムを関連させることです。



この土管っぽいアイテムをドラッグ&ドロップで設置してください。

ここで、2つ土管を設置します。



そして、 **一つ目の土管の上の部分**をダブルクリックして、Inspectorのウィ



ンドウを開いてください。

すると、右側にこんなのが出てくる

Inspector	ć	3 :
😭 🗹 pipe_entran	ce Static	•
Tag pipe	 Layer Default 	
🔻 🙏 🛛 Transform	0 ‡	
Position	X 0 Y 0 Z -0.8	3!
Rotation	X 0 Y 0 Z 0	
Scale 🛇	X 2 Y 0.5 Z 1	
🔻 🛃 🖌 Sprite Rende	rer 97‡	
Sprite	Square	0
Color		Å
Flip		
Draw Mode	Simple	
Mask Interaction	None	
Sprite Sort Point	Center	
Material	Sprites-Default	0
Additional Settings		
Sorting Layer	<unknown layer=""></unknown>	
Order in Layer	0	
🔻 🔳 🖌 Box Collider 2	2D ଡ∓≐	
Edit Collider	ሌ	
Material	None (Physics Material 2D)	0
ls Trigger		
Used By Effector		
Used By Composite		
Auto Tiling	~	
Offset		
X 0	Y 0	
Size		
X 1	Y 1	
Edge Radius	0	
▶ Info		
🔻 # 🔽 Pipe_entranc	e_controller (Script) 🥹 ∓	
	🖩 pipe_entrance_controller	
Dokan_sound	🞜 dokan	
Can_warp		

少し下にスライドして



Can_warpという項目があるので、チェックを入れます。

そして

Script	pipe_entrance_controller	۲
Dokan_sound	🕫 dokan	
Can_warp	~	
Pair_pipe	None (Game Object)	

ゲーム班3



「pipe(1)」という項目を選択します



これで、一つ目の土管が二つ目の土管にワープするようになります。

実際に遊んで試してみてください。

これと同様のことが、warpでもできます。



このWarpの使用は、どのオブジェクトにも移動できるので、pipeやwarpやそ れ以外でも、なんでもペアに設定してみてください あと、 この雲も試してみてください。 先ほどと同様に、ドラッグアンドド ロップで設置して、設置された雲をクリックして、



can_killにチェックを入れてください。

🔻 # 🗹 Cloud_controller (Script)			ᅷ	:
	Cloud_controller			
Can_kill				
Killed_img	.∎haikei_5			
Sprites-Default (Material)			•	• :

そして、遊んでみてください。雲にプレイヤーが触れるとどうなるでしょう

か?

•

まとめ

今回、ゲーム開発の一番楽しい部分を体験してみました。