

## 推奨設定

---

このデモシーンはWebPlayer（960 x 600）を想定して作成されています。  
異なる画面サイズや他のプラットフォームに変更した場合はカメラやGUIなどの微調整が必要になる場合があります。

## シーンの説明

### Start シーン

---



ユニティちゃんは自由に動くことができます。  
左右ループとなっており、左に移動するとユニティちゃんが右から登場します。

ブロックは壊すことが可能です。

ピンクのウニにユニティちゃんが当たるとダメージを受けます。

Xボタンを押すとゲームを開始します。

## Loading シーン

---



ロード画面です。数秒後、他のシーンへ移動します。

## Intro 1-1 シーン

---

ワールド1-1のためのイントロ演出を行うシーンです。  
カメラがステージのゴールからスタートへ移動した後、他のシーンへ移動します。

## World 1-1 シーン

---



プレイできるシーンです。  
右へ進んでいくとゴールへ向かいます。

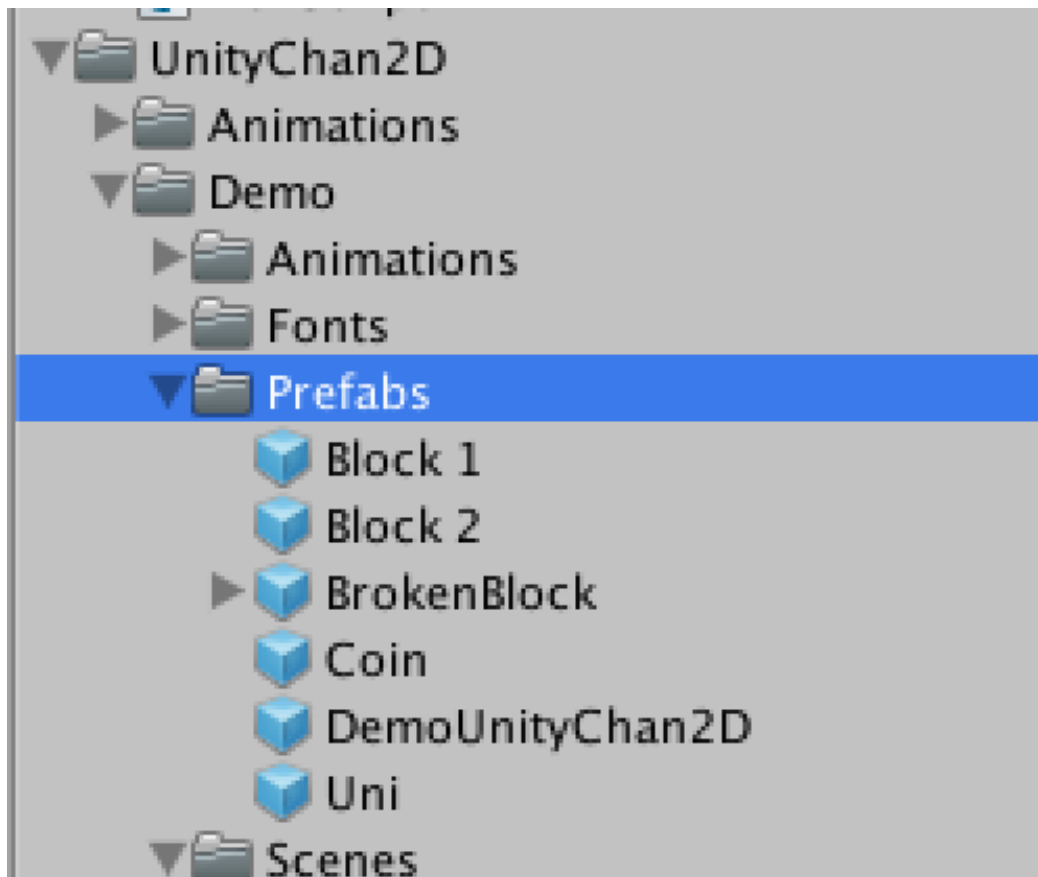
ピンクのウニに当たるとダメージを受け、コインを取ると画面上のコイン数が増えていきます。

タイムが0になるとStartシーンへ戻ります。

# やってみよう！

## 〇〇を増やすには？

---



## ピンクのウニを増やすには？

UnityChan2D/Demo/Prefabs フォルダに **Uni** プレハブがあります。これをシーン上へドラッグ&ドロップして増やしていきましょう。

## コインを増やすには？

UnityChan2D/Demo/Prefabs フォルダに **Coin** プレハブがあります。これをシーン上へドラッグ&ドロップして増やしていきましょう。

## 壊れるブロックを増やすには？

UnityChan2D/Demo/Prefabs フォルダに **Block 1** プレハブがあります。  
これをシーン上へドラッグ&ドロップして増やしていきましょう。

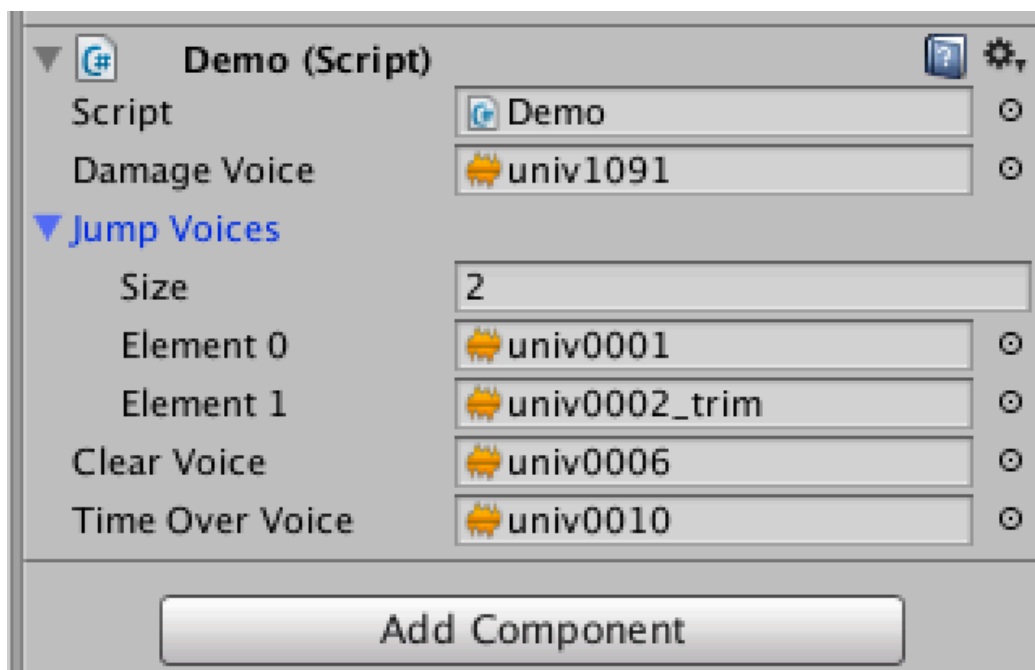
## 壊れないブロックを増やすには？

UnityChan2D/Demo/Prefabs フォルダに **Block 2** プレハブがあります。  
これをシーン上へドラッグ&ドロップして増やしていきましょう。

## ユニティちゃんのボイスを変更するには？

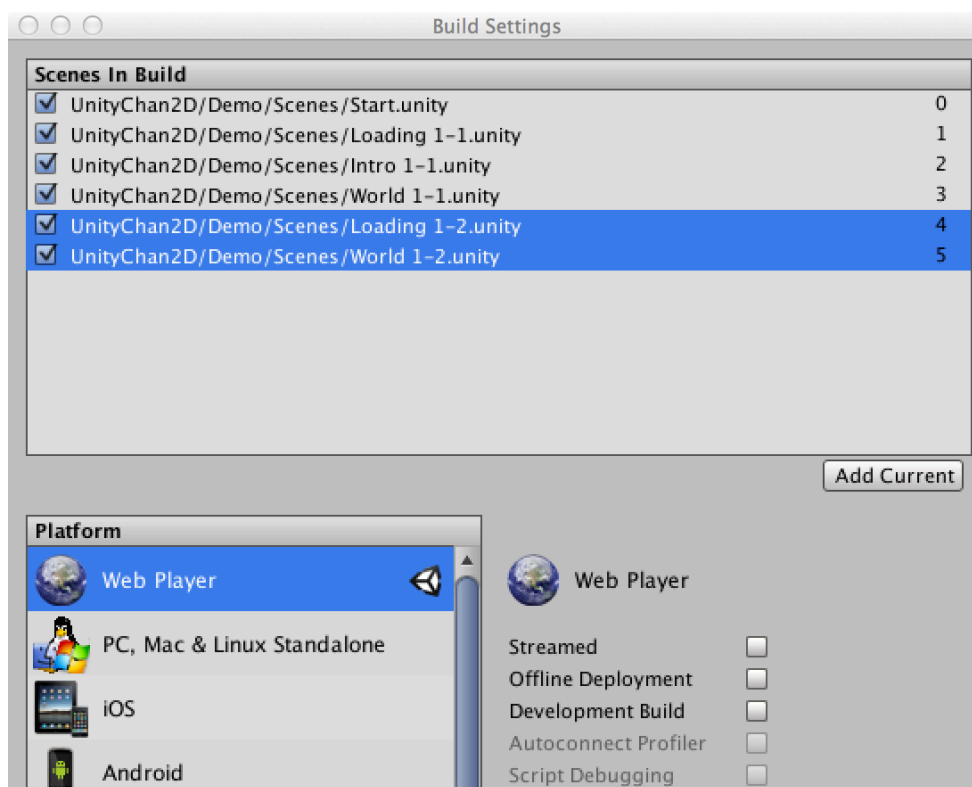
---

DemoUnityChan2Dゲームオブジェクトに **Demo.cs** がアタッチされています。  
ボイスはインスペクター上で変更することが可能です。

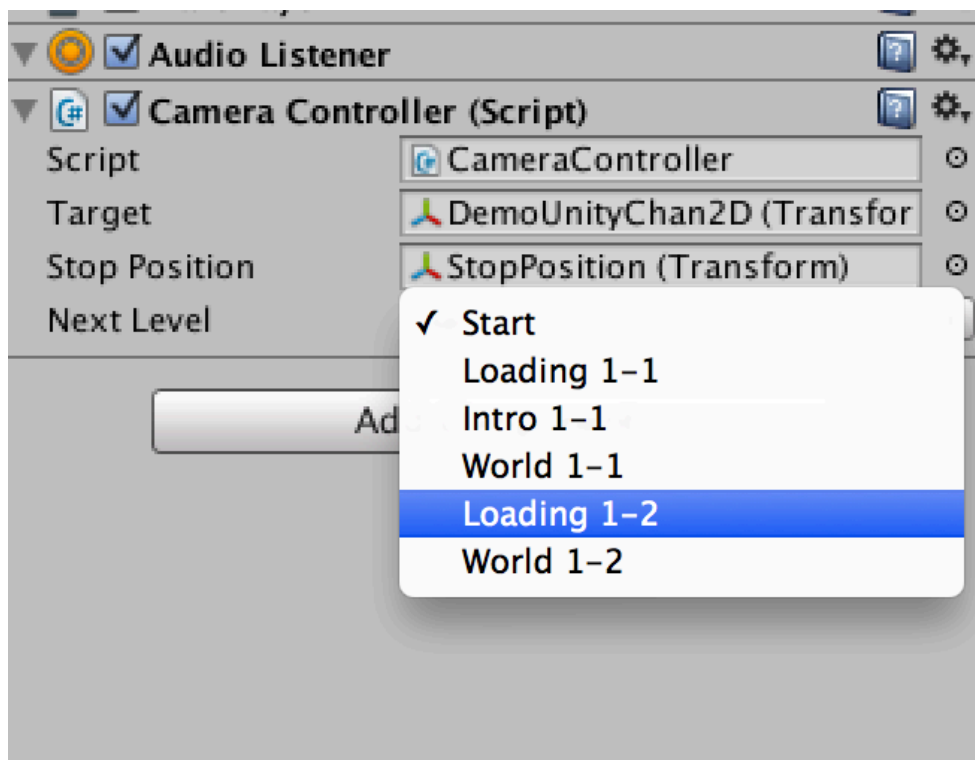


## ワールド1-2を作成するには？

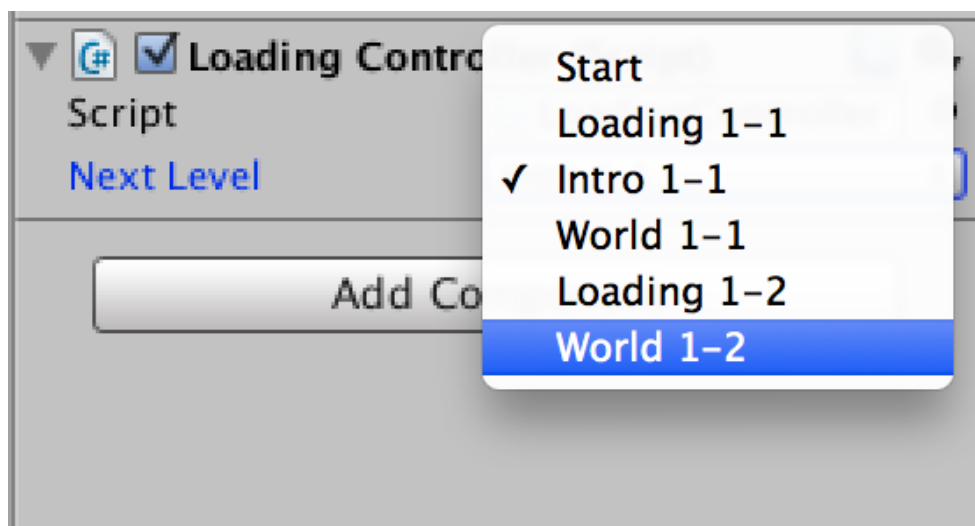
1. Loading 1-1とWorld 1-1 シーンを複製しましょう。そうすると自動的に名前が**Loading 1-2**と**World 1-2**となります。
2. Build Settings ウィンドウにシーンを追加します。



3. **World 1-1**シーンを開き、**Main Camera**ゲームオブジェクトにアタッチされている**CameraController.cs**の `Next Level` をStartから**Loading 1-2**へ変更します。



4. **Loading 1-2**シーンを開き、**Loading Controller**ゲームオブジェクトにアタッチされている**LoadingController**の `Next Level` をIntro 1-1から**World 1-2**へ変更します。



5. 以上でシーンの遷移は完了しました。**Loading 1-2**と**World 1-2**シーンを1-2用に変更していきましょう！
6. 余裕があればIntroシーンも作成してみましょう。

## タイマーとポイントを管理するには？

---

管理するシステムは作成していません。自分で作成してみましょう！

タイマーは**TimeController**、ポイントは**PointController**でテキスト表示のみ行っています。

## 残機を減らすには？

---

残機を減らす・管理するシステムは作成していません。自分で作成してみましょう！

タイムオーバー時にシーン遷移を行います。TimeControllerにシーン遷移を実装しており、現在はstartシーンへ戻るようになっています。  
残機を減らして再度同じワールドへシーン遷移するようにしてみましょう。