

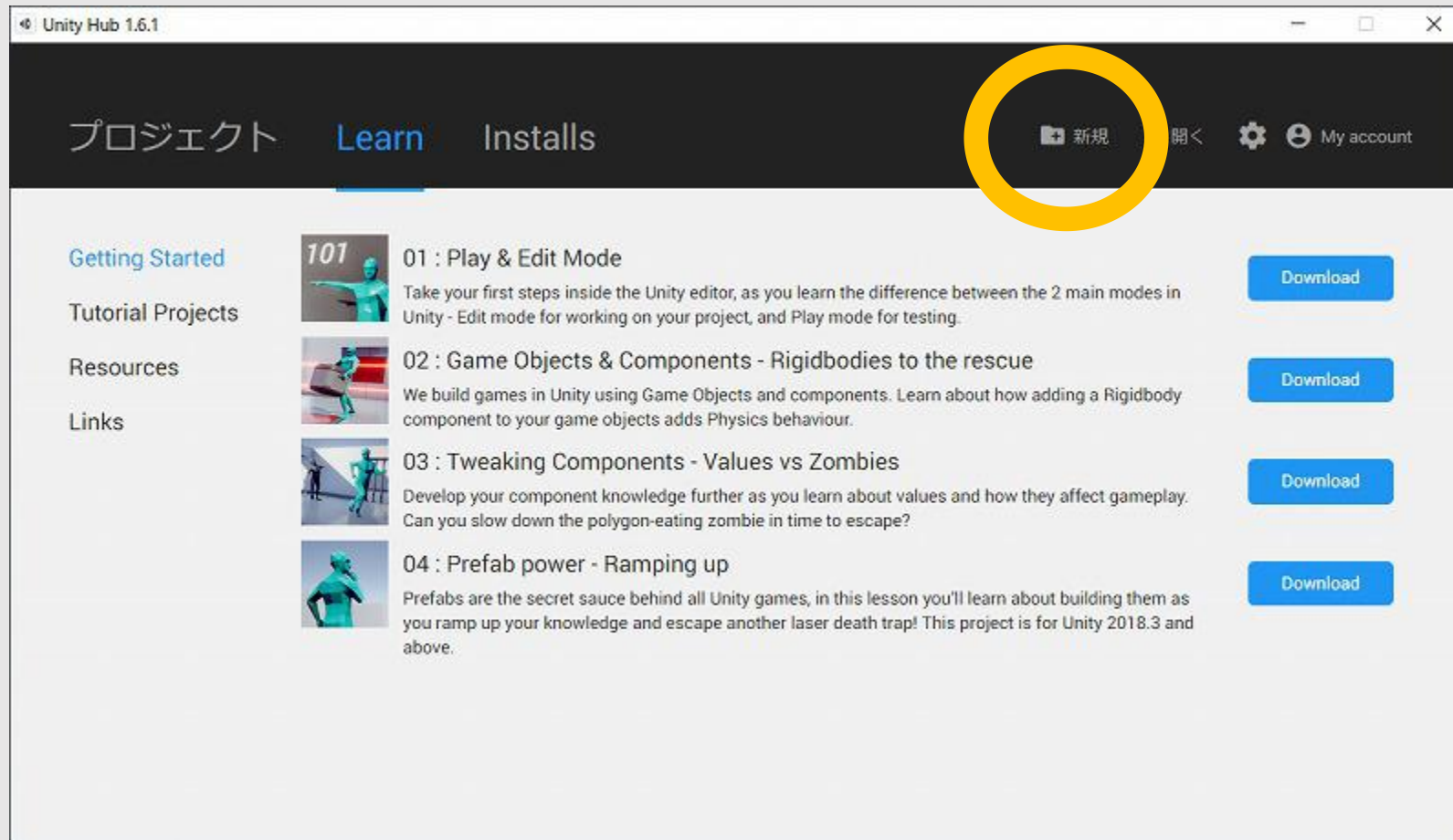
# Unity Playground

～ すぐ作れる！2Dゲーム ～

2019/04/22 CoderDojo 溝口

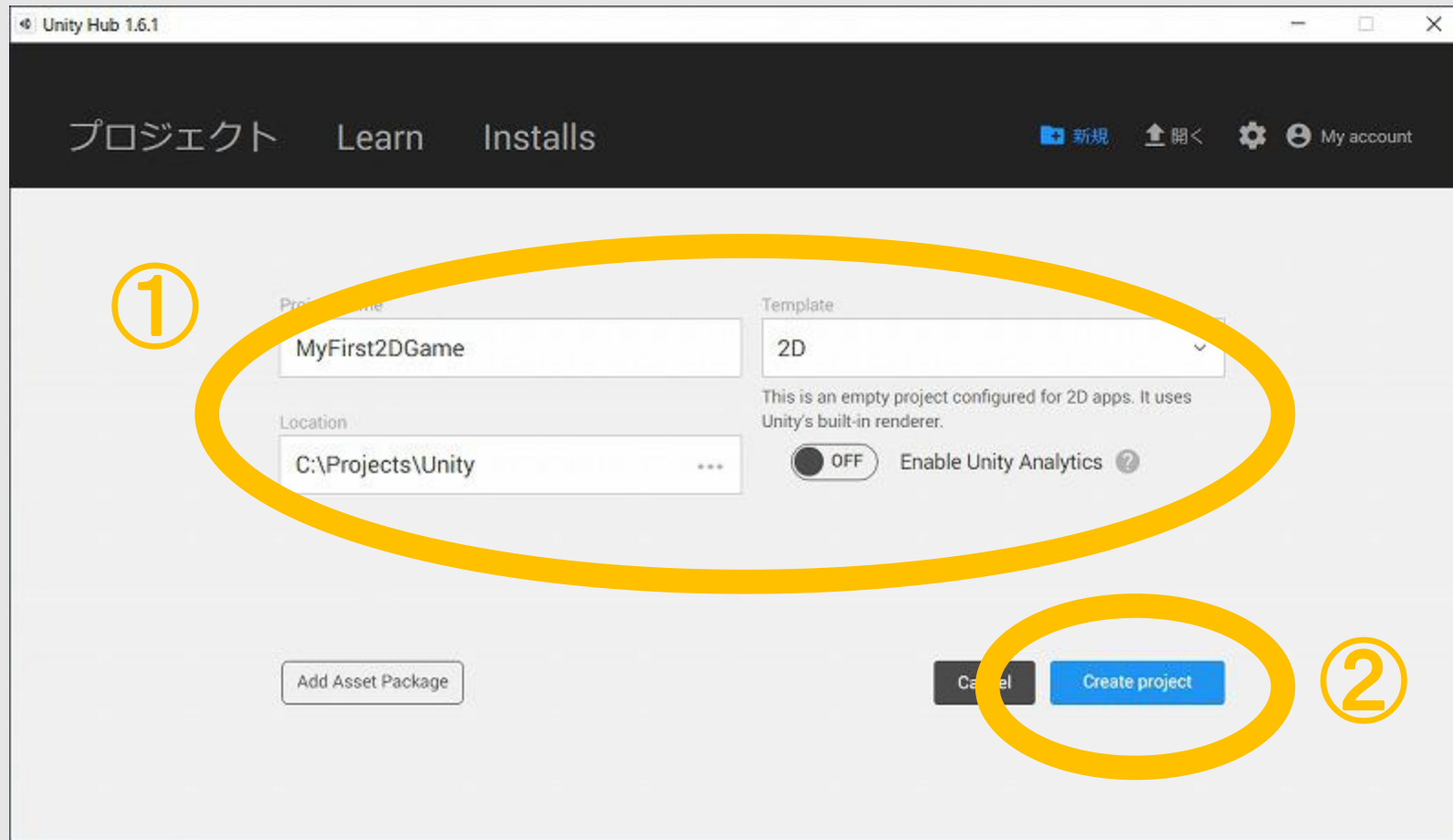
# 新規プロジェクトを作る

- Unity Hub の「新規」をクリックする



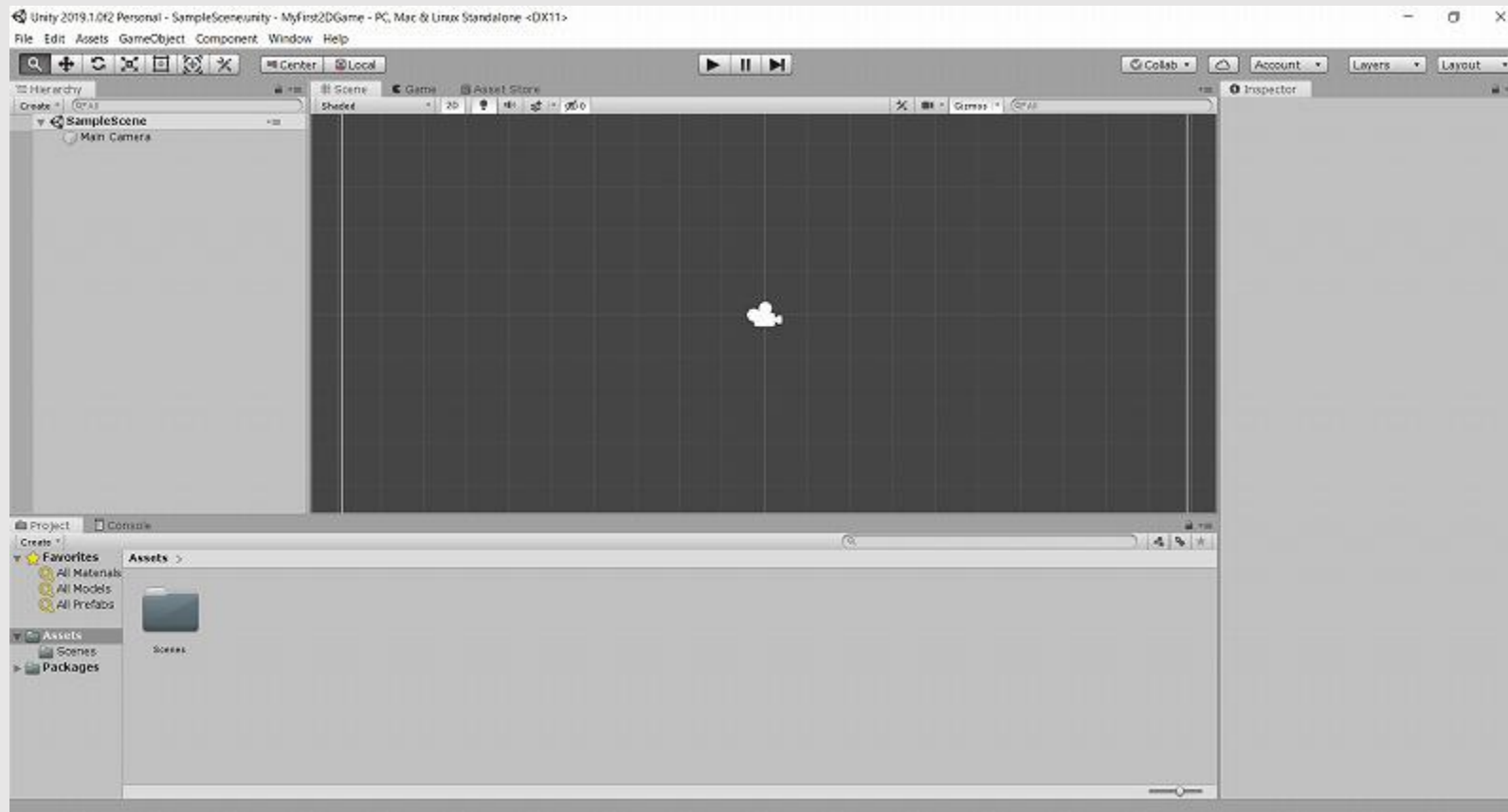
# 新規プロジェクトを作る

- 下記の設定を参考にしてプロジェクトを作成する



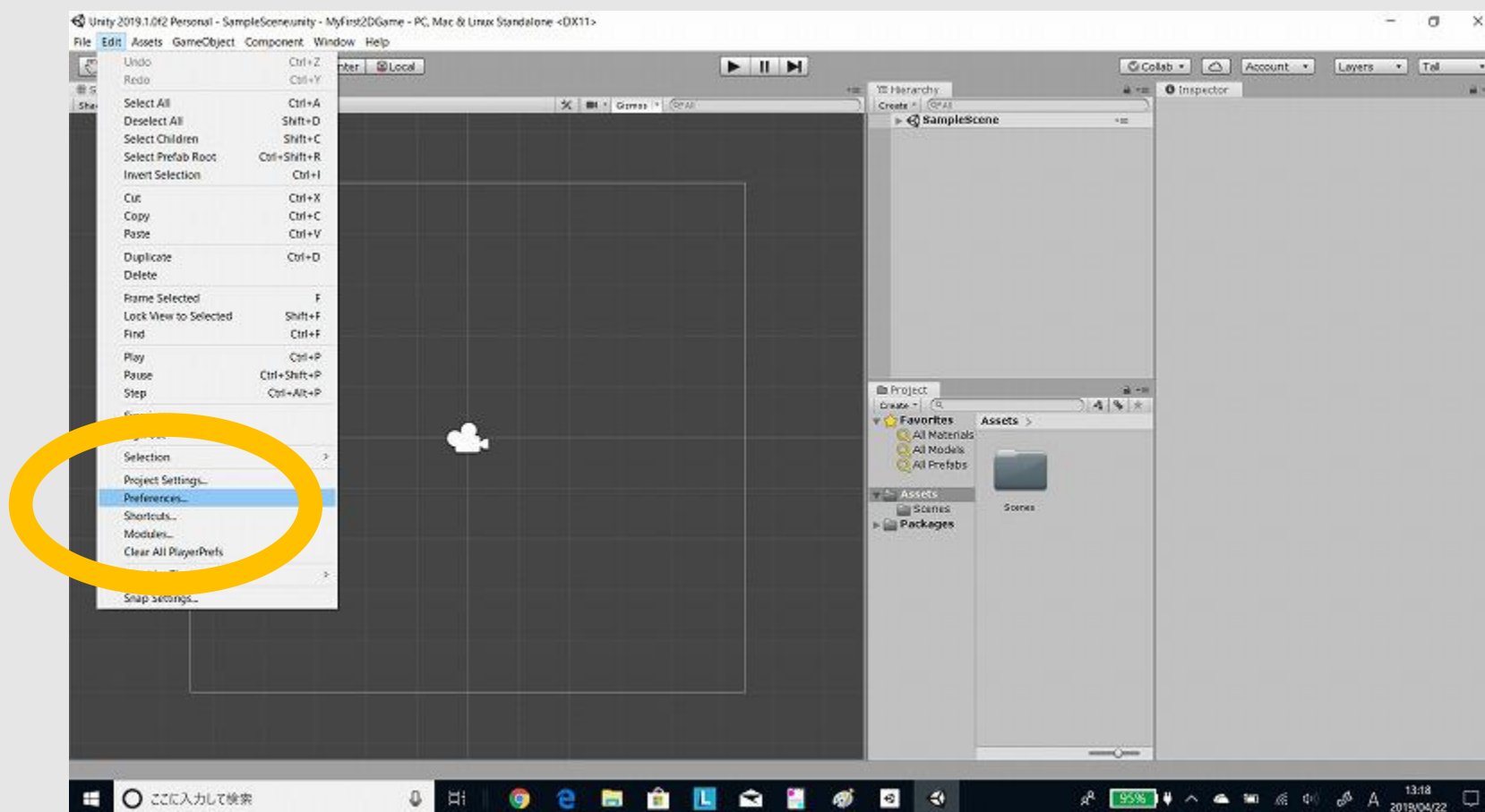
# 新規プロジェクトを作る

- 新規プロジェクトが作れた



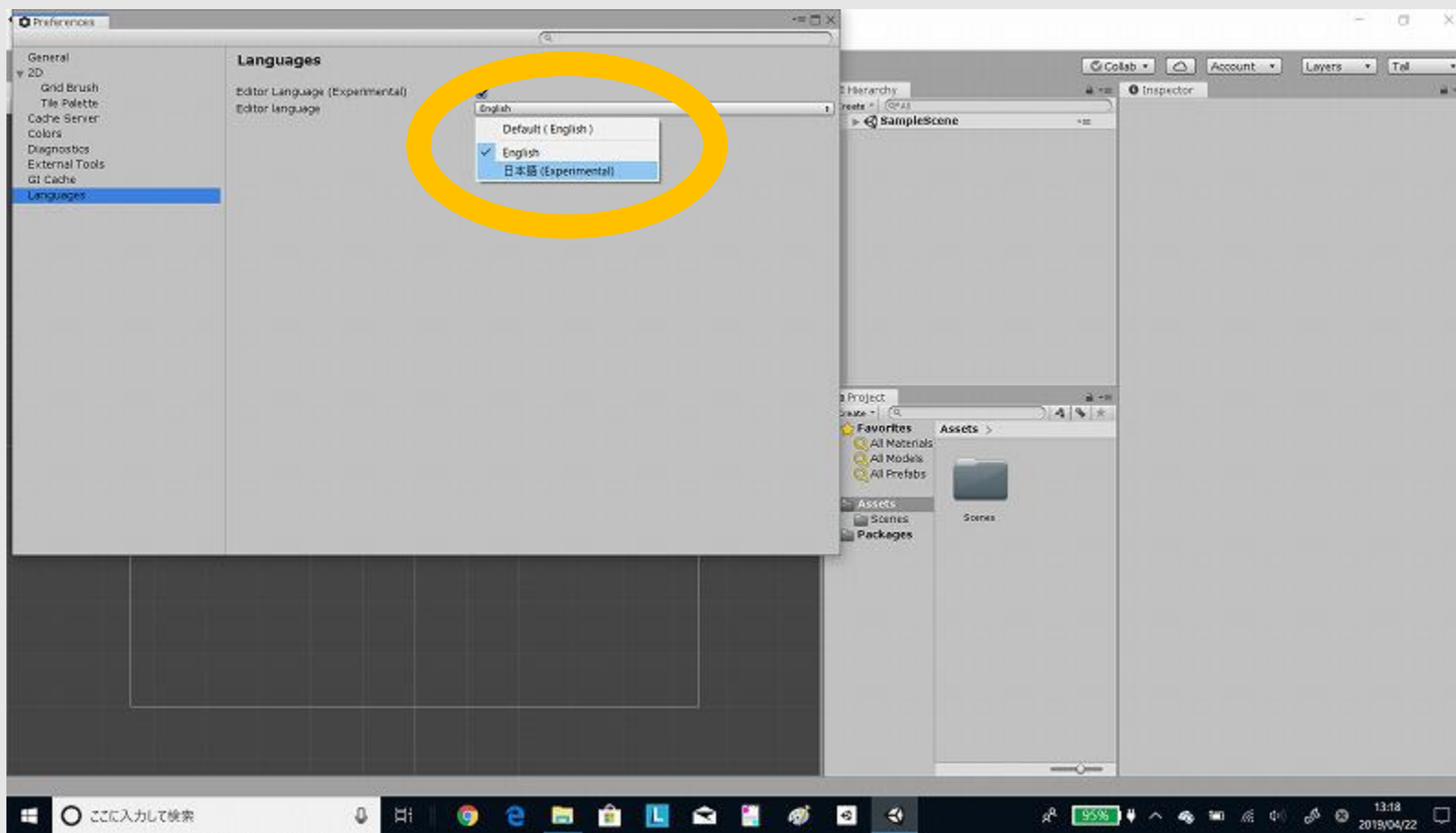
# 日本語表示にする

- [Edit]-[Preference]を選択する



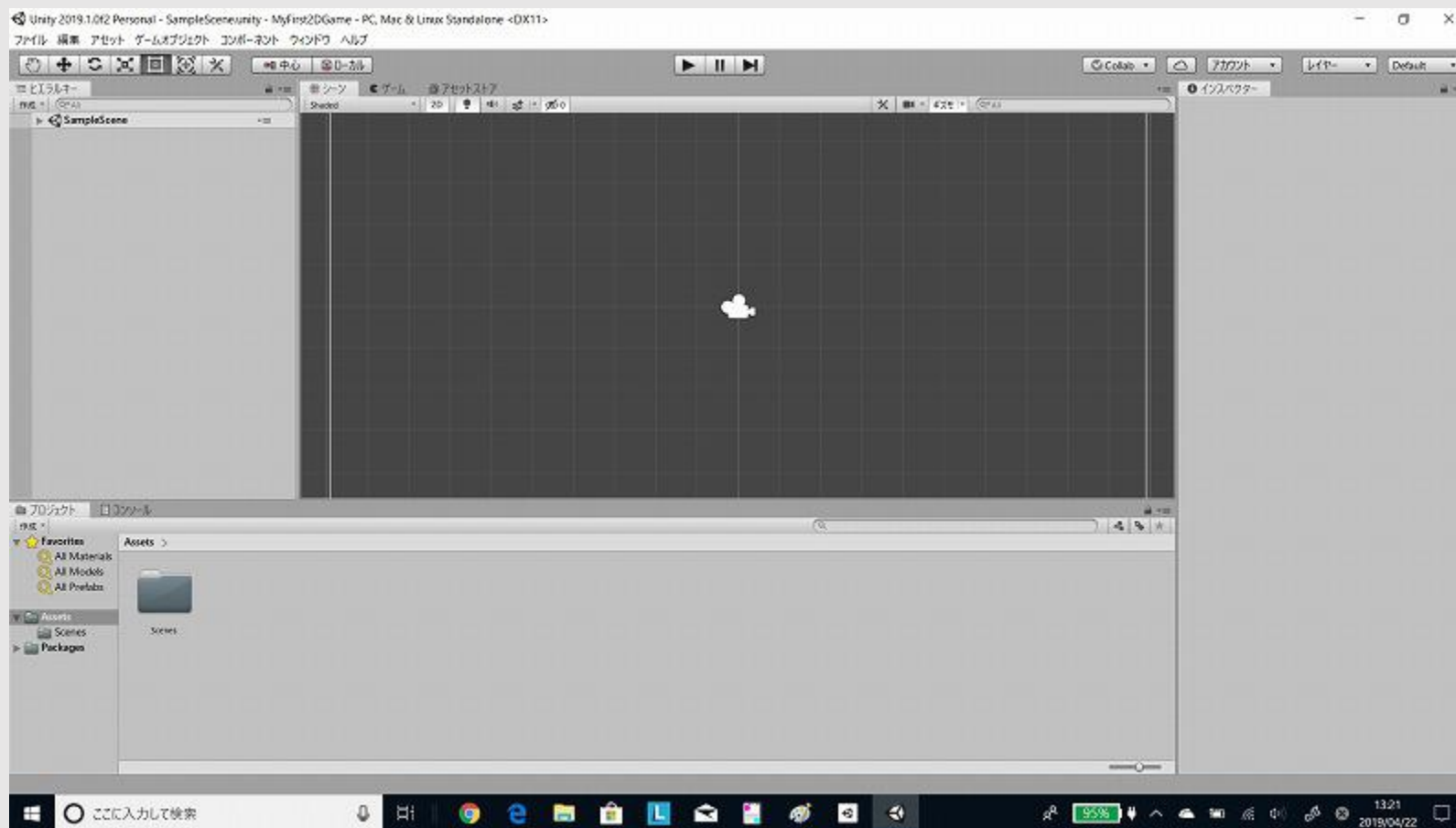
# 日本語表示にする

- [Language]で「日本語」を選択する(※Unityを再起動してください)



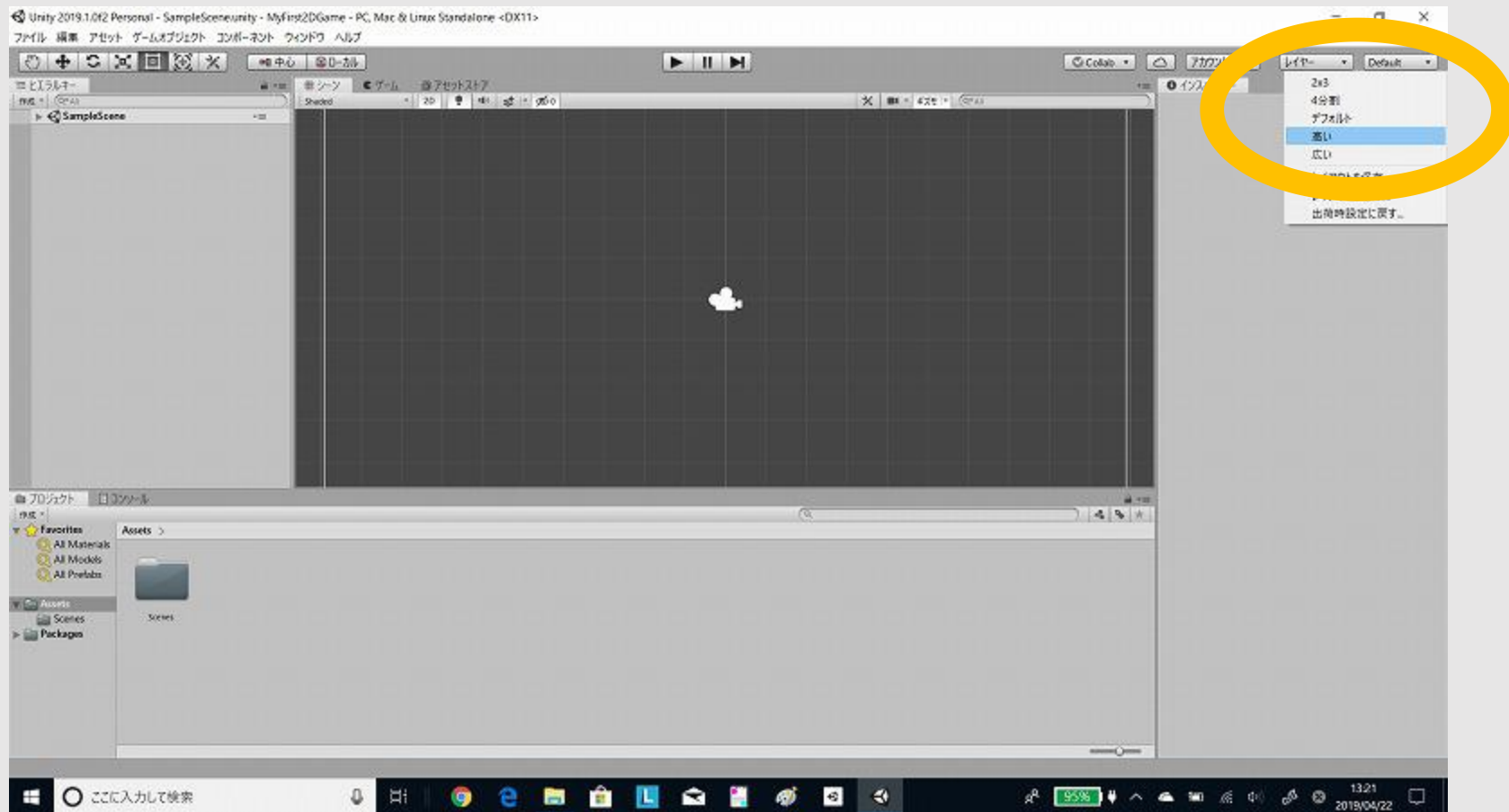
# 日本語表示にする

- 日本語表示になった



# レイアウトを変更する

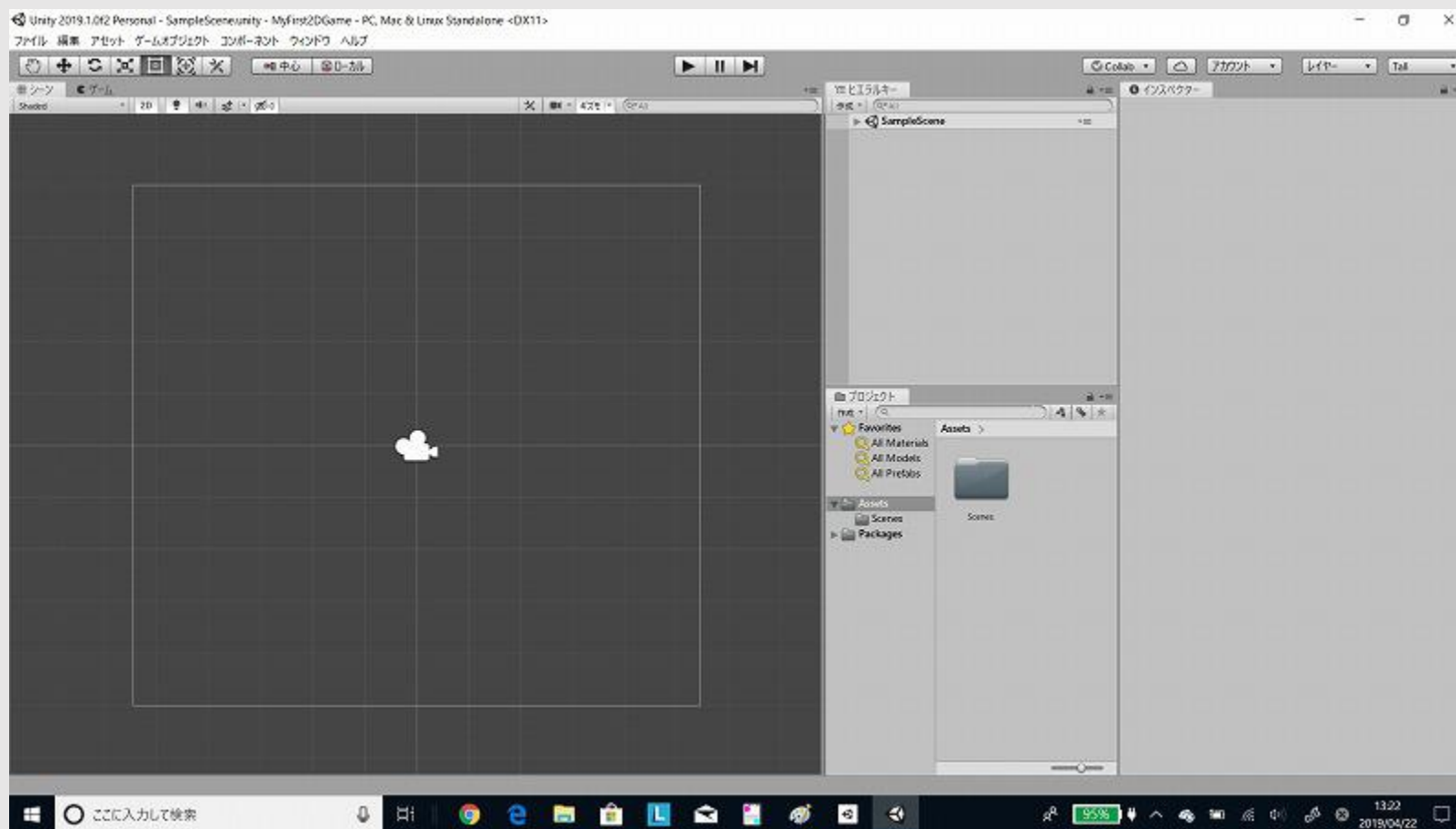
- 右上の「Layout」を「高い」に変更する





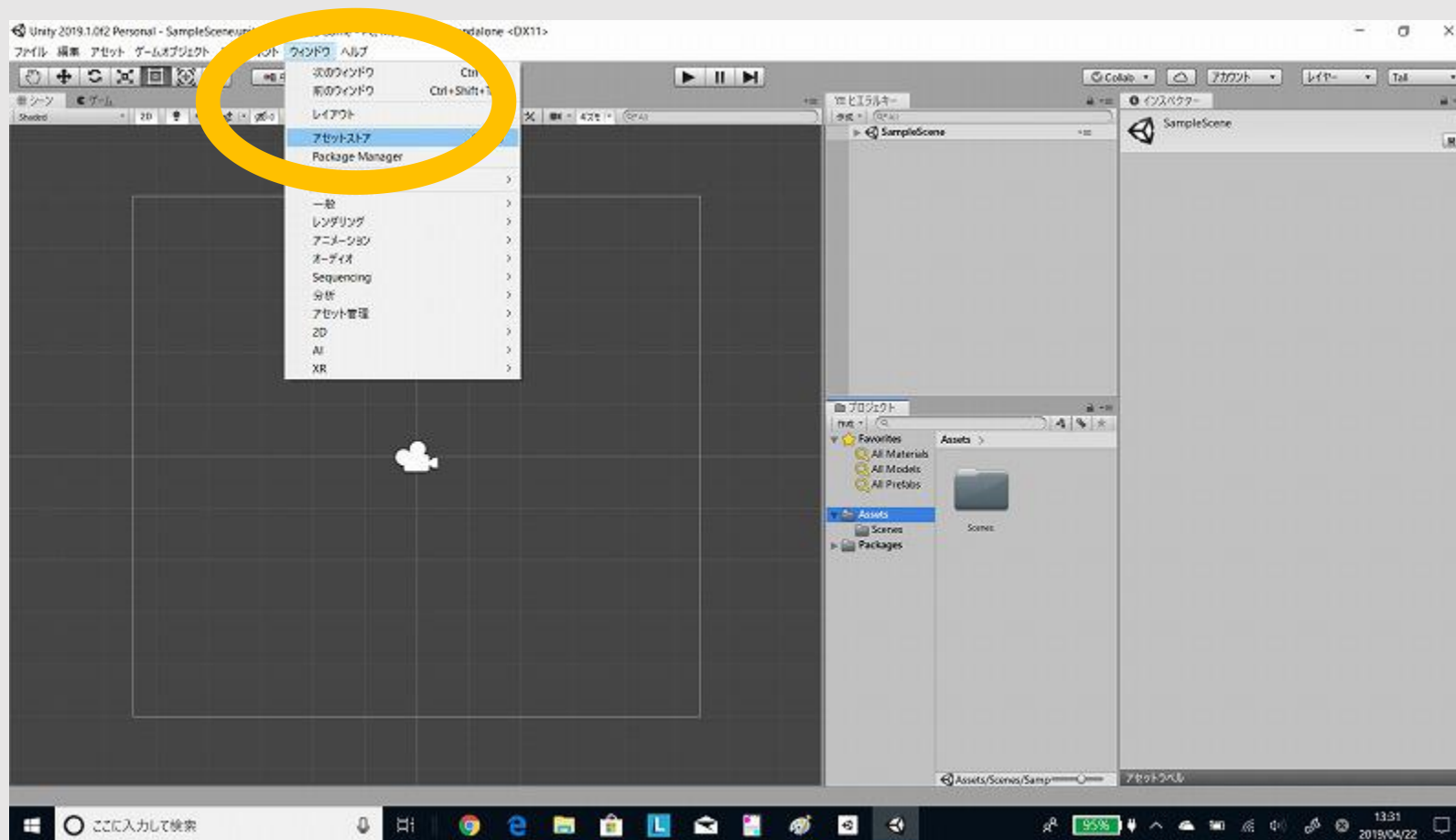
# レイアウトを変更する

- レイアウトが変更した



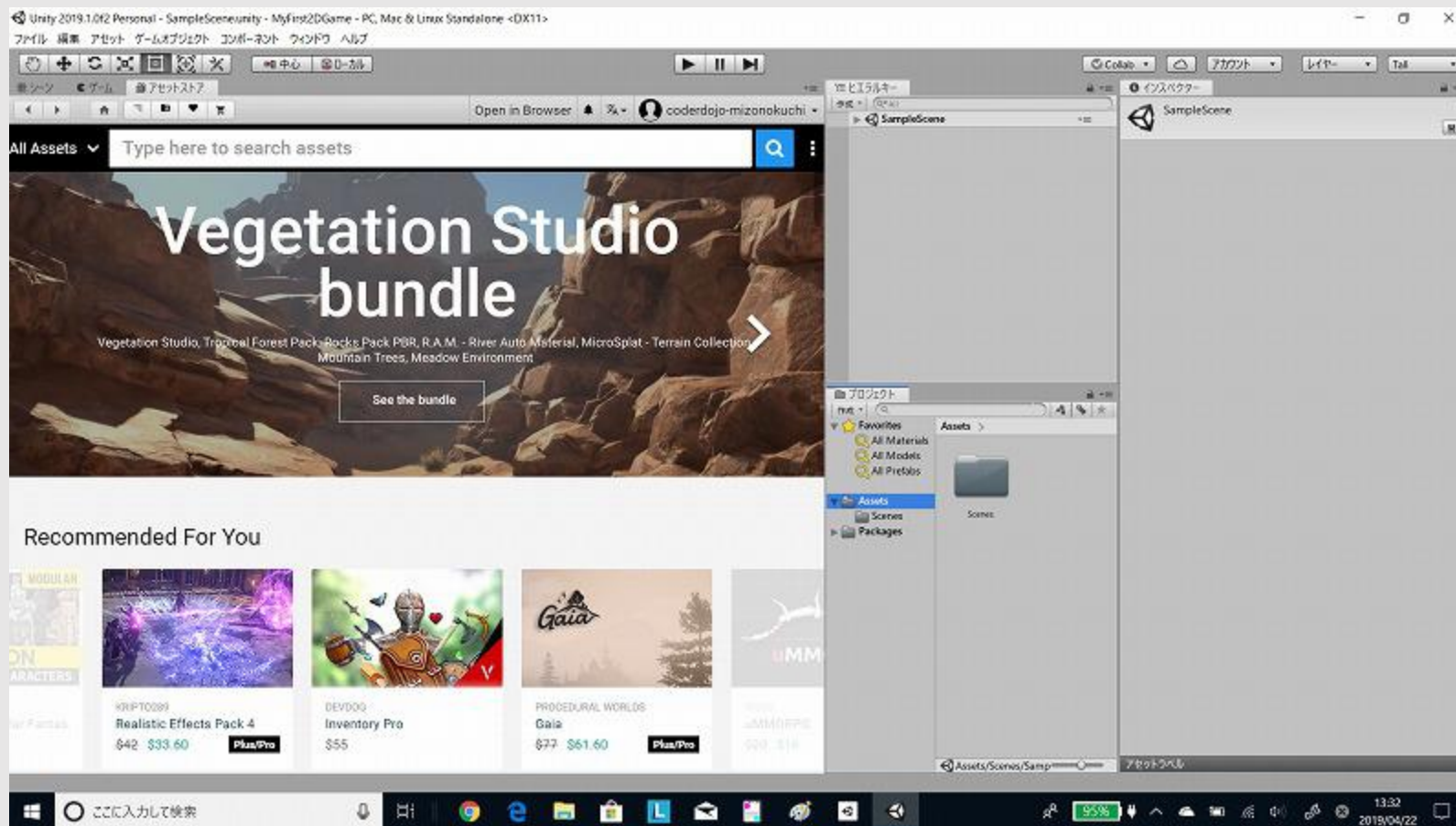
# Unity Playground アセットをインポートする

- 「アセットストア」を選択する



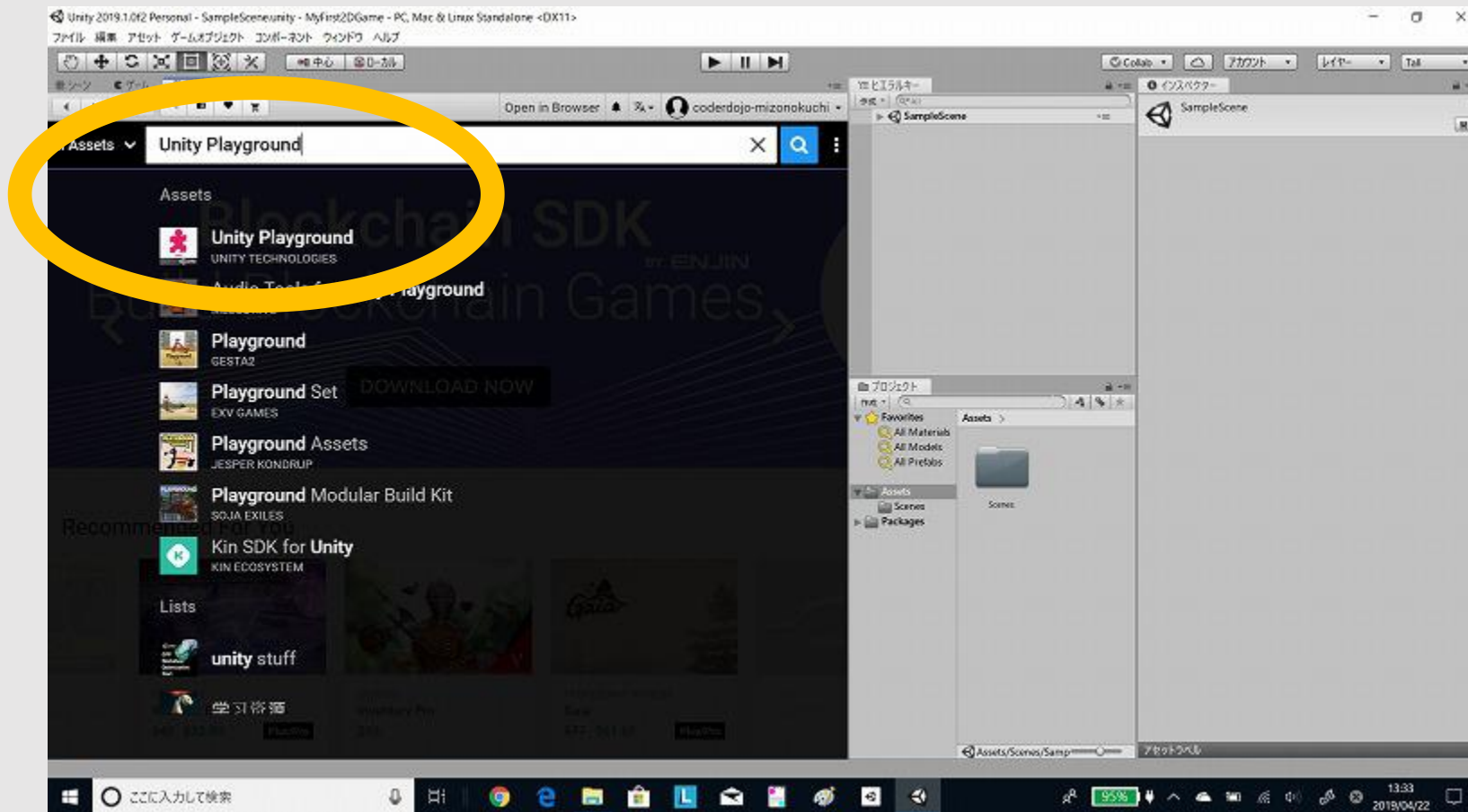
# Unity Playground アセットをインポートする

- アセットストアが表示された



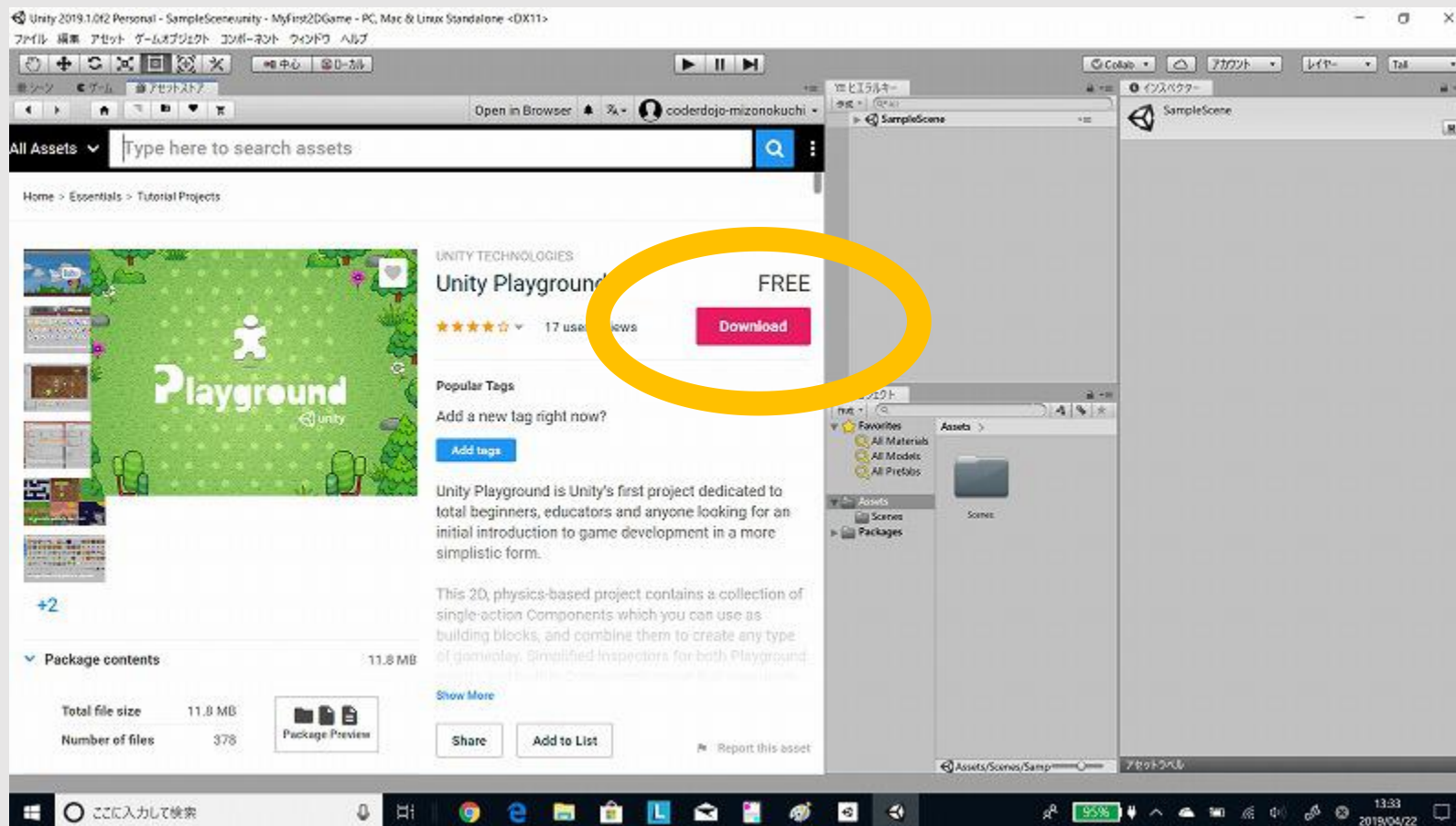
# Unity Playground アセットをインポートする

- 「Unity Playground」を検索してクリックする



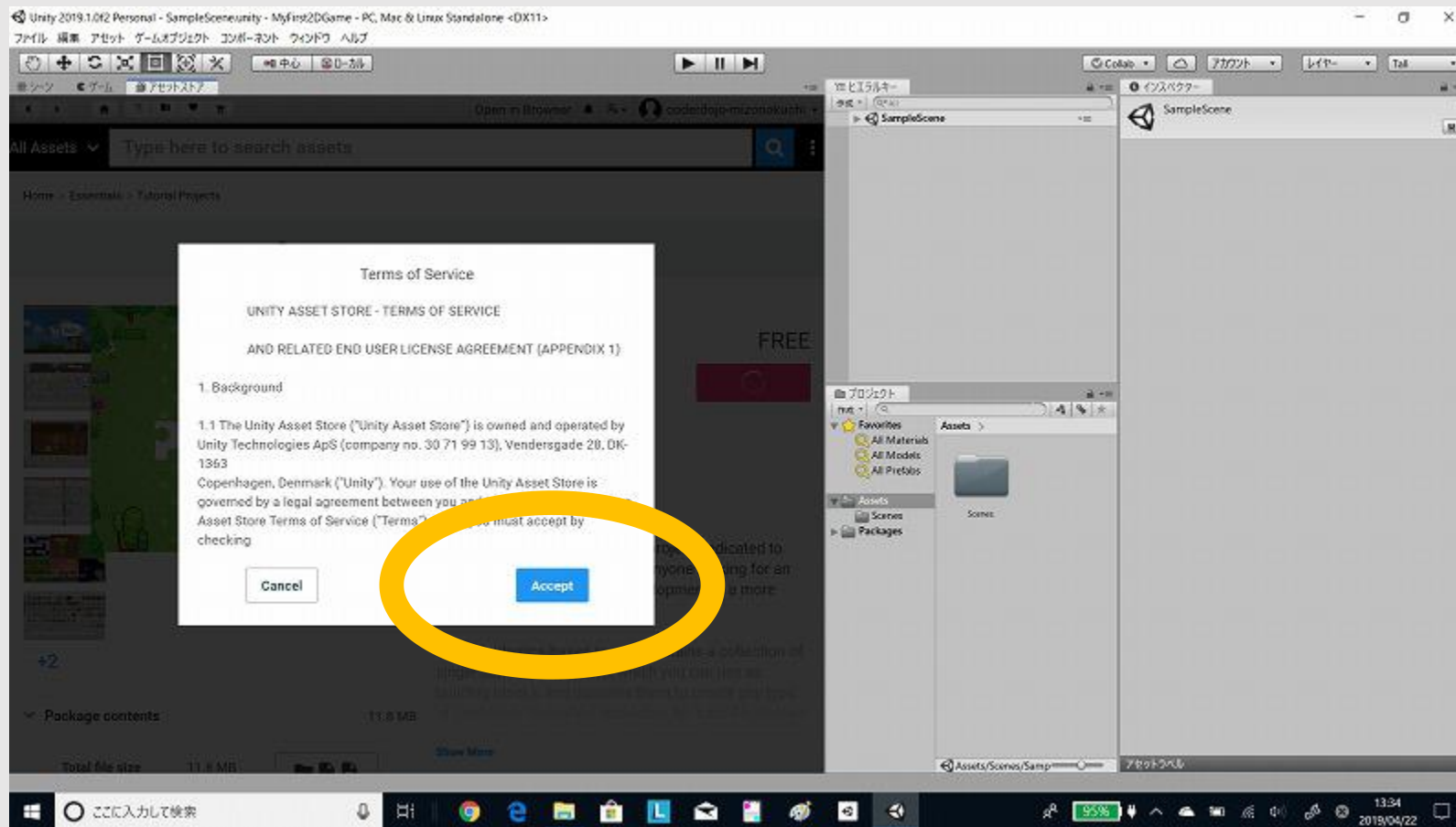
# Unity Playground アセットをインポートする

- 「Download」をクリックする



# Unity Playground アセットをインポートする

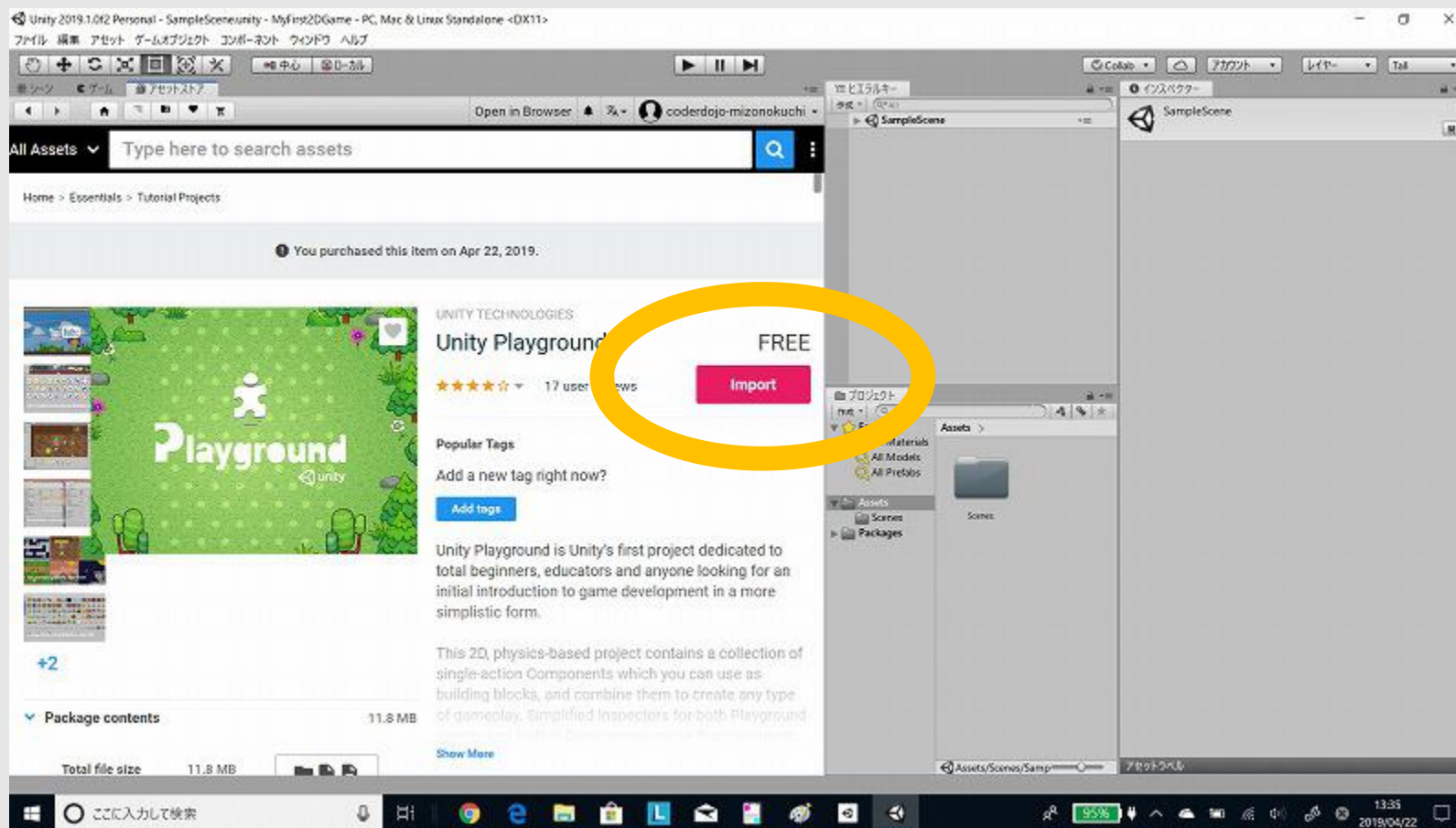
- 「Accept」をクリックする





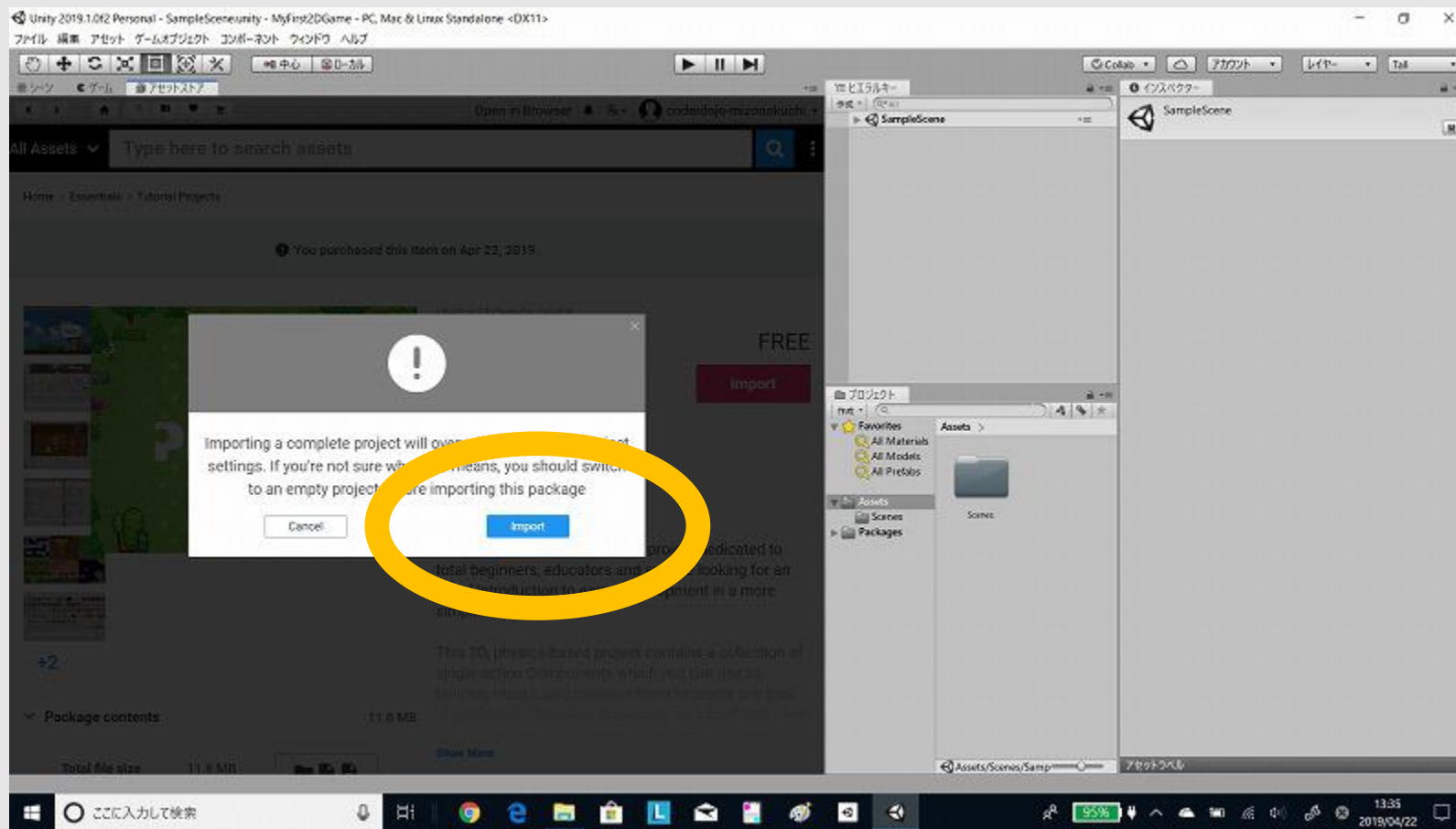
# Unity Playground アセットをインポートする

- 「Import」をクリックする



# Unity Playground アセットをインポートする

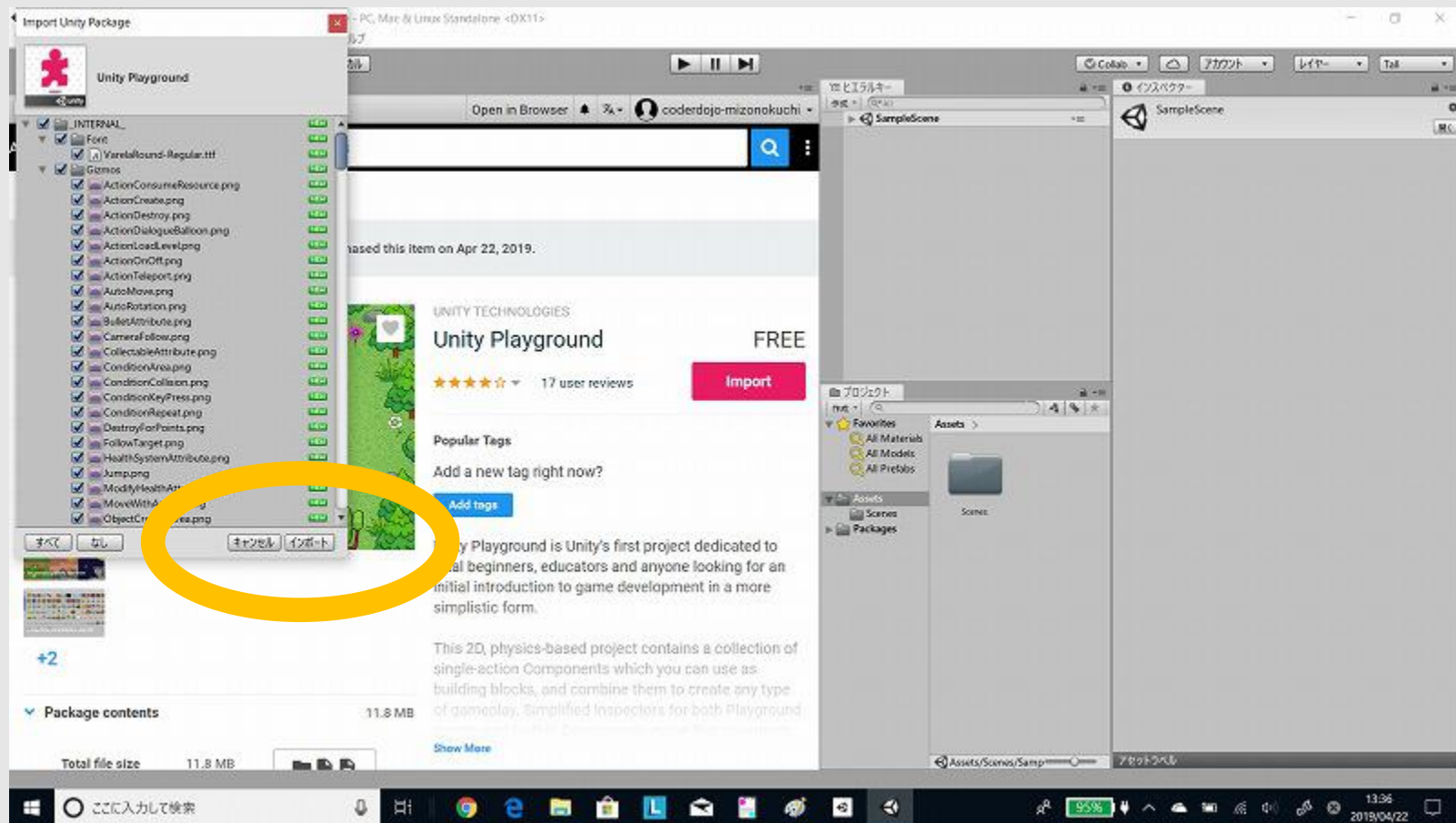
- 「Import」をクリックする





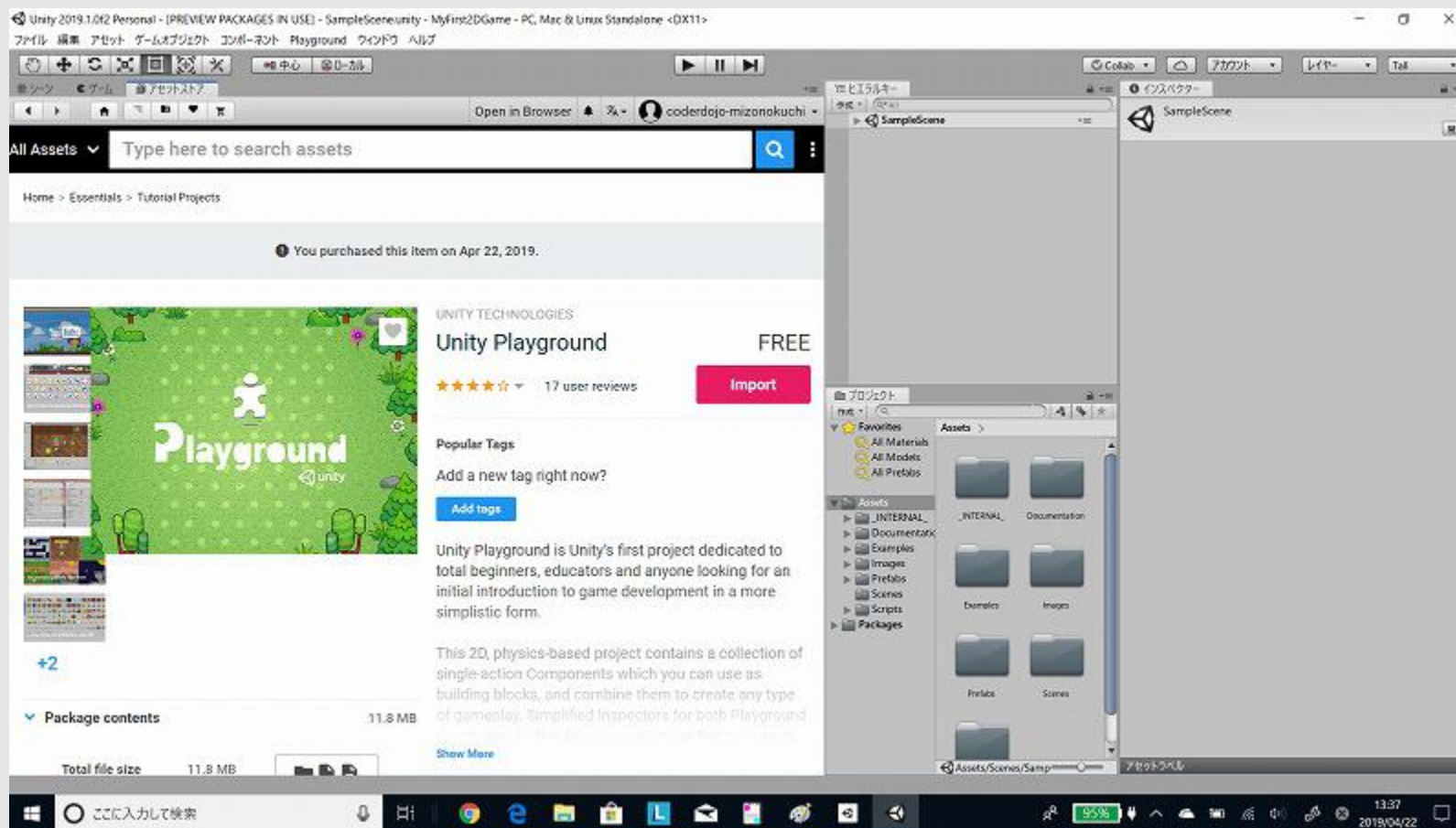
# Unity Playground アセットをインポートする

- 「インポート」をクリックする



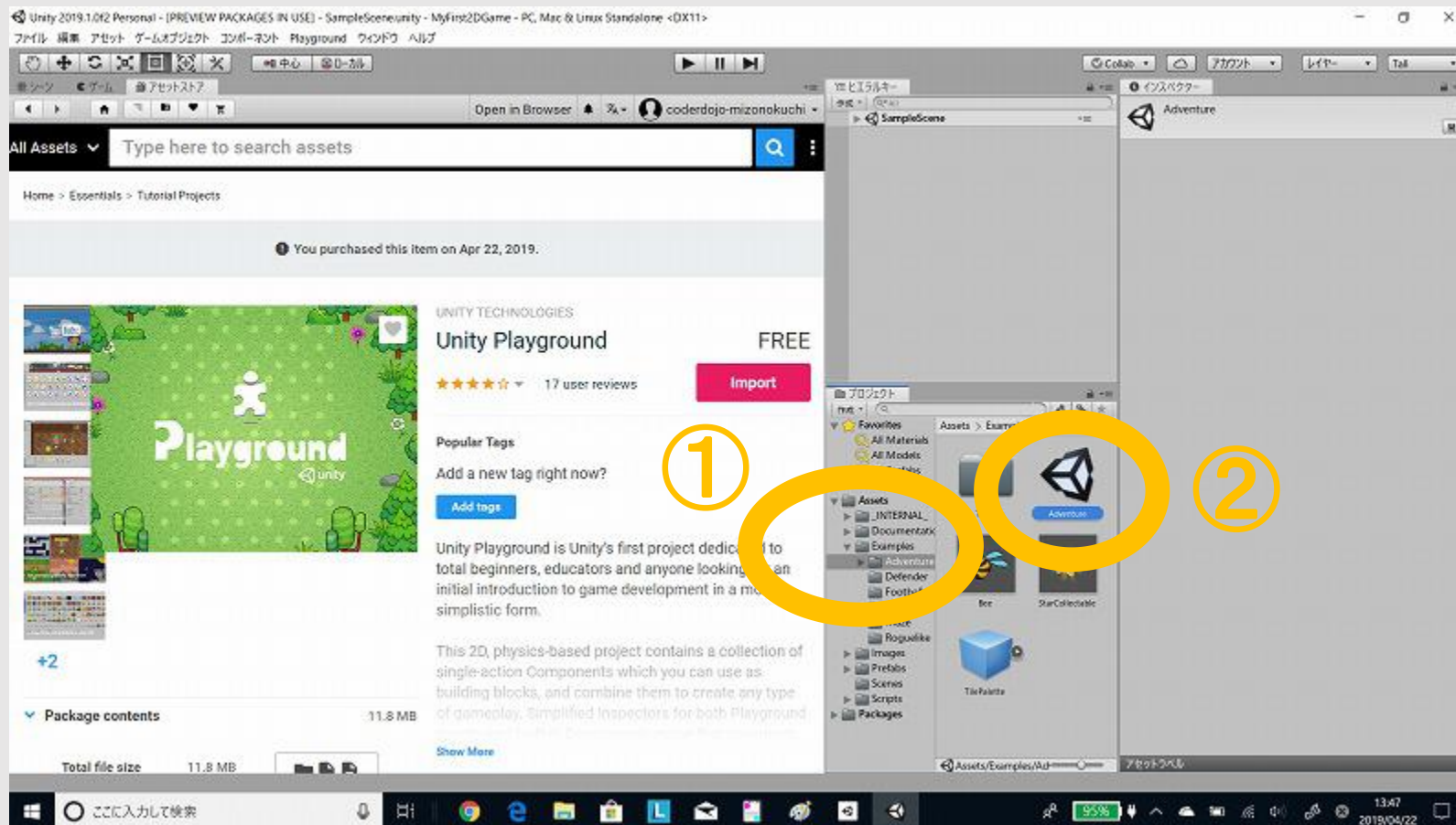
# Unity Playground アセットをインポートする

- Unity Playground アセットをインポートできた



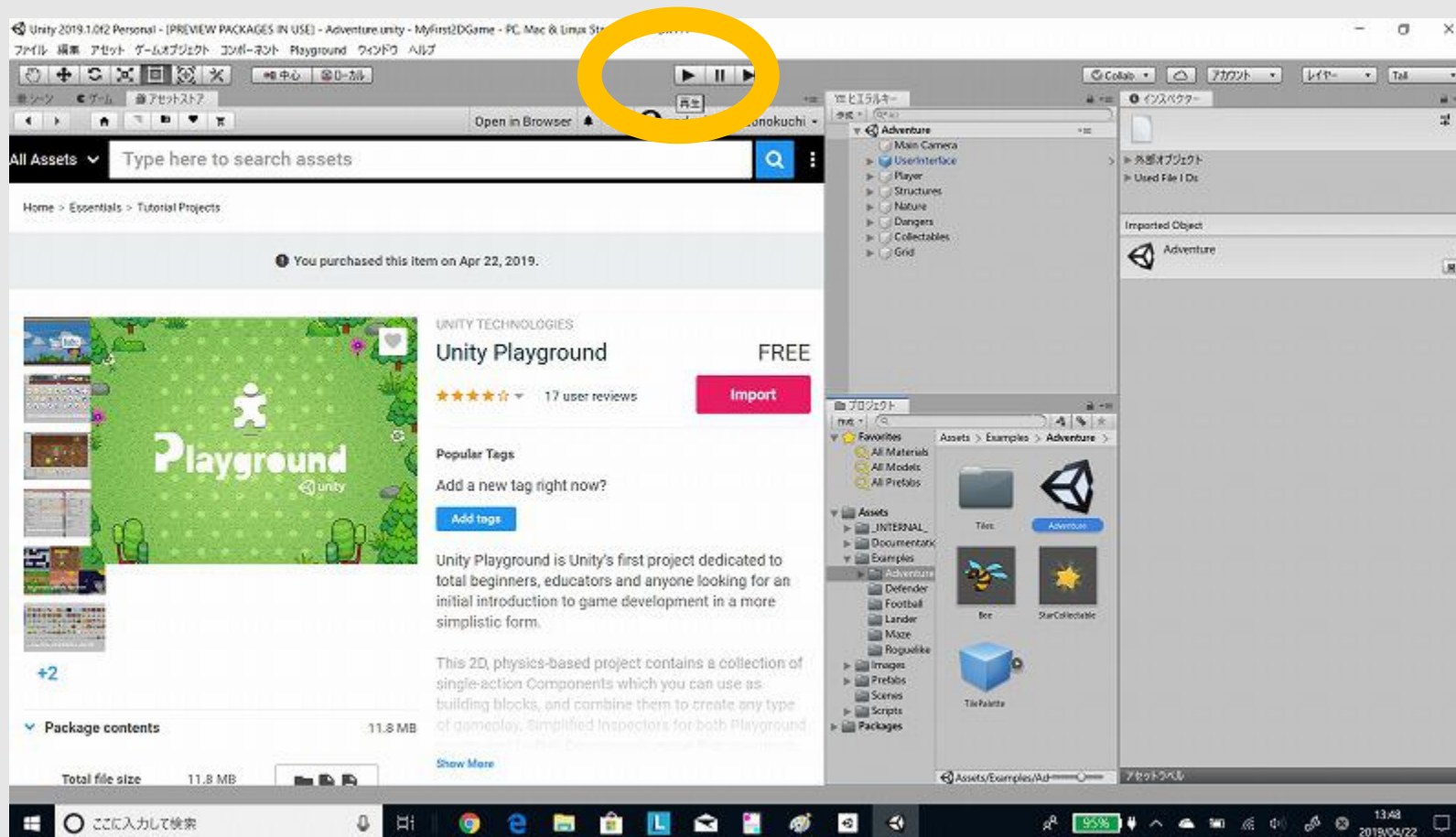
# サンプルゲームで遊んでみる

- Assets/Examples/AdventureのAdventureシーンをダブルクリックする



# サンプルゲームで遊んでみる

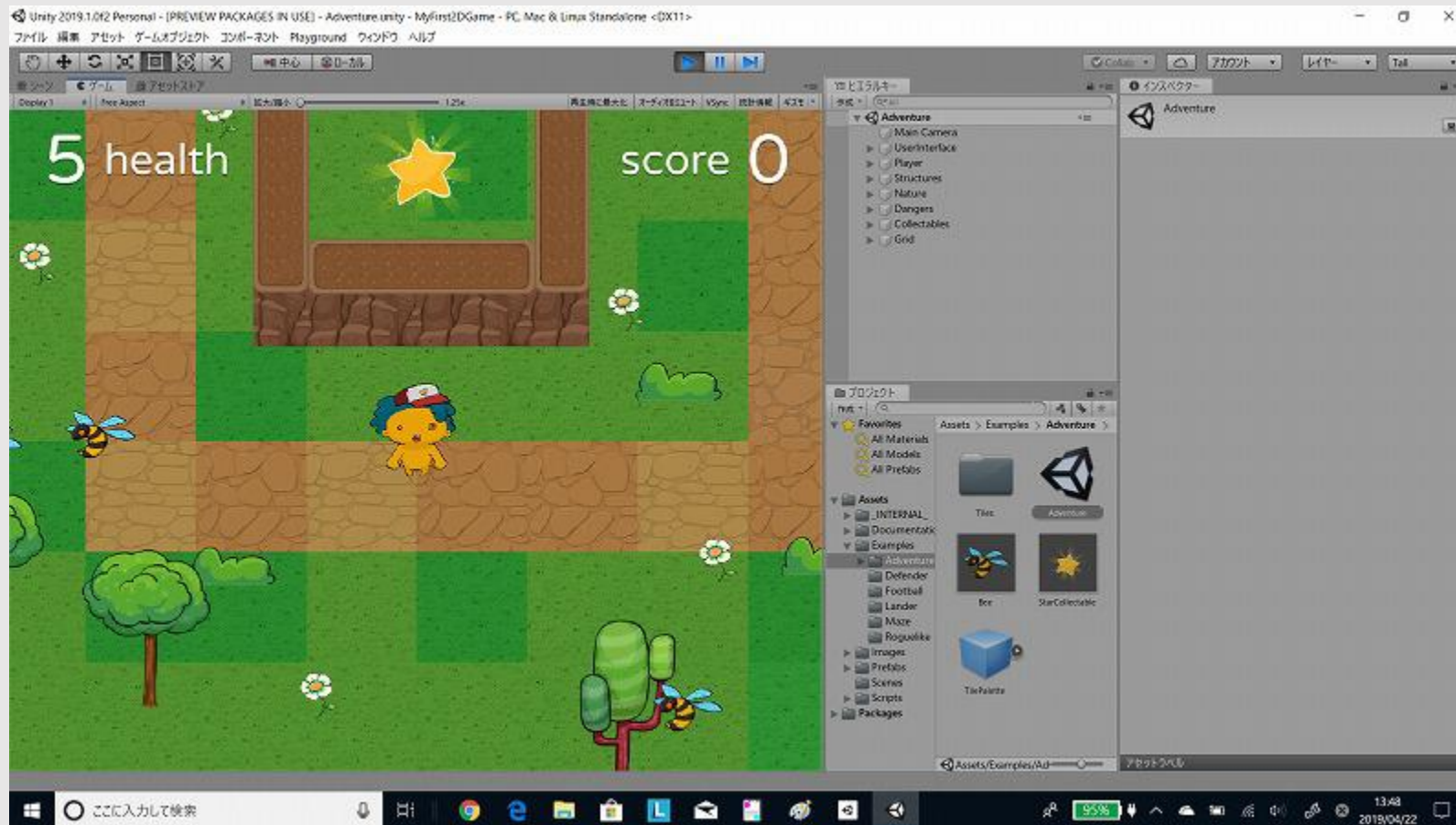
- 再生ボタンをクリックする





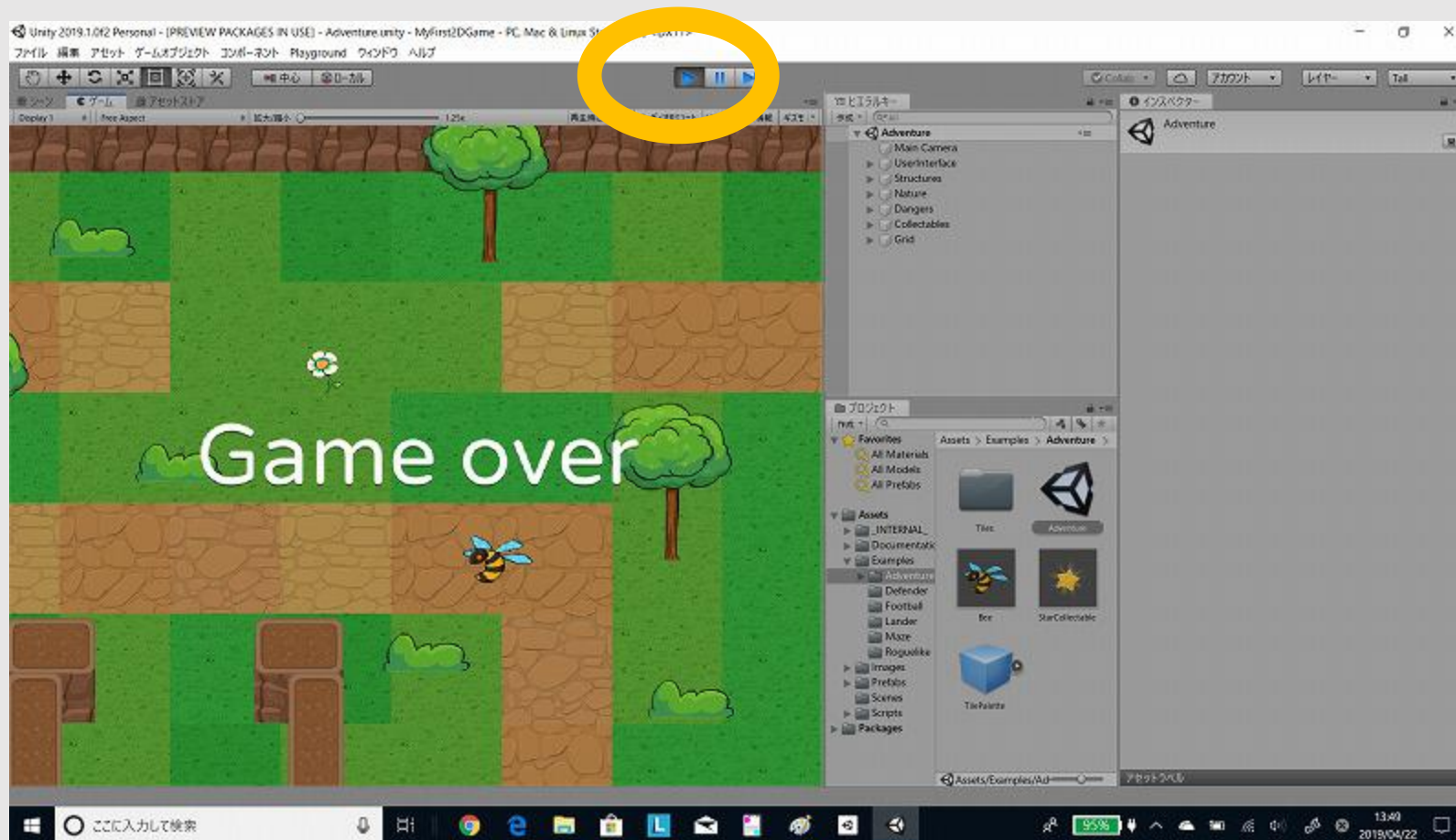
# サンプルゲームで遊んでみる

- 「W」「A」「S」「D」キーで移動する



# サンプルゲームで遊んでみる

- もう一回再生ボタンを押すと終了する



# サンプルゲームで遊んでみる

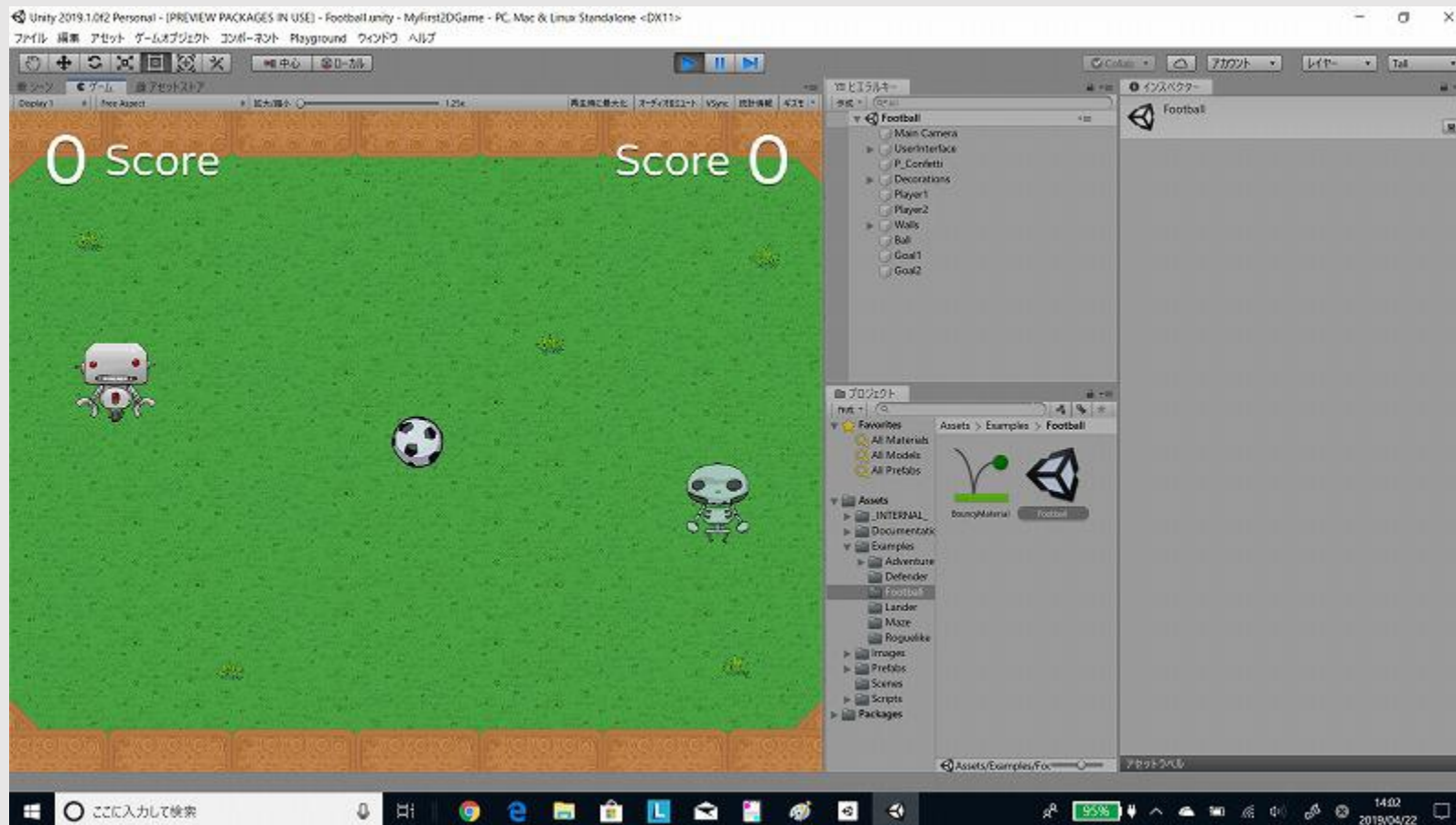
- Assets/Examples/Defender





# サンプルゲームで遊んでみる

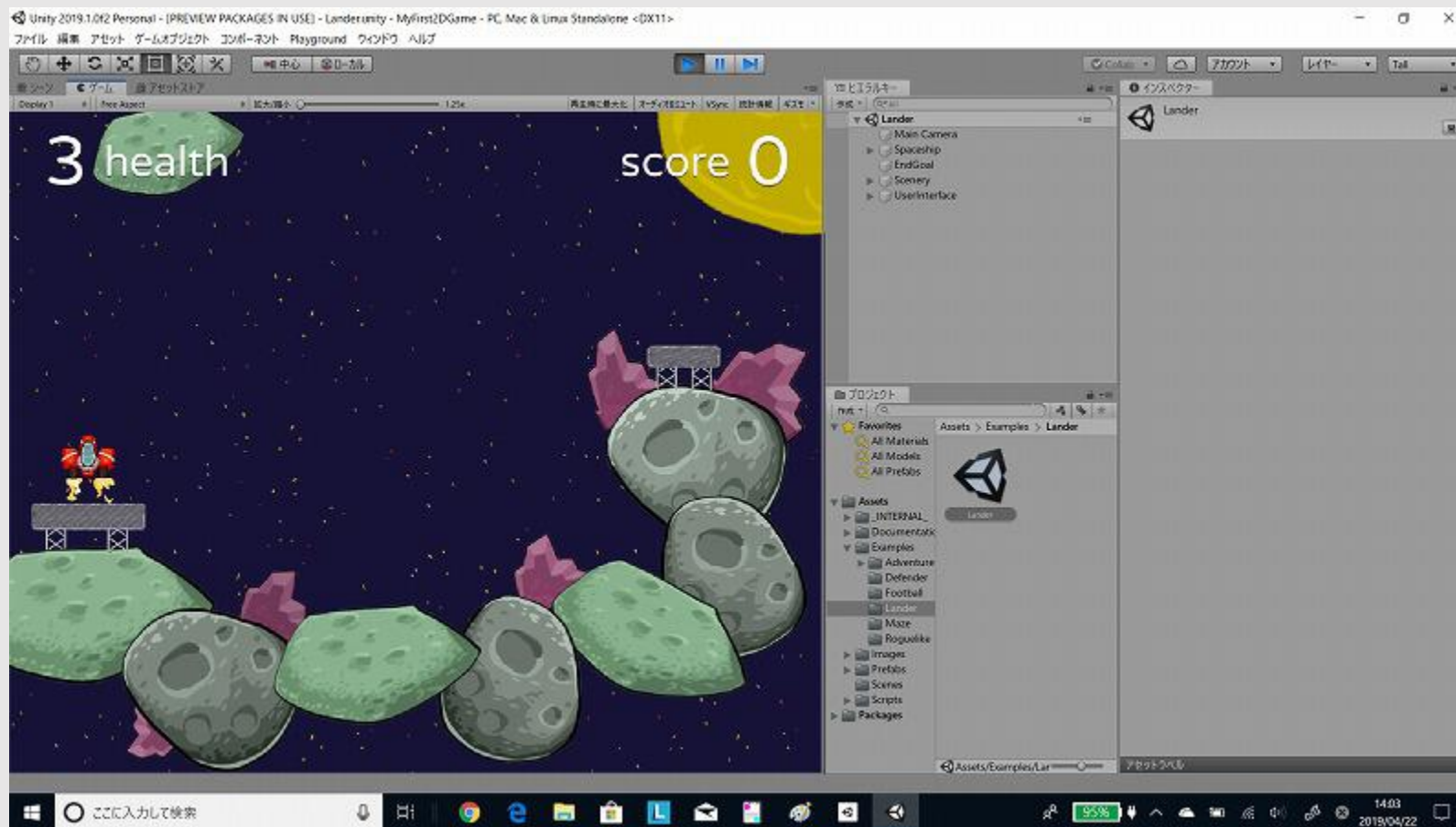
- Assets/Examples/Football





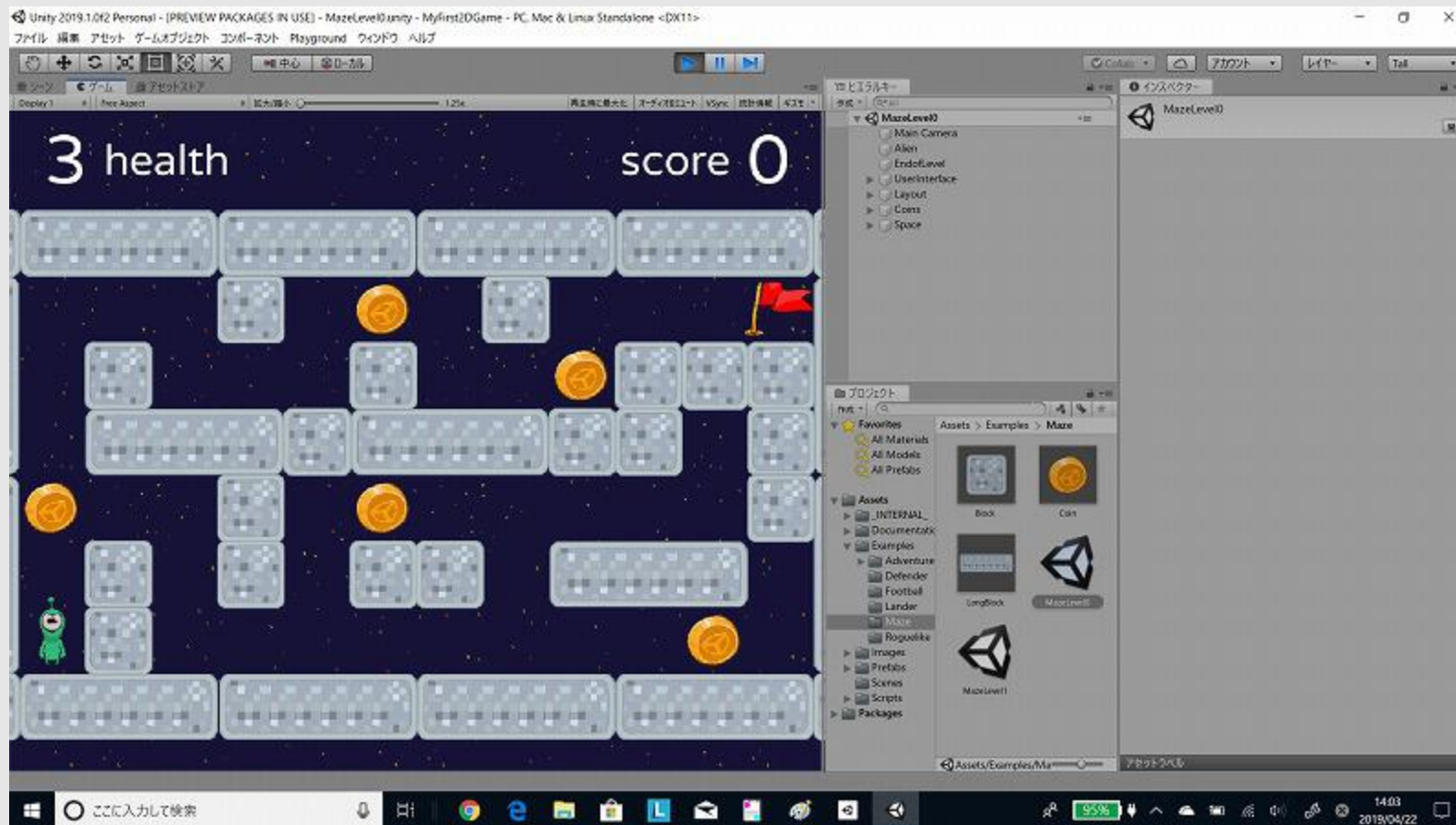
# サンプルゲームで遊んでみる

- Assets/Examples/Lander



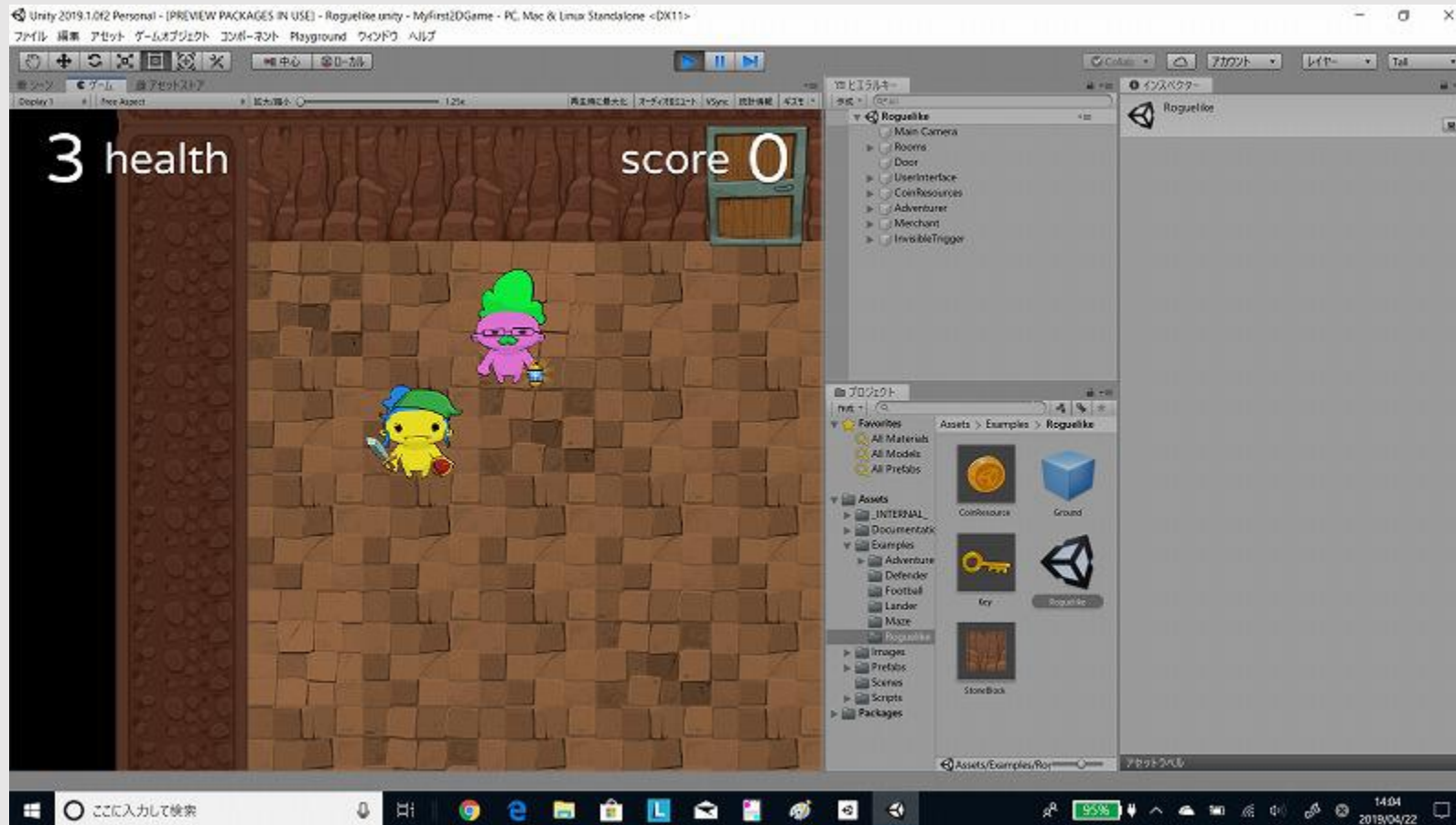
# サンプルゲームで遊んでみる

- Assets/Examples/Maze



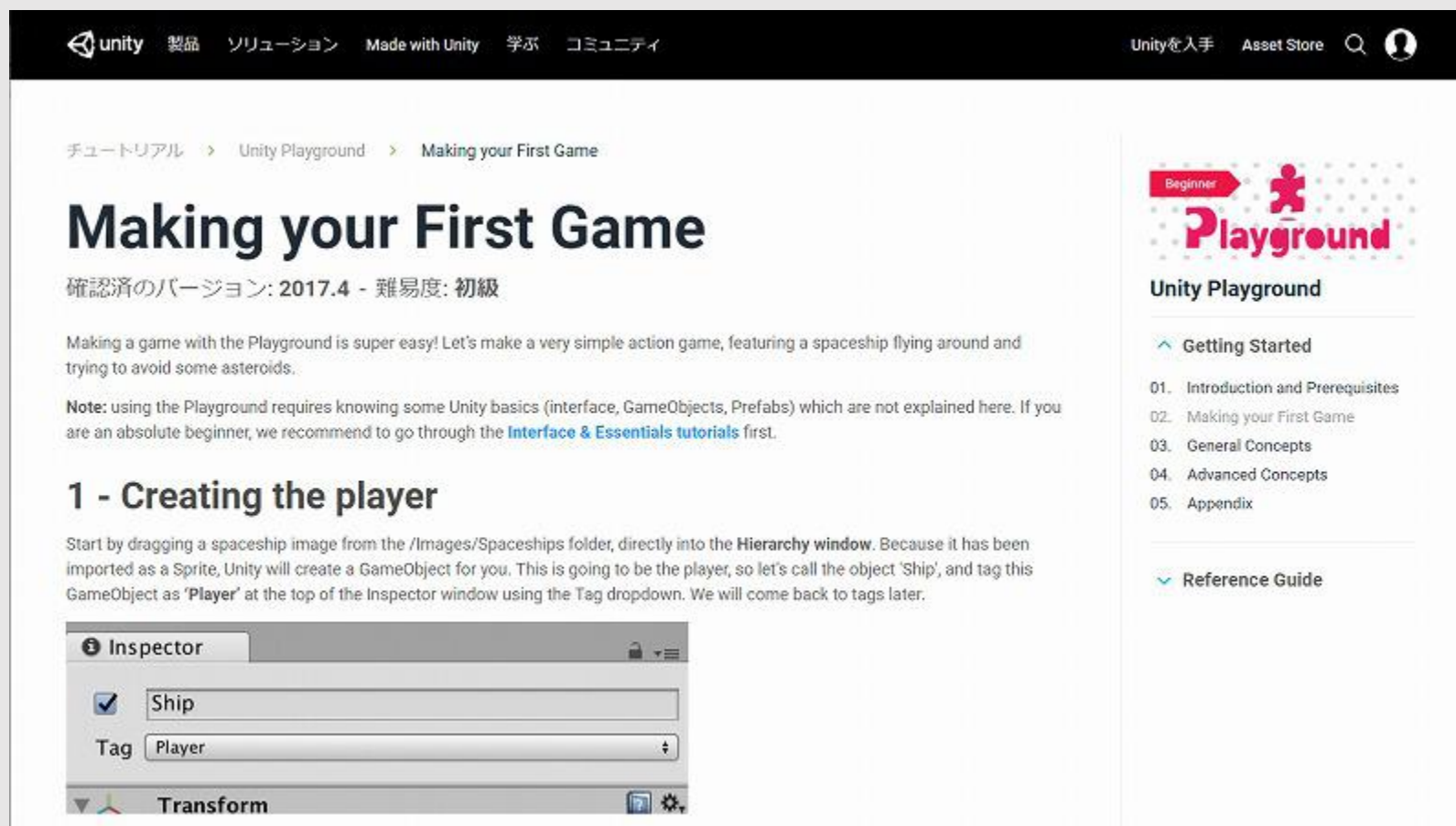
# サンプルゲームで遊んでみる

- Assets/Examples/Roguelike



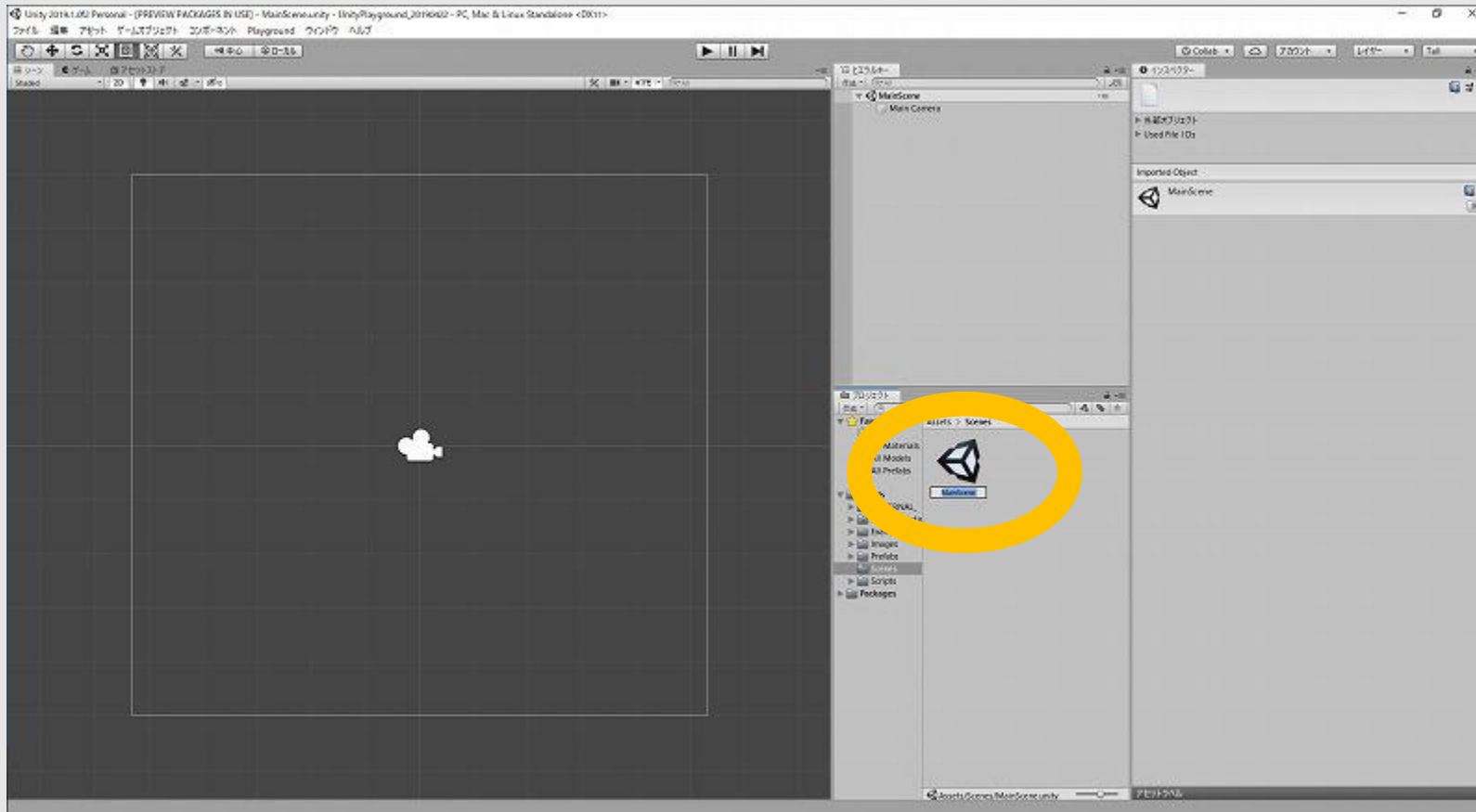
# 次のページからチュートリアルを作っていく

- <https://unity3d.com/jp/learn/tutorials/projects/unity-playground/making-your-first-game>



# シーン名を変更する

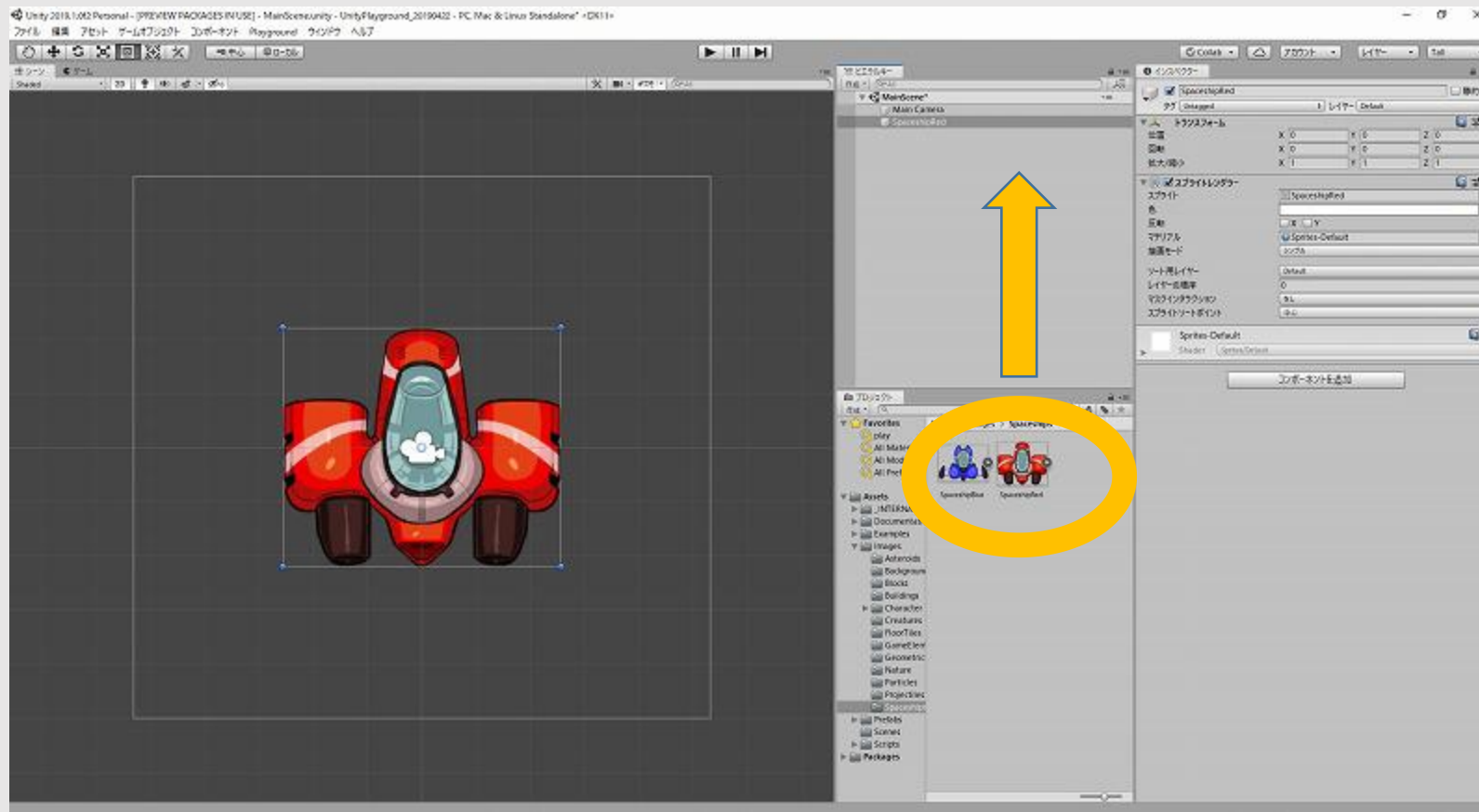
- Assets/Scenesのシーン名を「MainScene」に変更してダブルクリックする





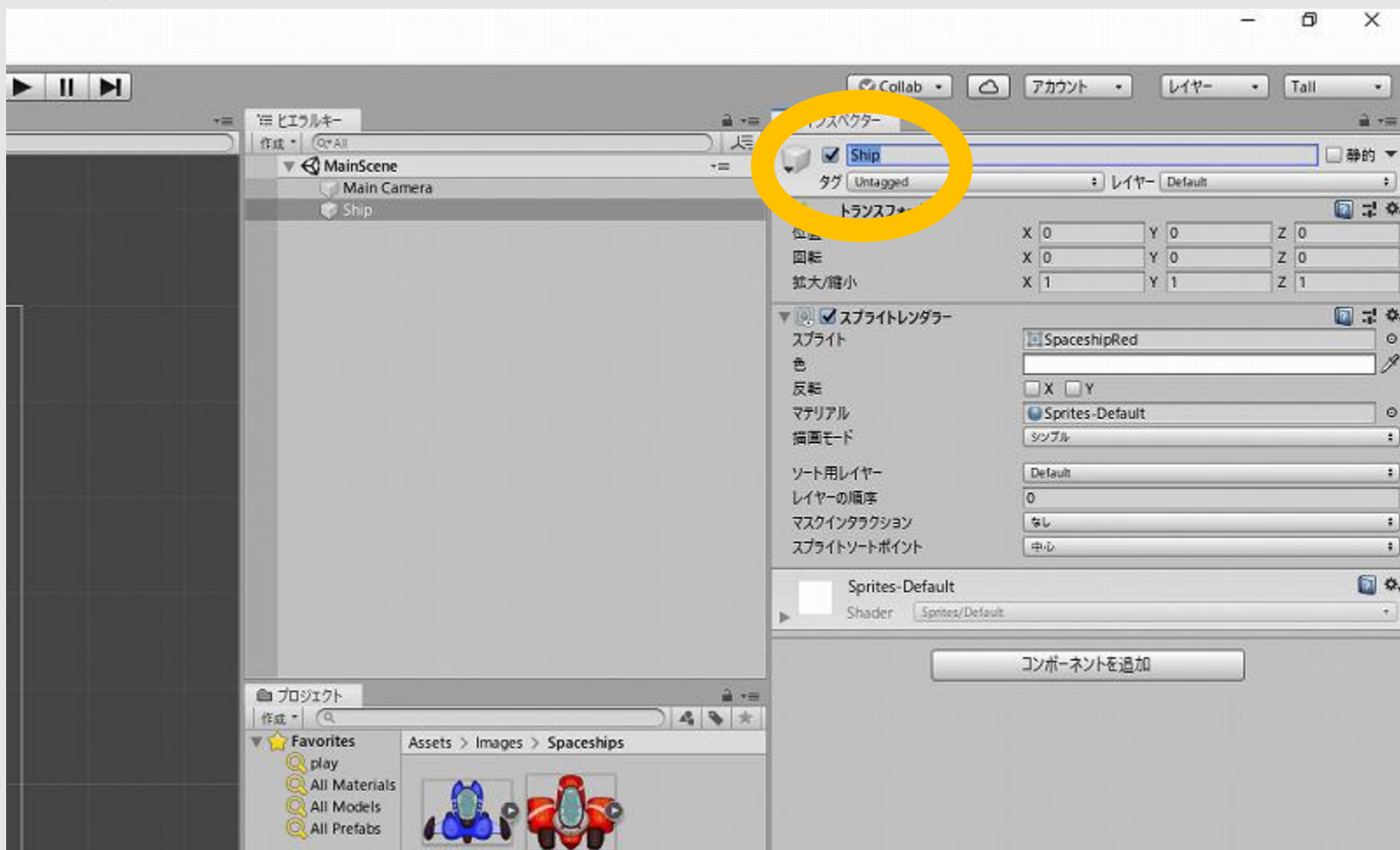
# Player を作る

- Assets/Images/SpaceshipsのShaceshipRedをドラッグ & ドロップする



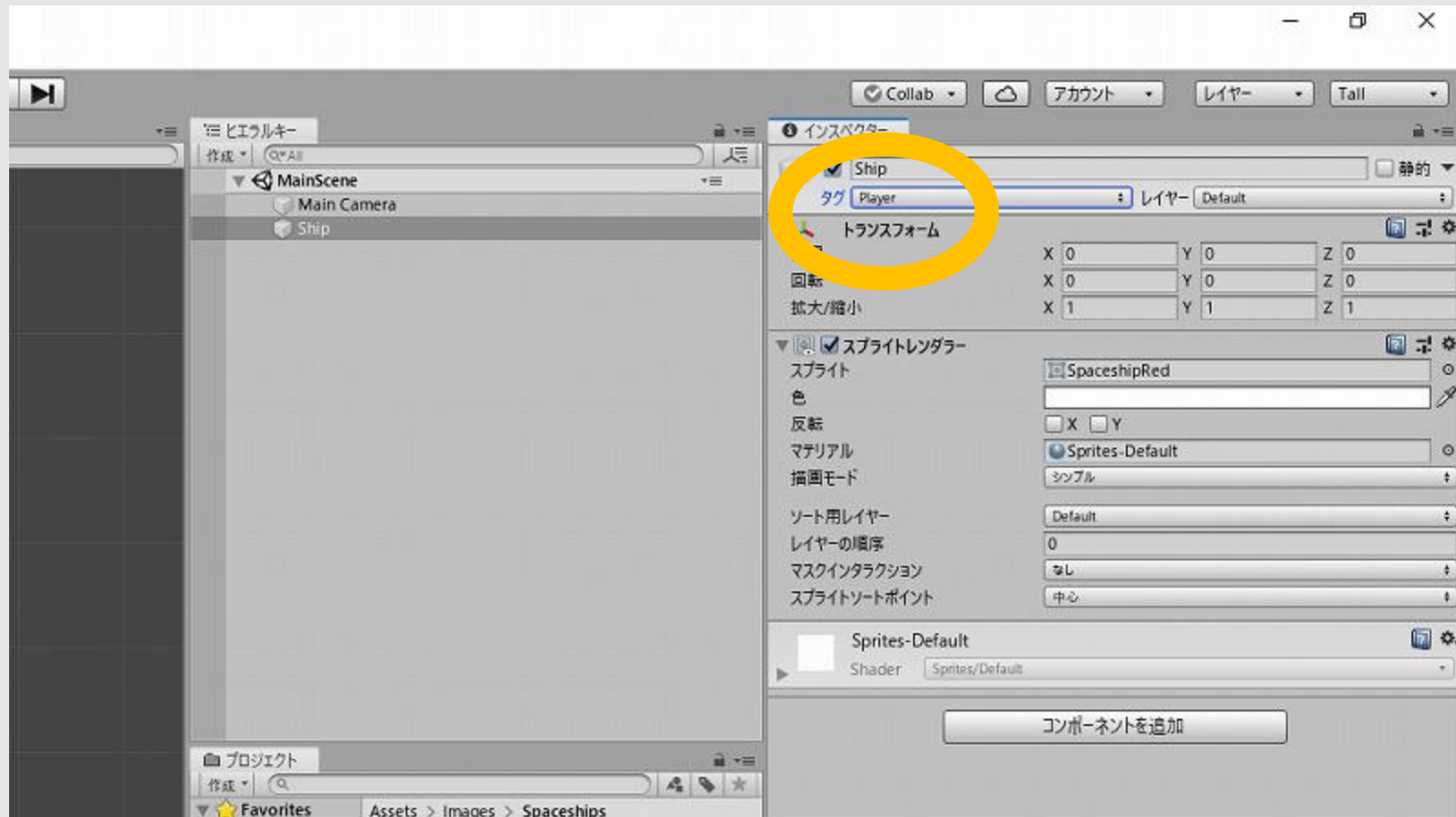
# 名前を変更する

- 名前を「Ship」に変更する



# タグを変更する

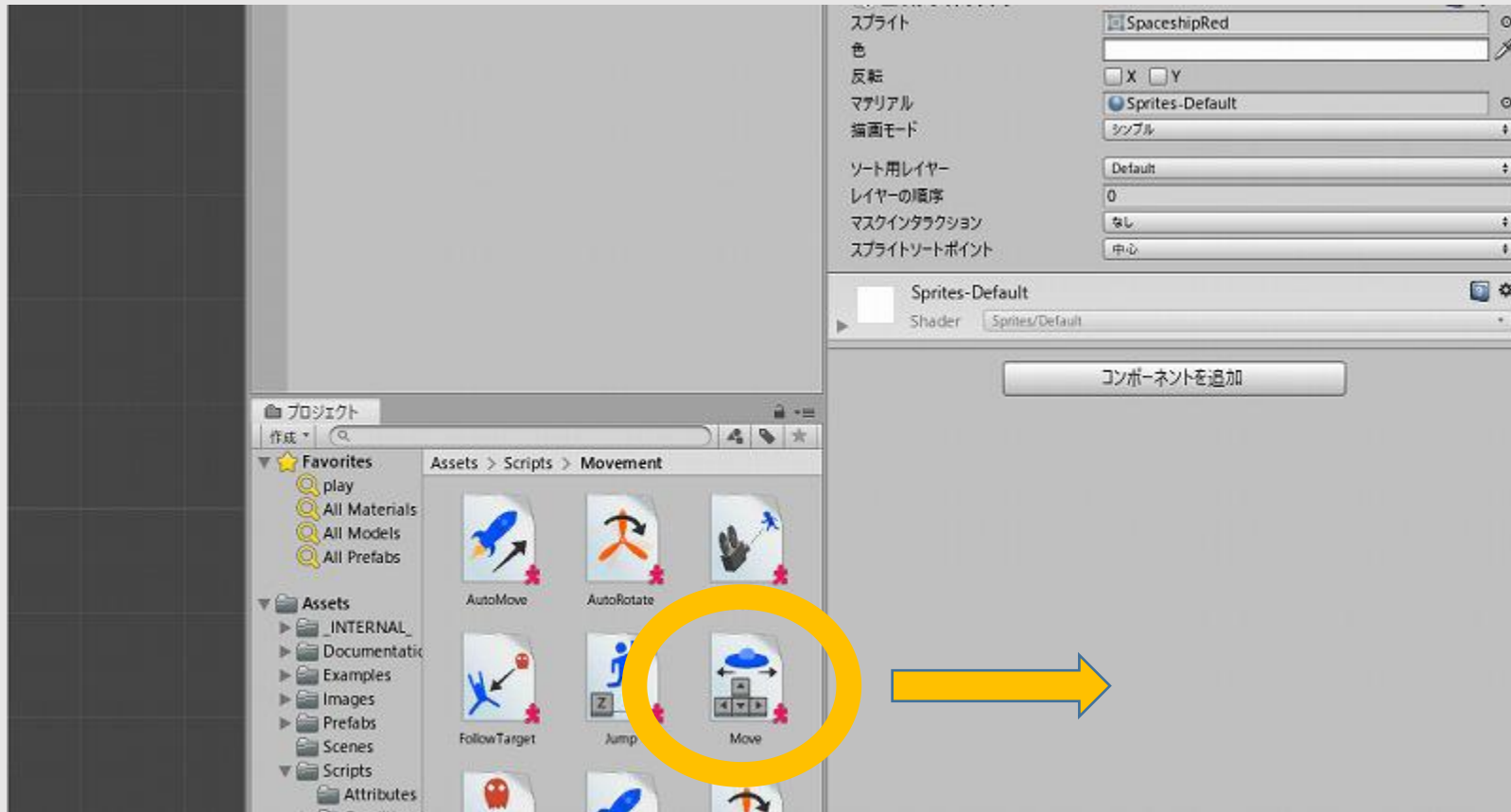
- タグを「Player」に変更する





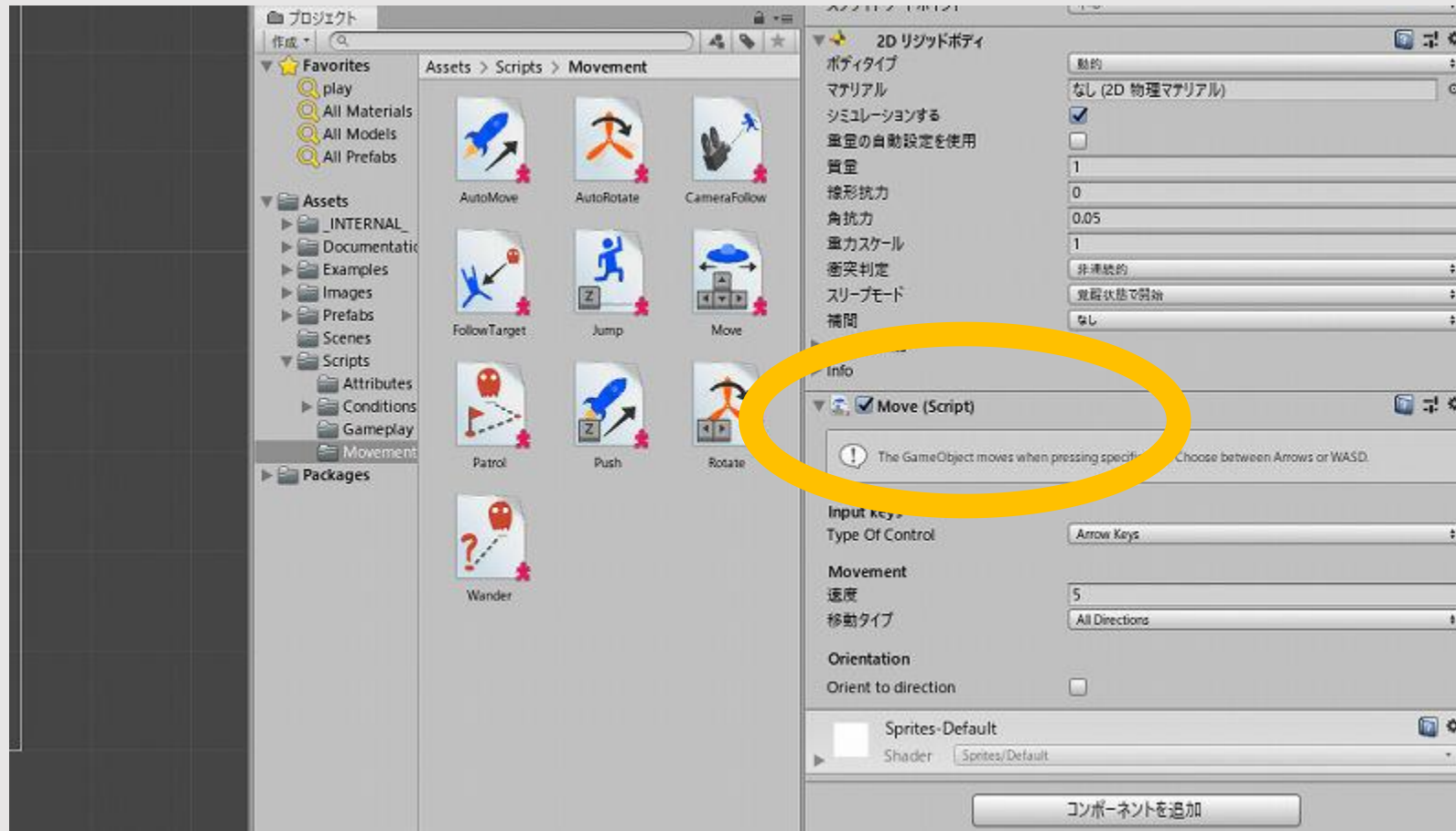
# コンポーネントを追加する

- Assets/Scripts/MovementのMoveをドラッグ & ドロップする



# コンポーネントを追加する

- Moveコンポーネントが追加された



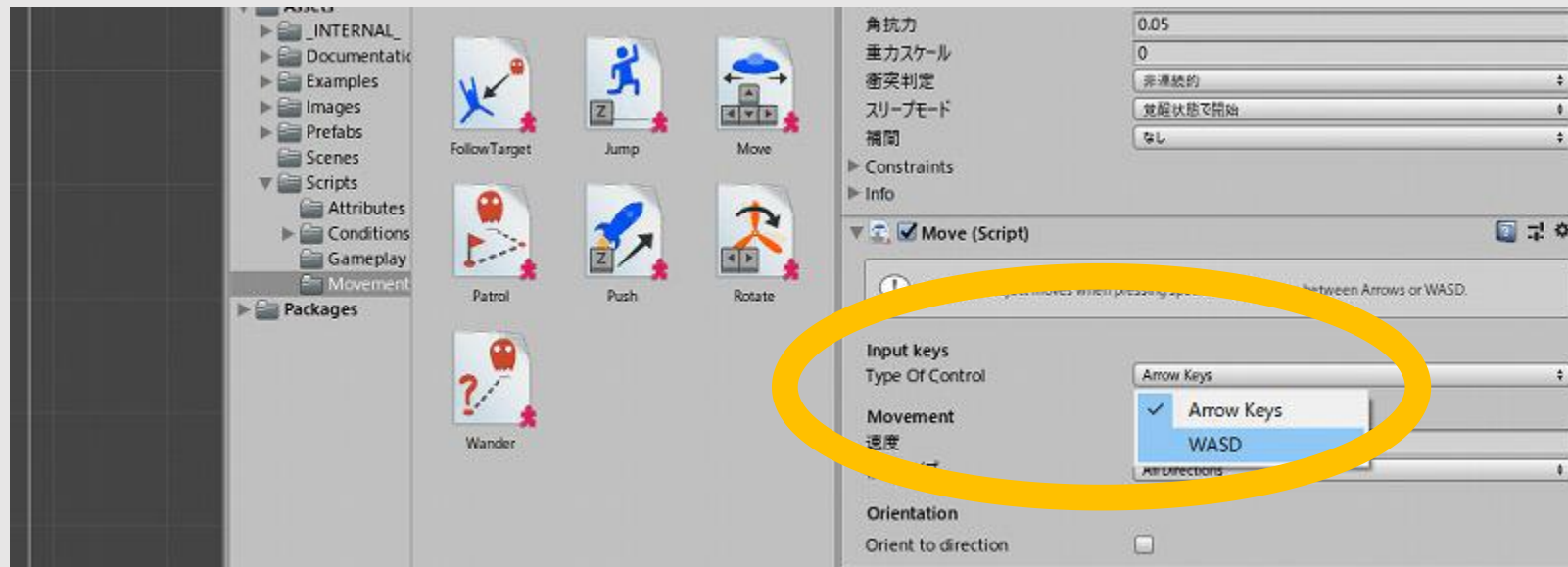
# 重力スケールを変更する

- 重力スケールを0に変更する



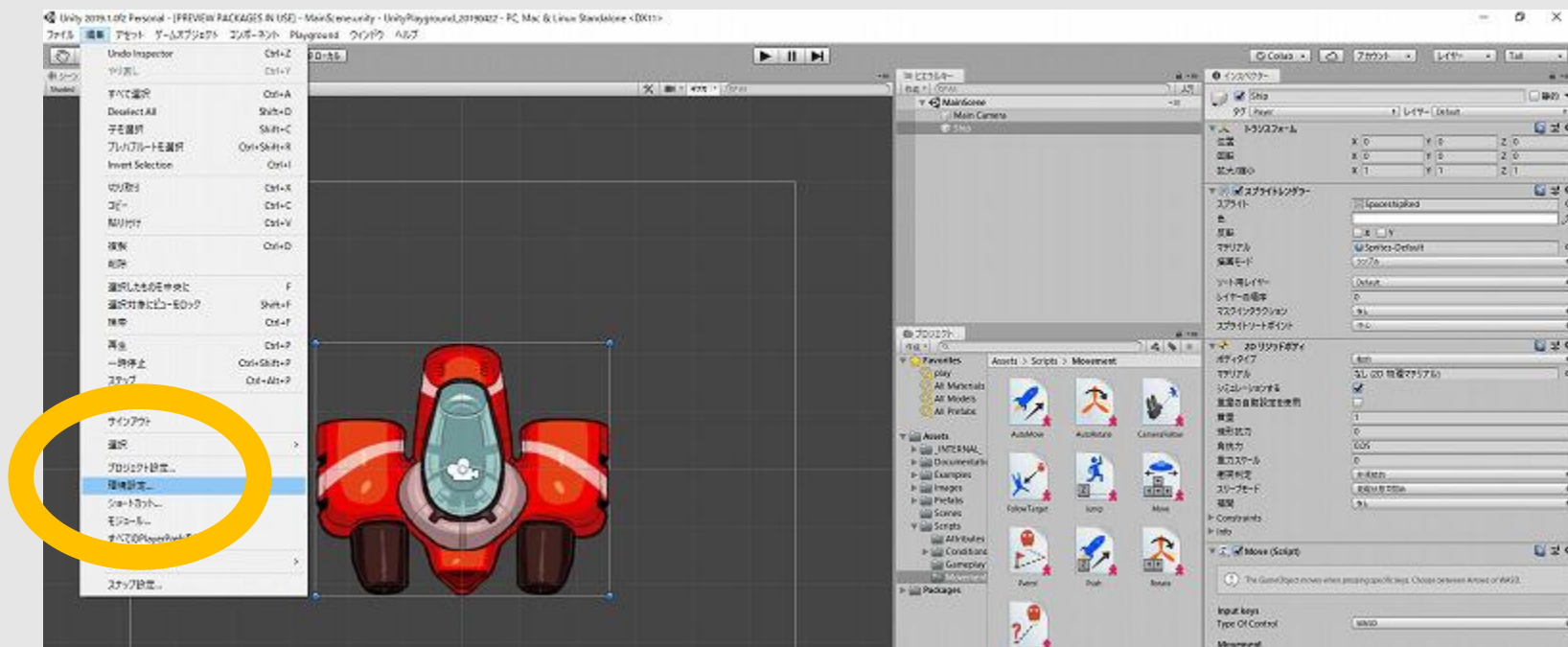
# キー入力の方法を変更する

- Input keys を「WASD」に変更する



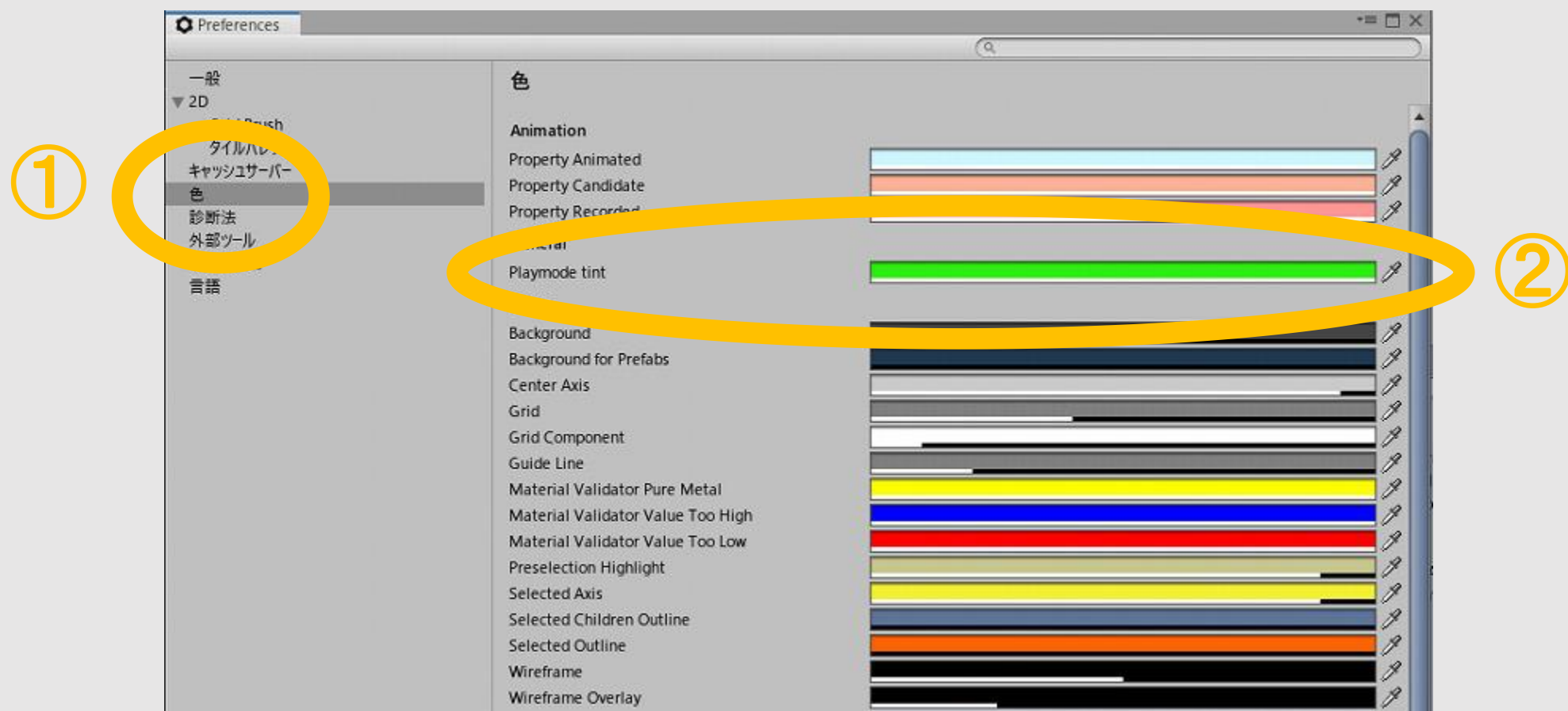
# 再生中に色を変える

- [編集]-[環境設定]を選択する



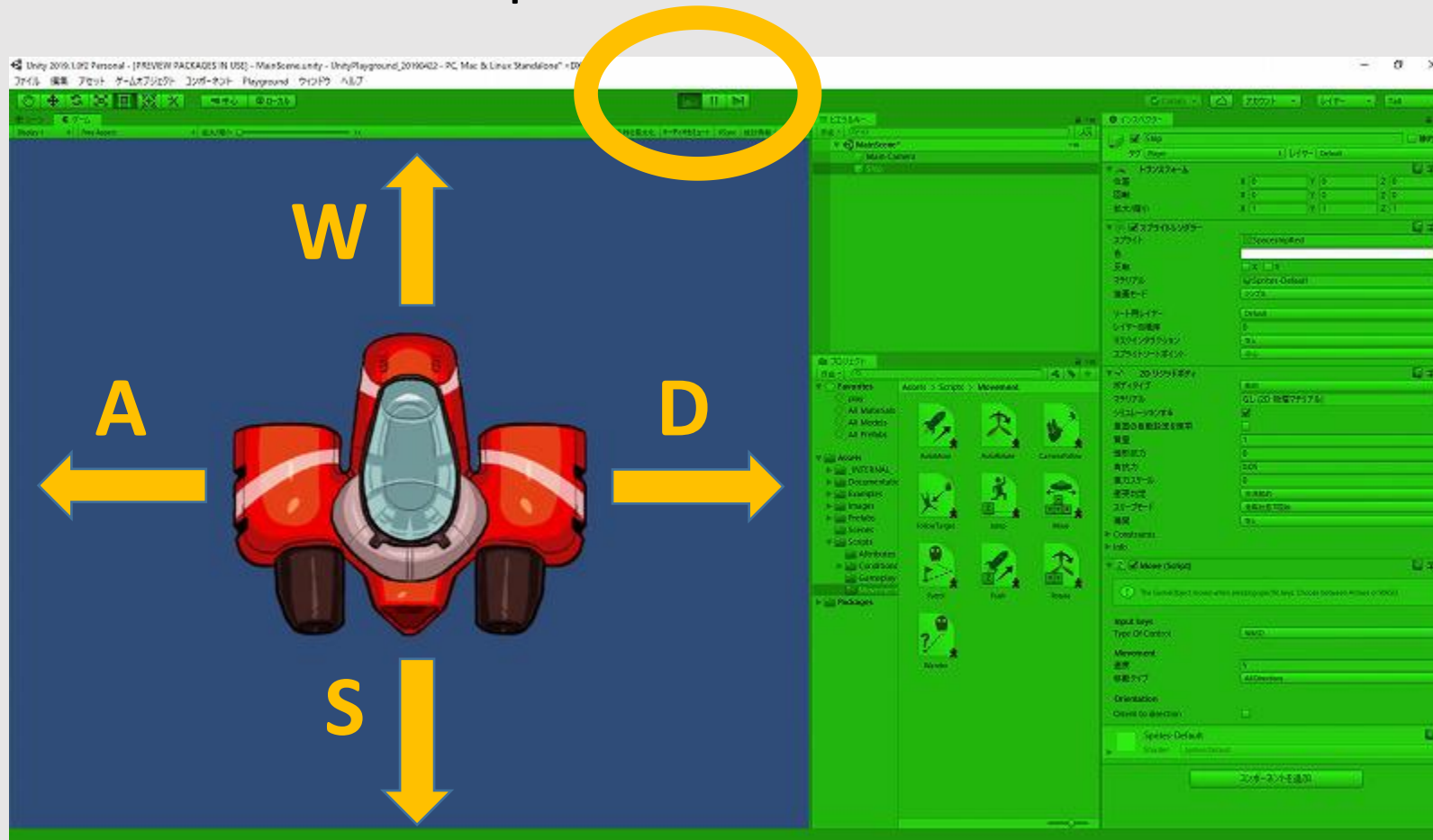
# 再生中に色を変える

- 色の「Playmode tint」を好きな色に変更する



# 再生してみる

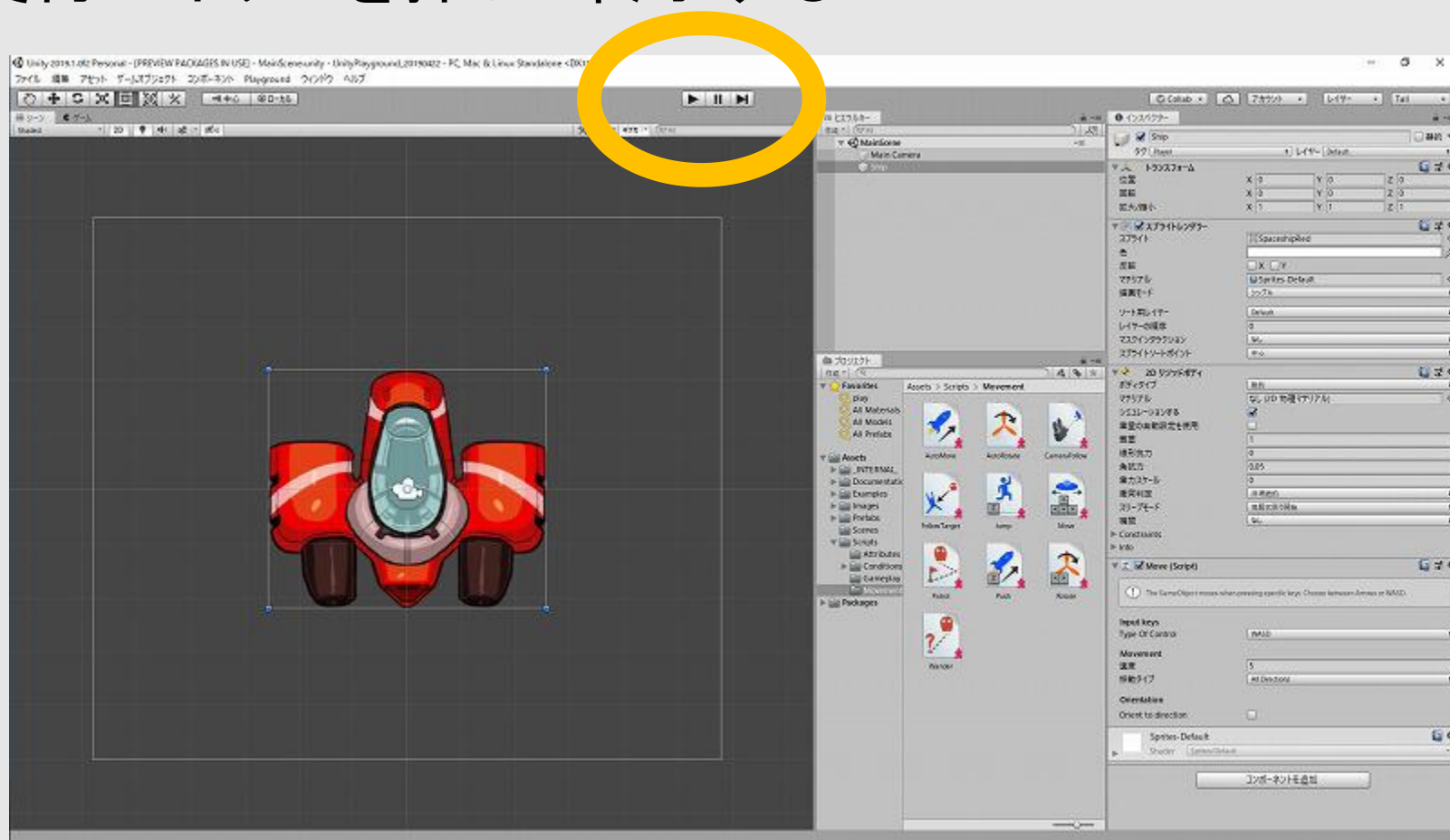
- 「W」「A」「S」「D」キーでShipが移動する





# 再生してみる

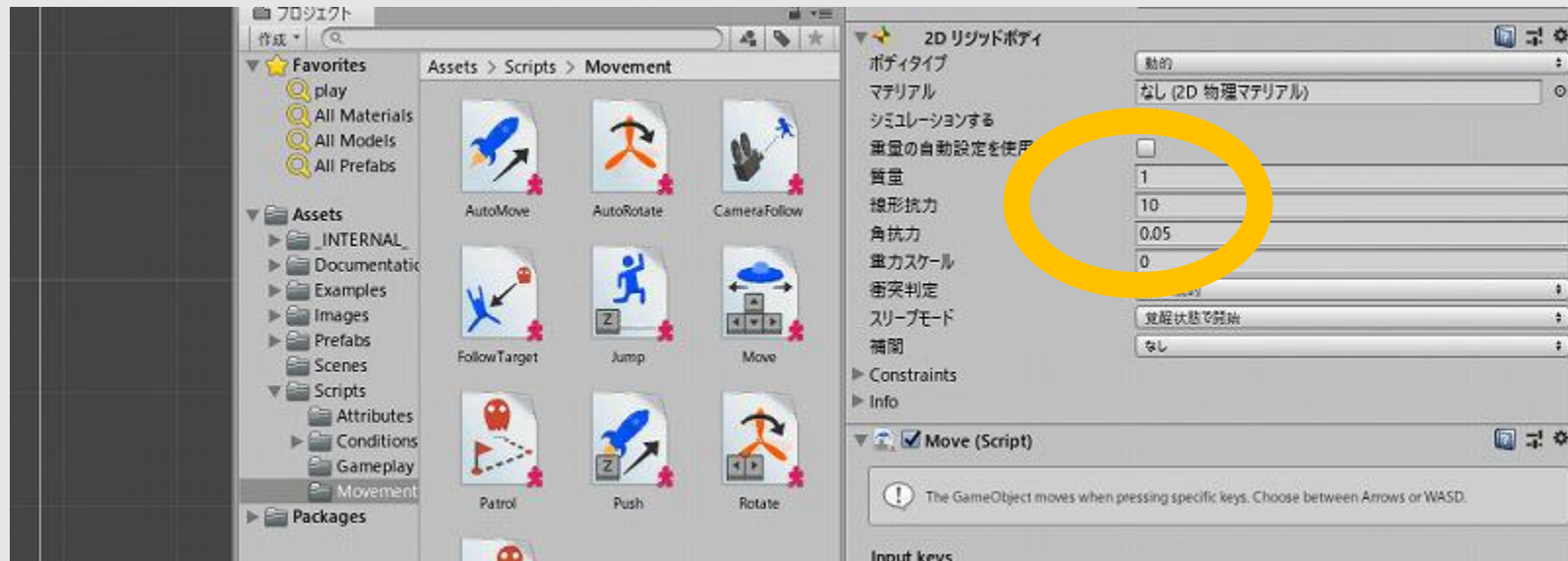
- もう一度再生ボタンを押して終了する





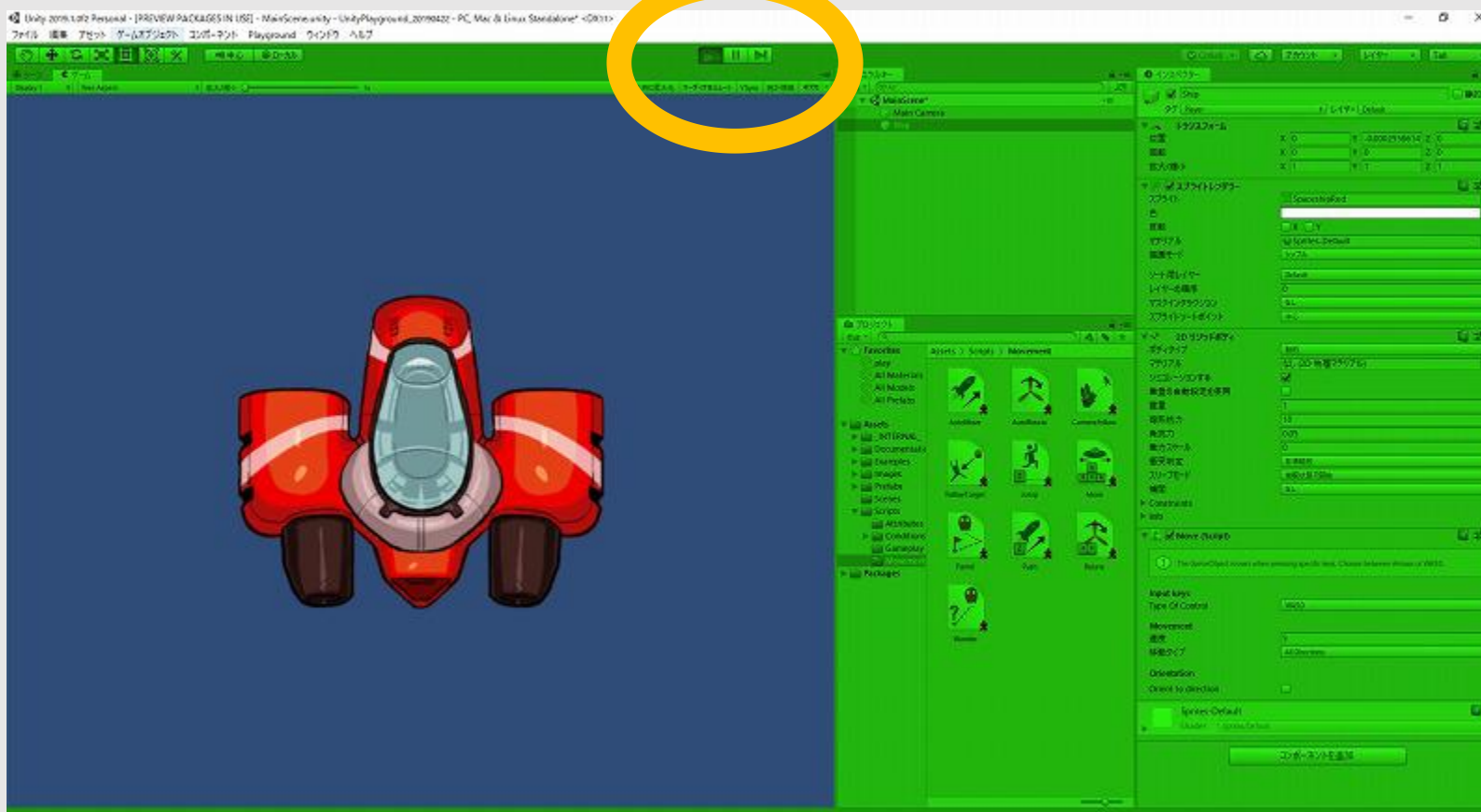
# 線形抗力を変更する

- 線形抗力を10に変更する



# 再生してみる

- 操作しやすくなったことを確認する



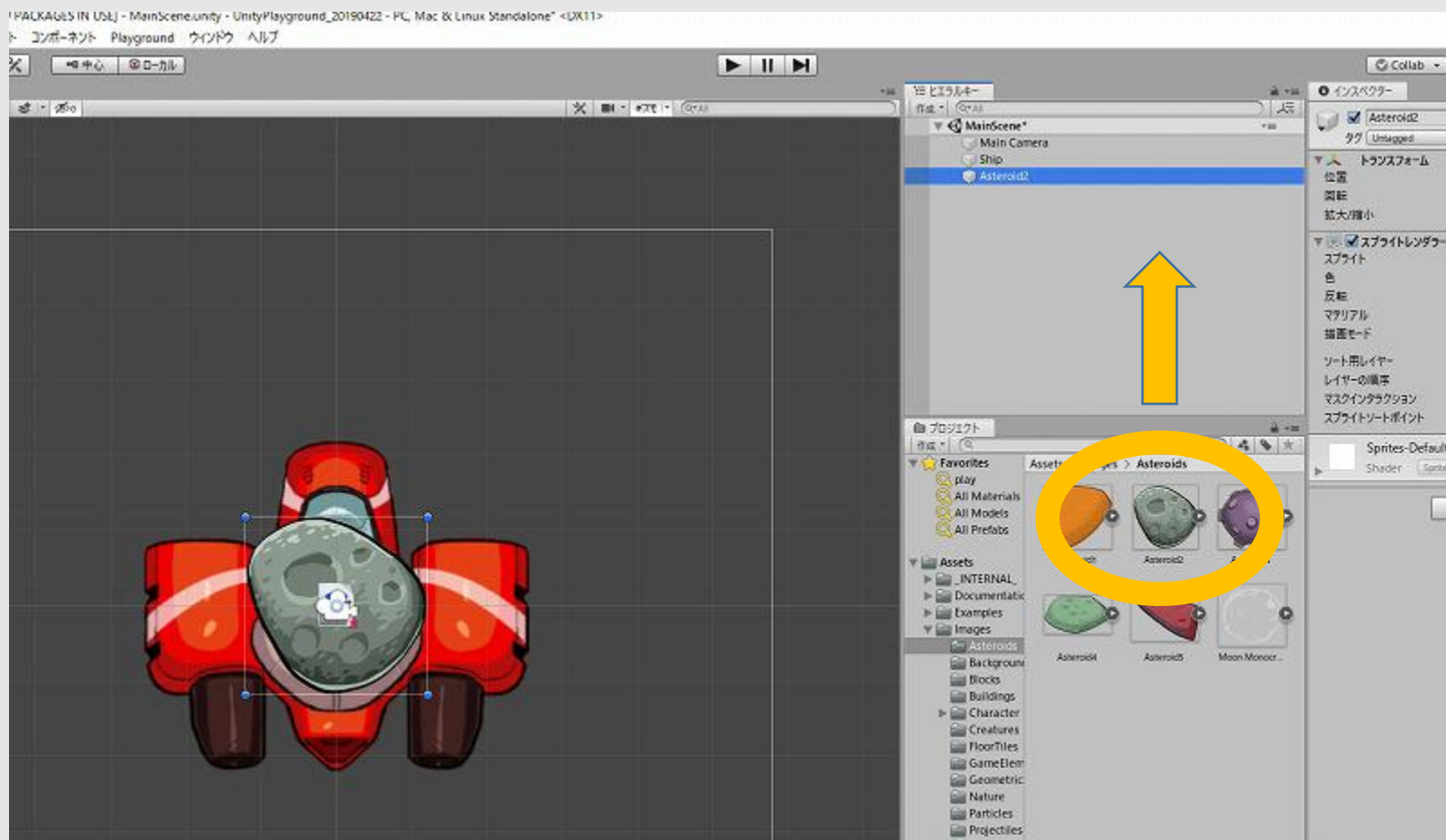
# 速度を変更してみる

- 速度を8に変更して、再生して違いを確認してみる



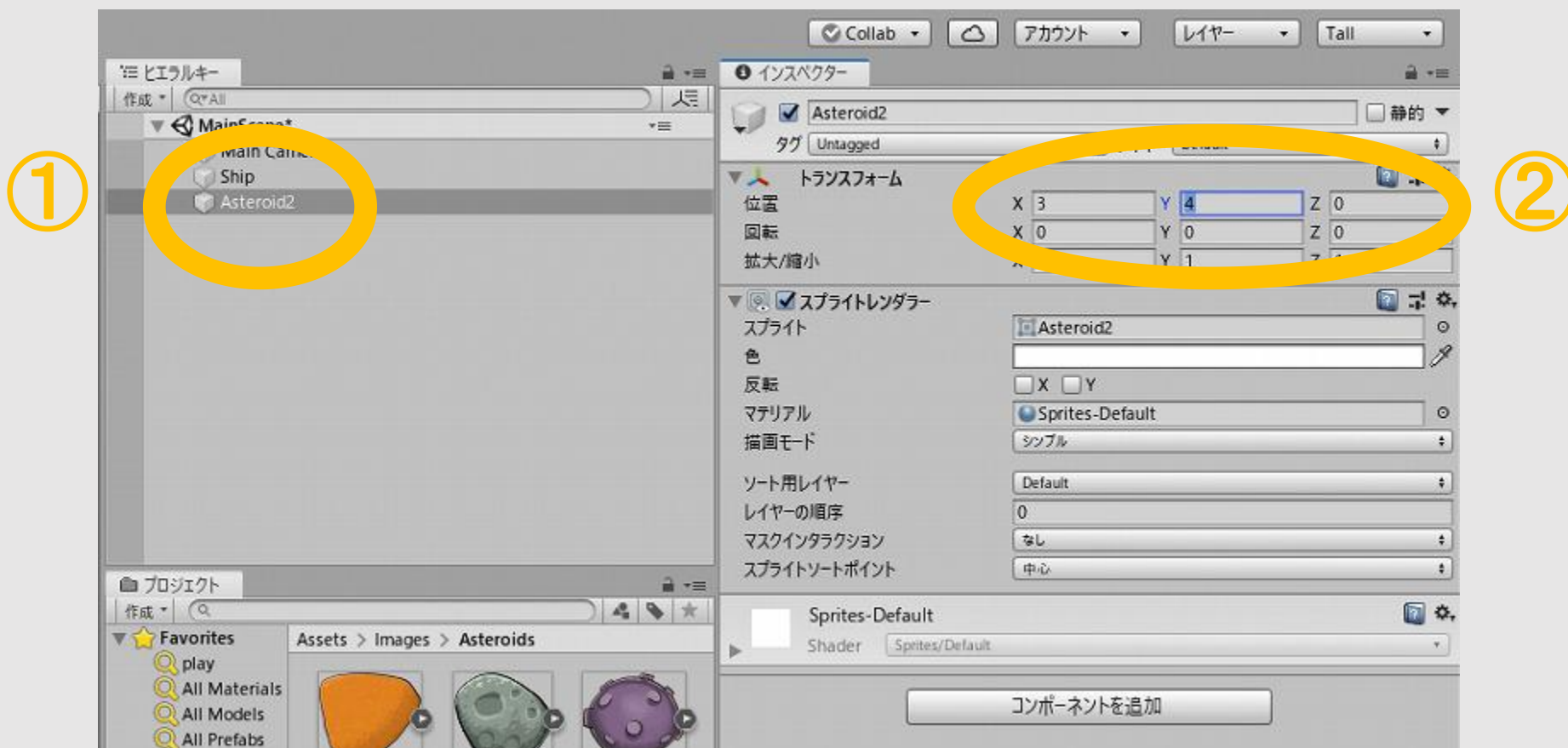
# 小惑星を配置する

- Assets/Images/AsteroidsからAsteroid2をドラッグ & ドロップする



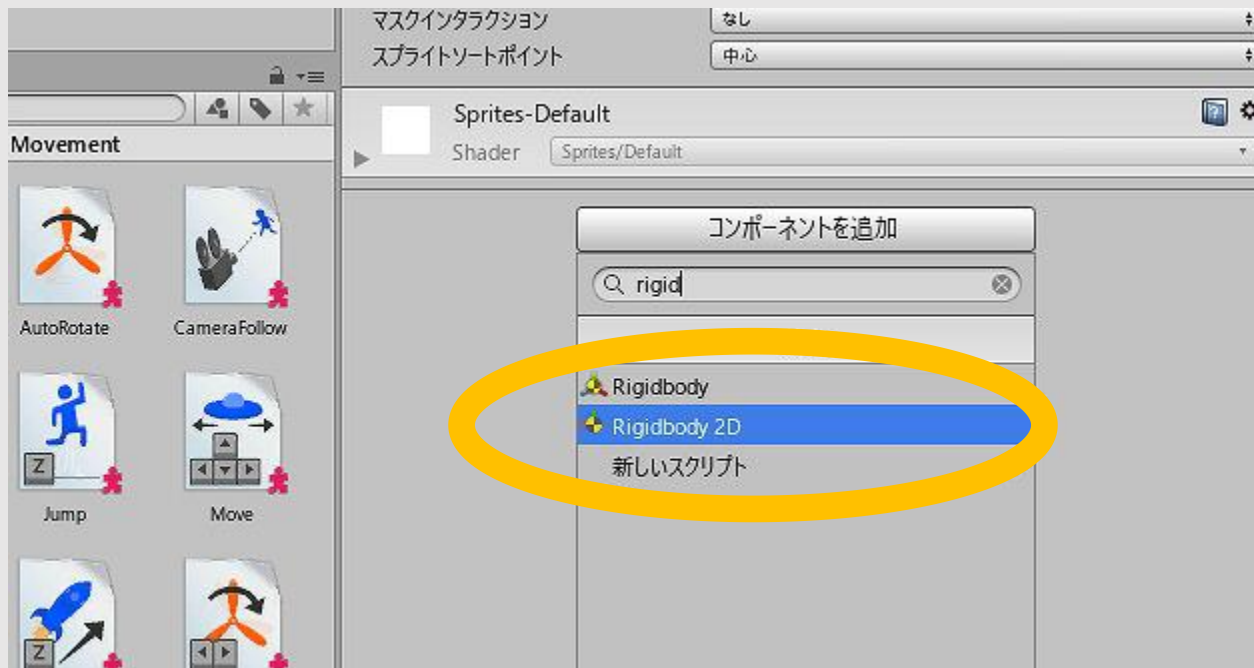
# 小惑星を配置する

- Asteroid2を選択して、位置を(3, 4, 0)に変更する



# 小惑星にコンポーネントを追加する

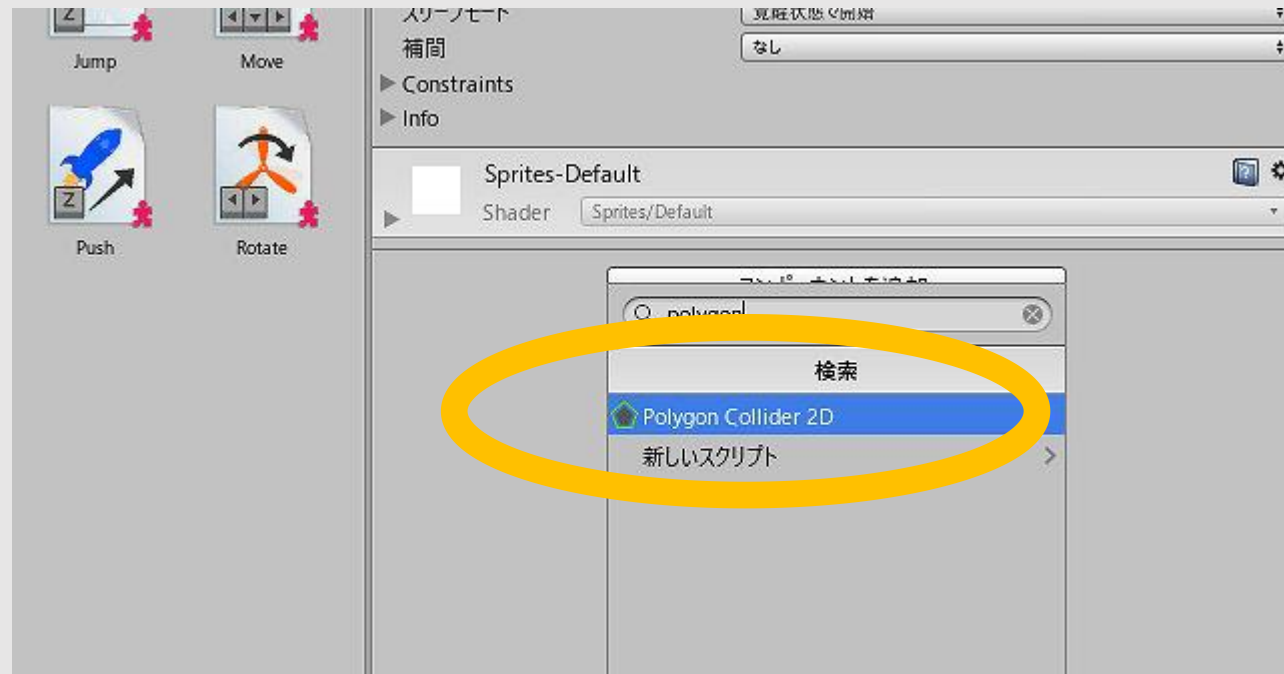
- 「コンポーネントを追加」から「Rigidbody 2D」を選択する





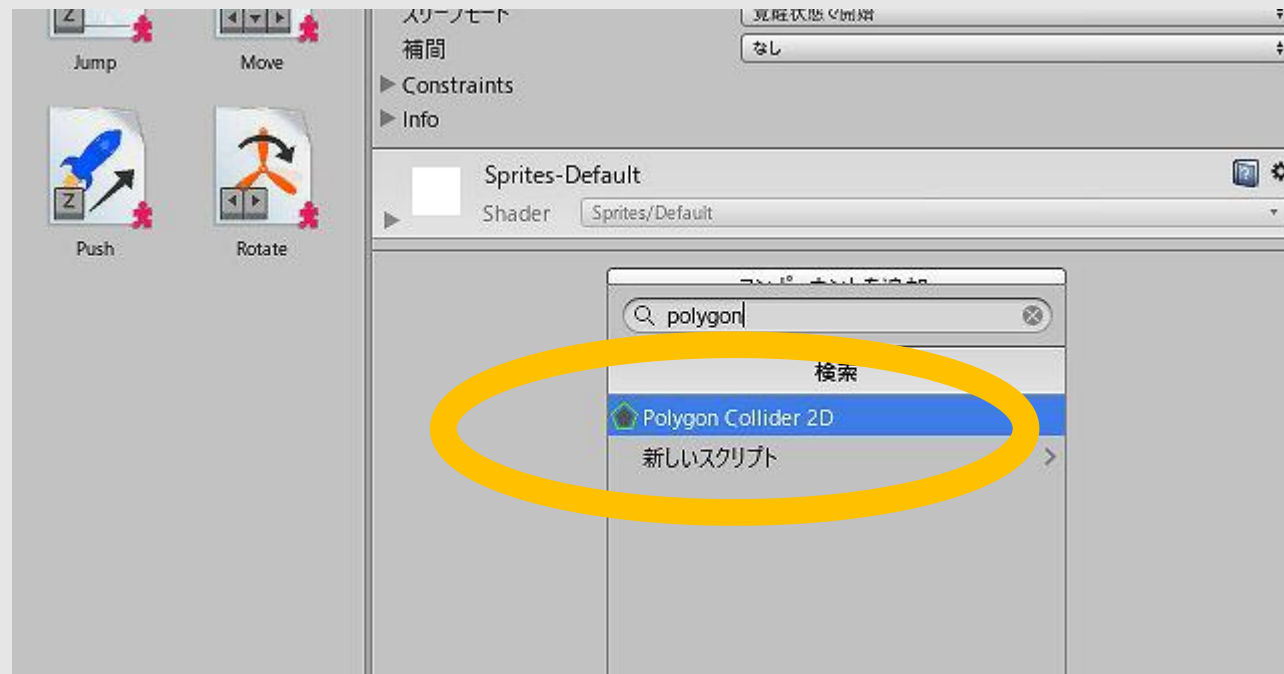
# 小惑星にコンポーネントを追加する

- 「コンポーネントを追加」から「Polygon Collider 2D」を選択する



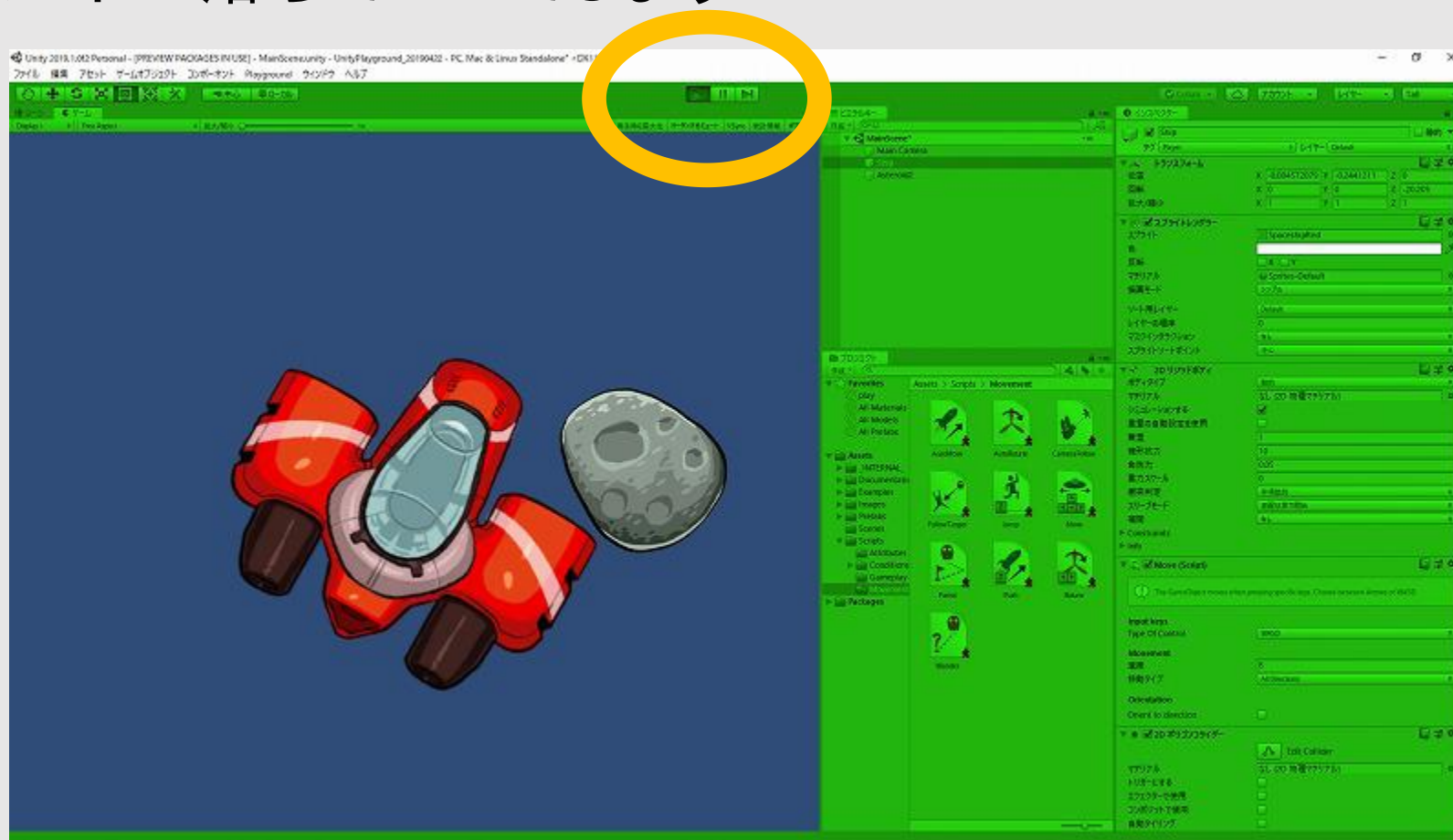
# Shipにコンポーネントを追加する

- Shipを選択して、同様に「Polygon Collider 2D」を追加する



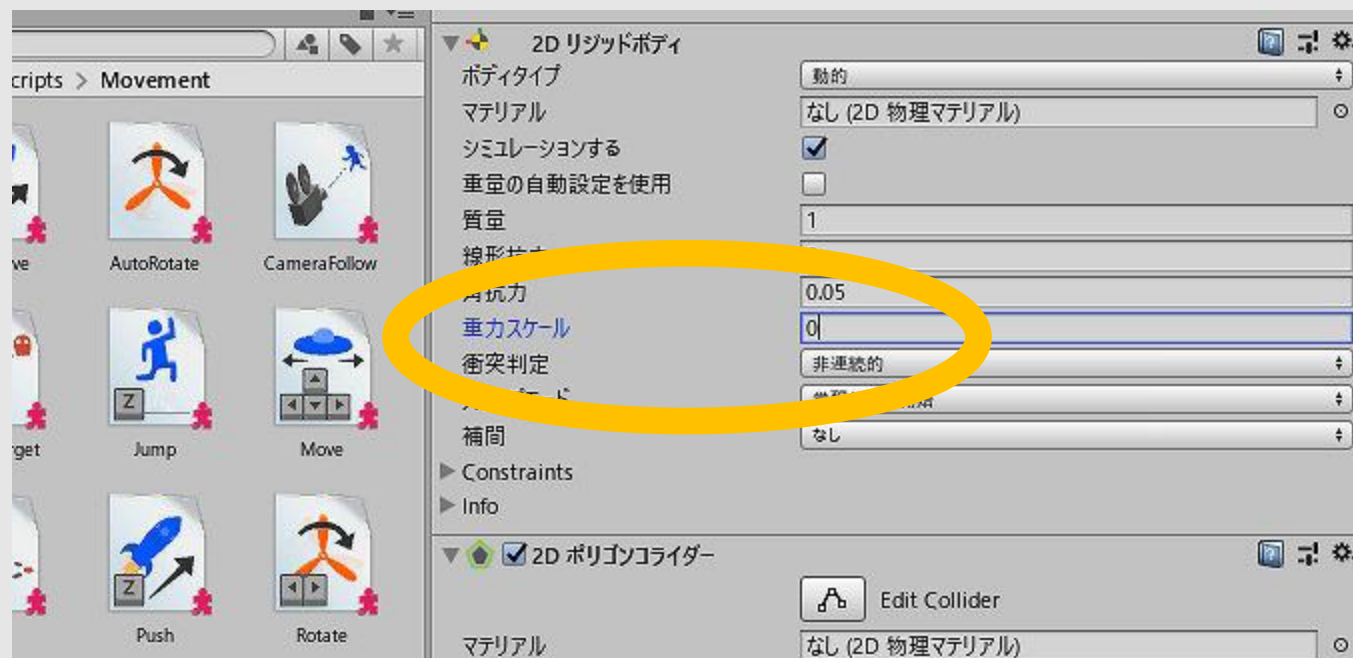
# 再生してみる

- 小惑星が下に落ちていってしまう



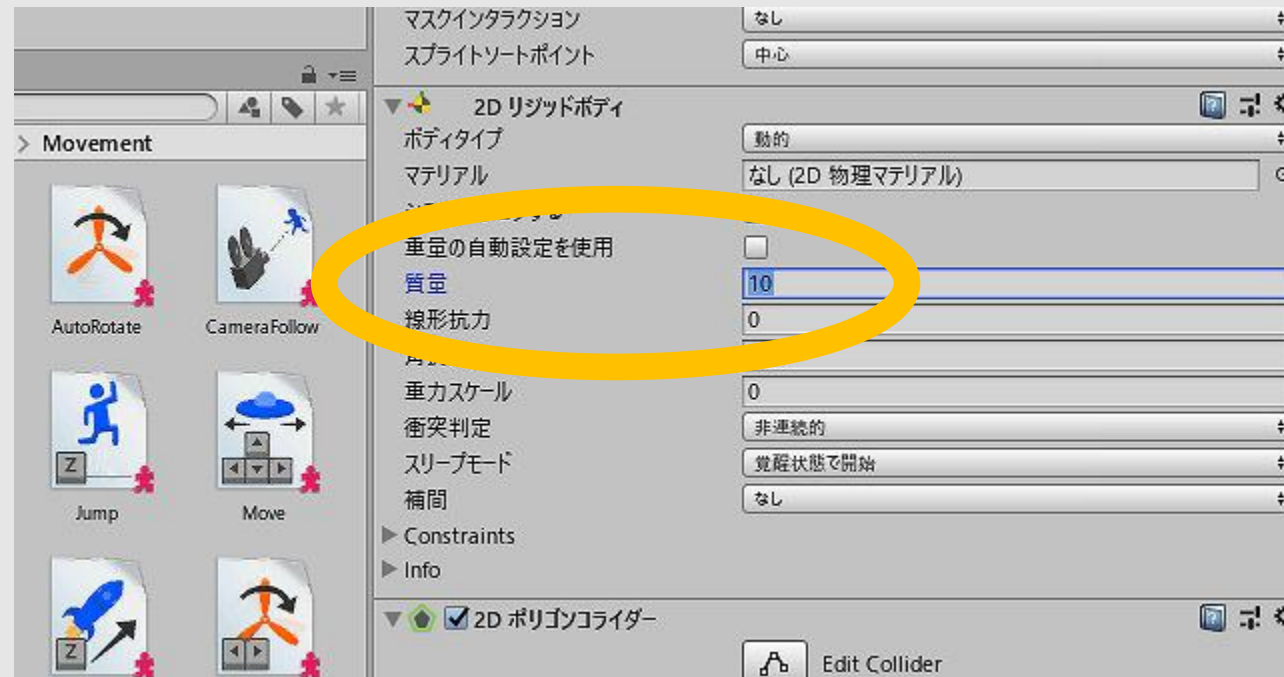
# 小惑星の重力スケールを変更する

- 小惑星の重力スケールを0に変更して、再生してみる



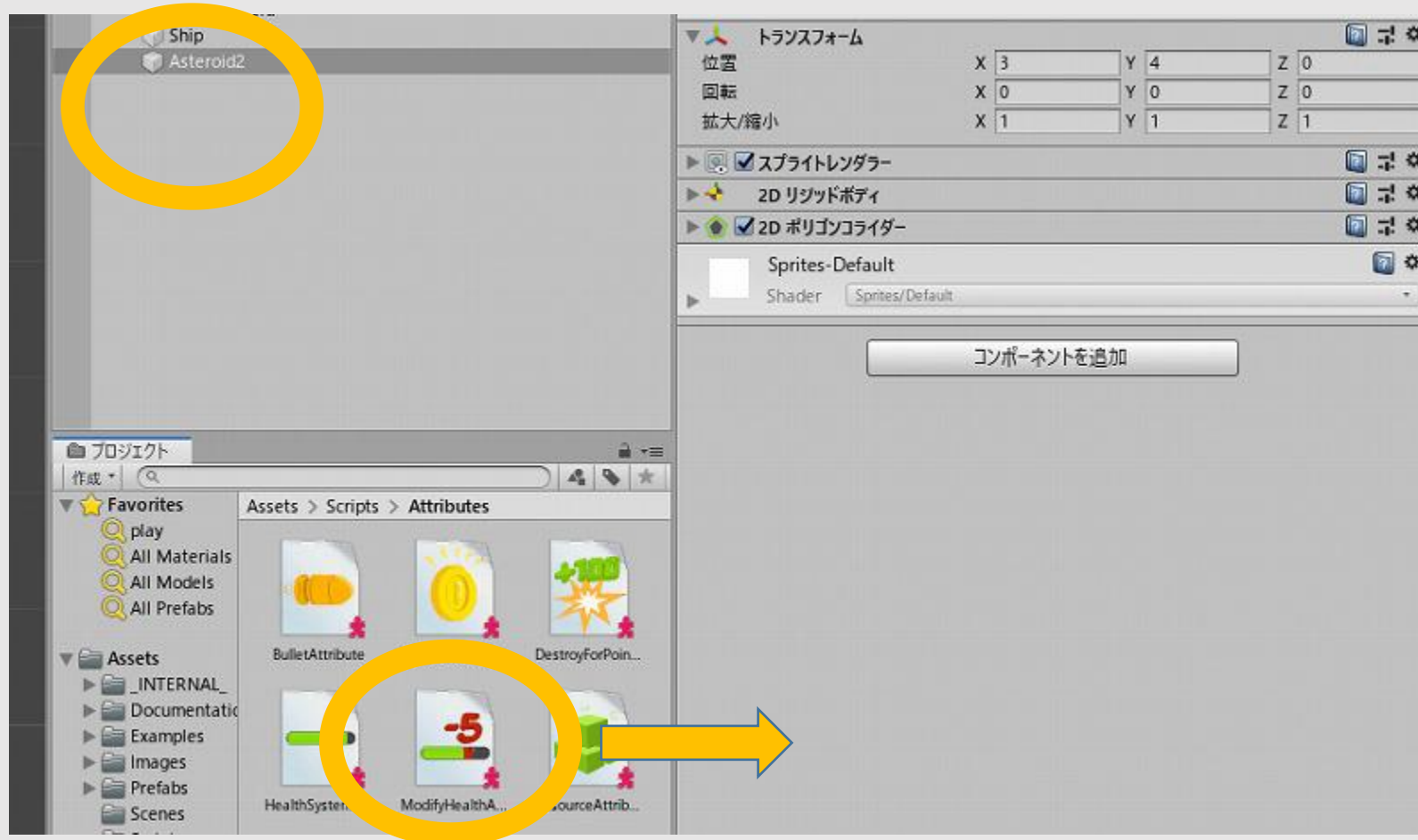
# 小惑星の質量を変更する

- 小惑星の質量を10に変更して、再生してみる
- 線形抗力や角抗力なども変更して、違いを比べてみよう



# 小惑星にコンポーネントを追加する

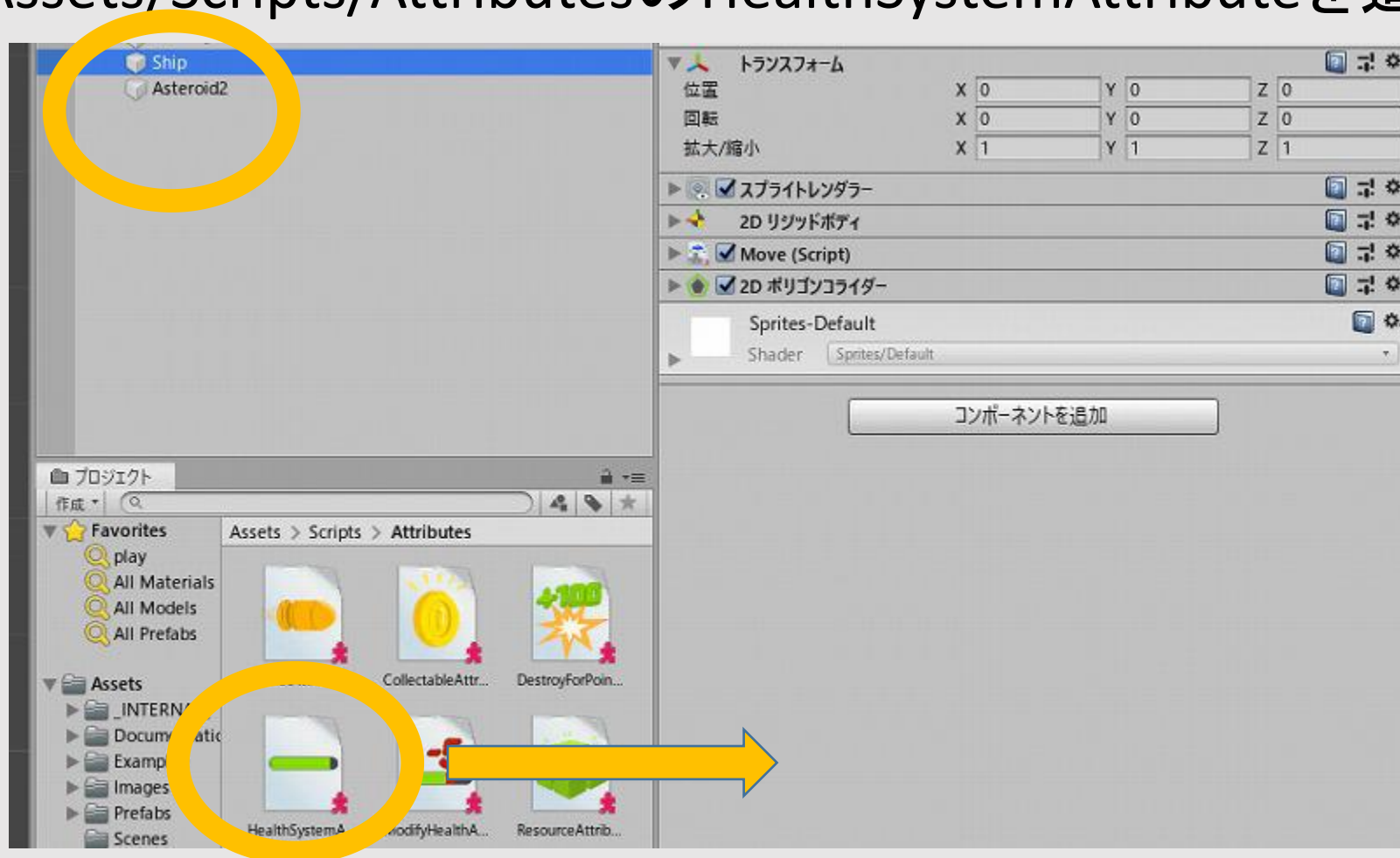
- Asteroid2にAssets/Scripts/AttributesのModifyHealthAttributeをドラッグ&ドロップする





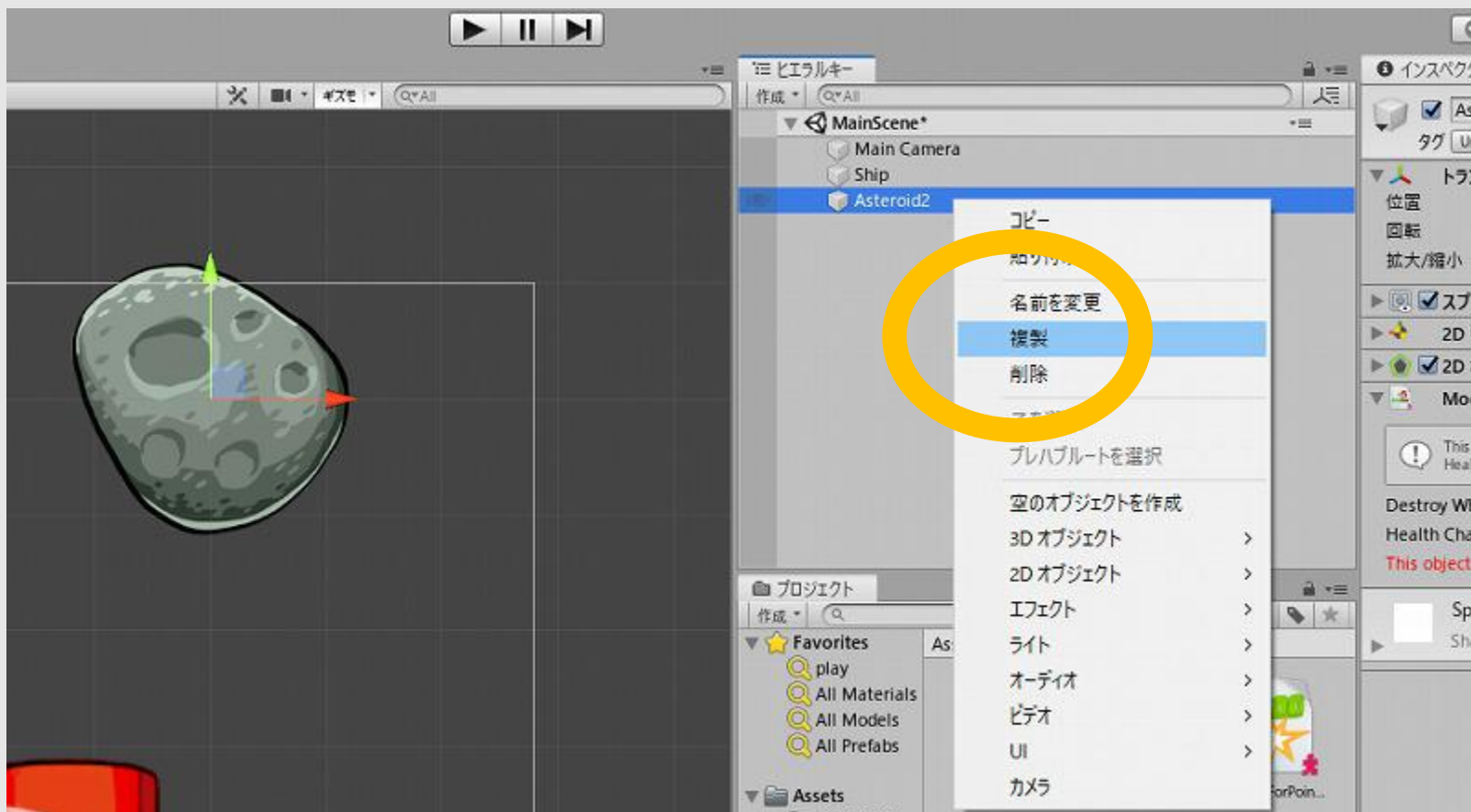
# Shipにコンポーネントを追加する

- ShipにAssets/Scripts/AttributesのHealthSystemAttributeを追加する



# 小惑星を複製する

- 小惑星を複製する



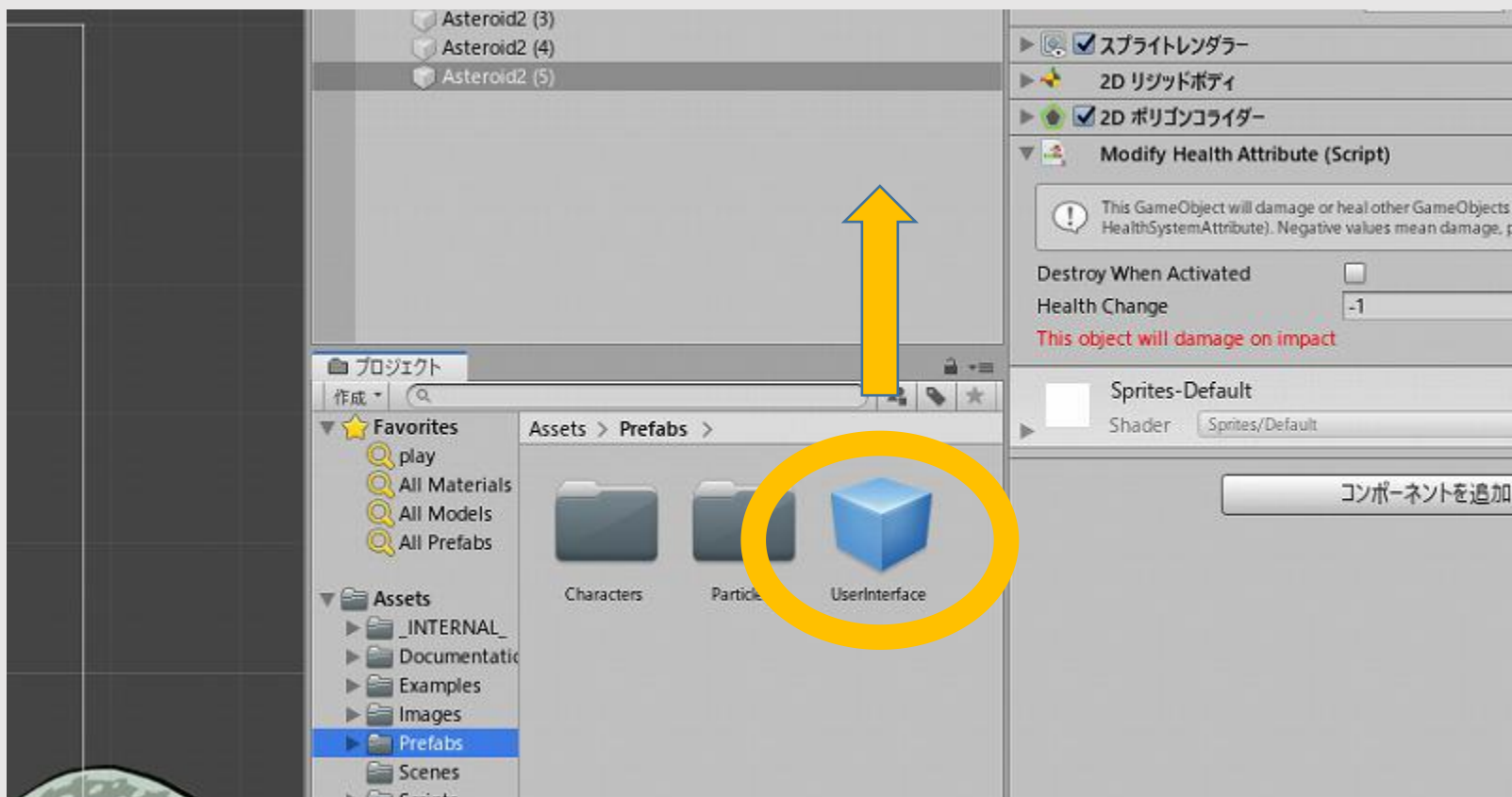
# 小惑星を複製する

- 小惑星をたくさん配置する



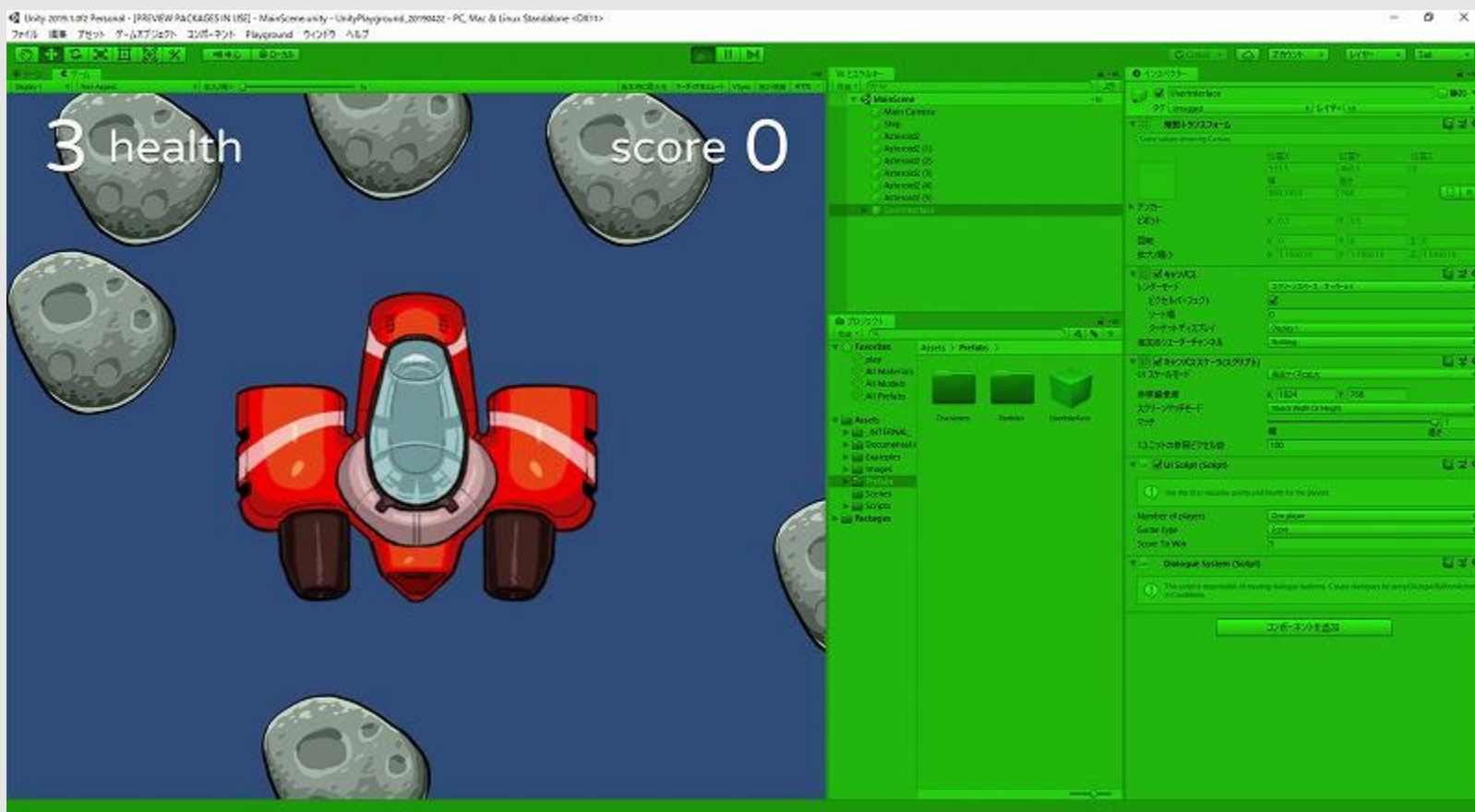
# UIを追加する

- Assets/PrefabsのUserInterfaceをドラッグ & ドロップする



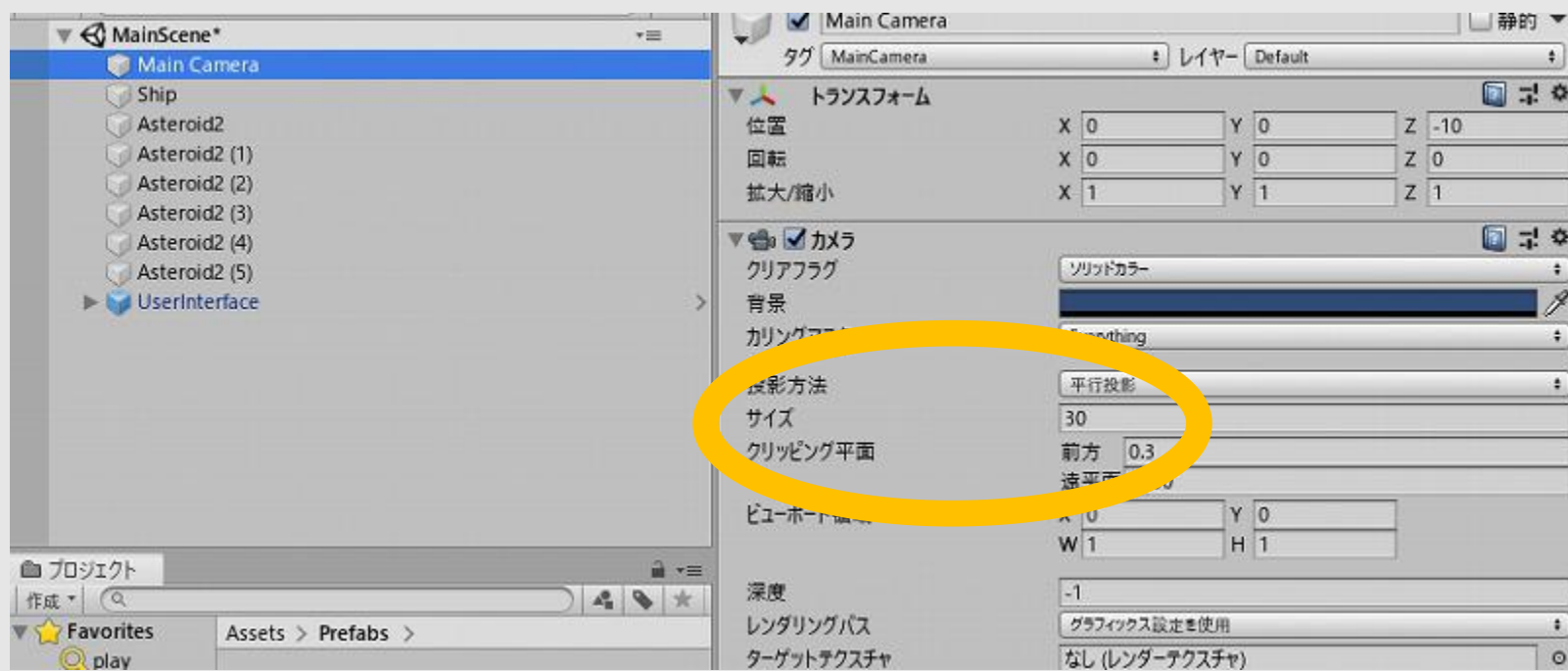
# 再生してみる

- UIが追加された



# カメラの設定を変更する

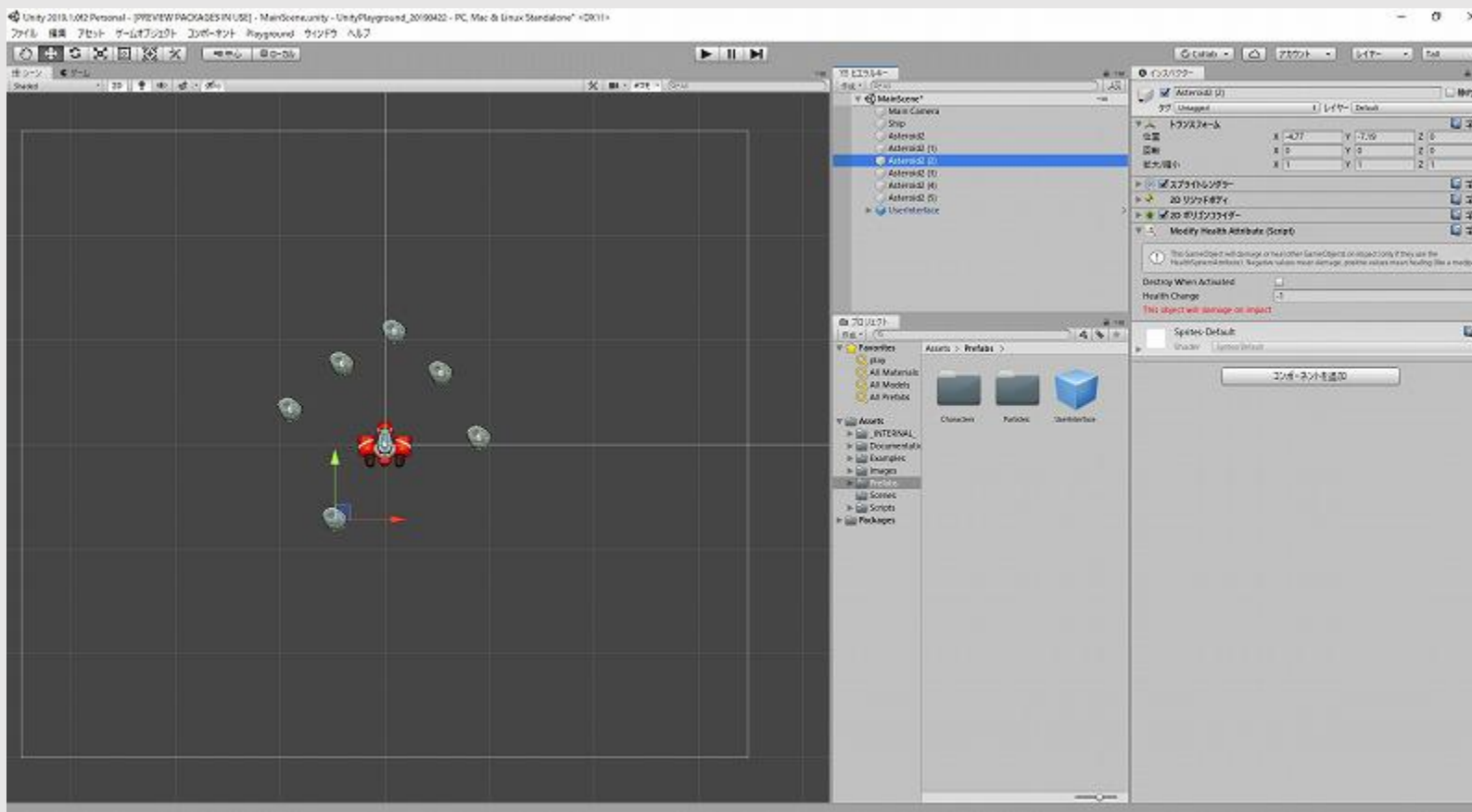
- Main Camera のサイズを30にする





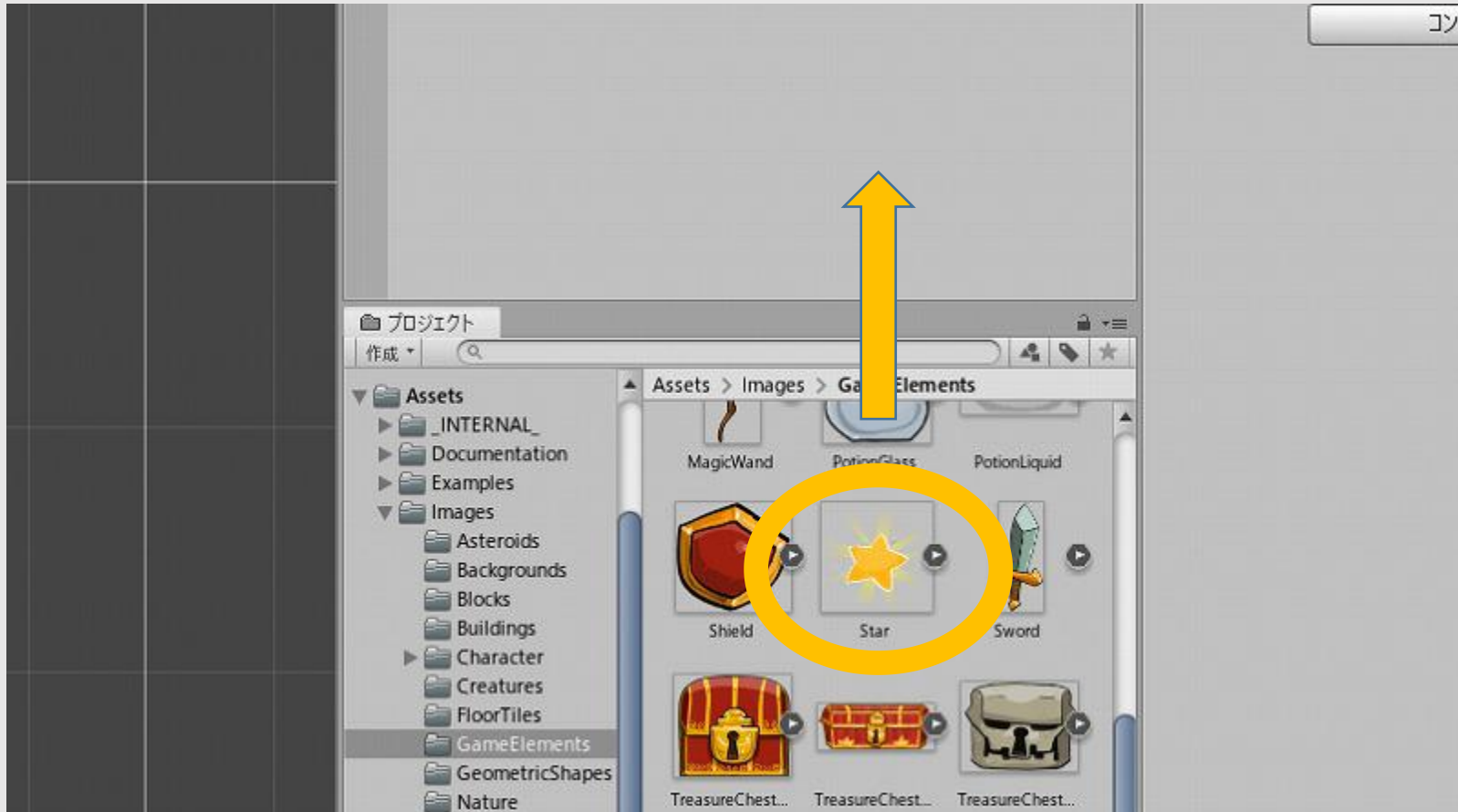
# カメラの設定を変更する

- 見える範囲が広がった



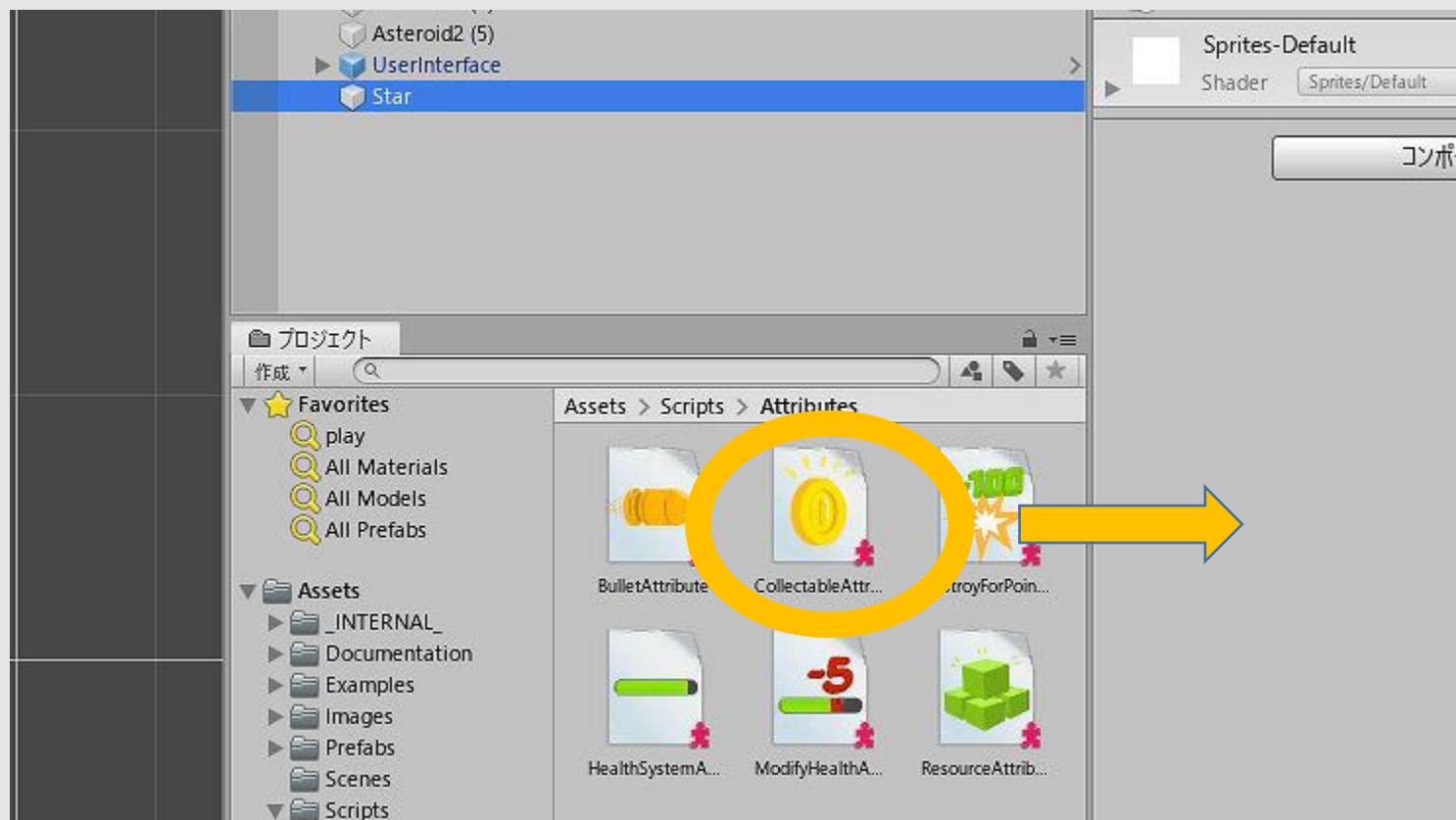
# Starを追加する

- Assets/Images/GameElementsのStarをドラッグ & ドロップする



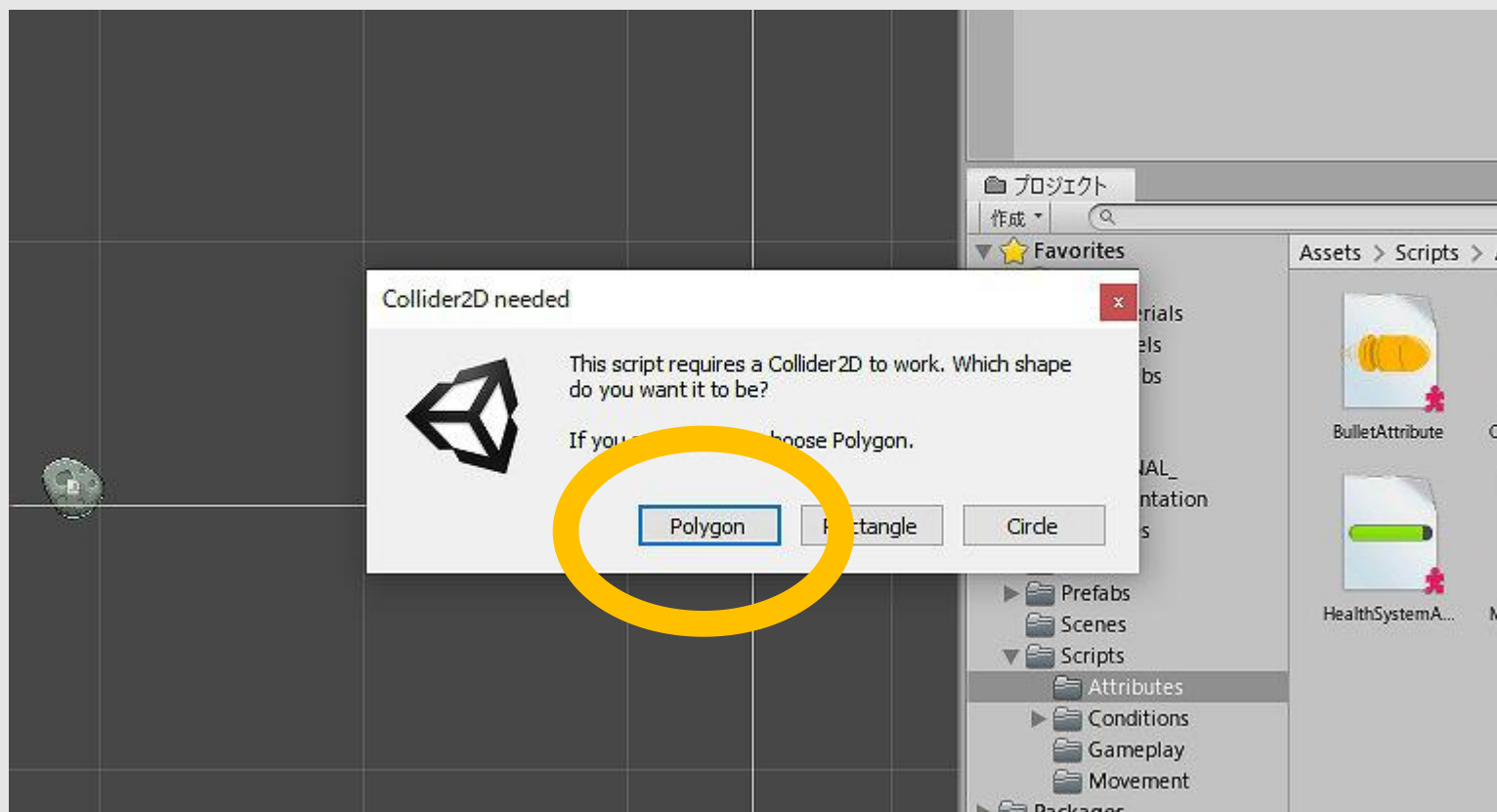
# Starにコンポーネントを追加する

- Assets/Scripts/AttributesのCollectableAttributeを追加する



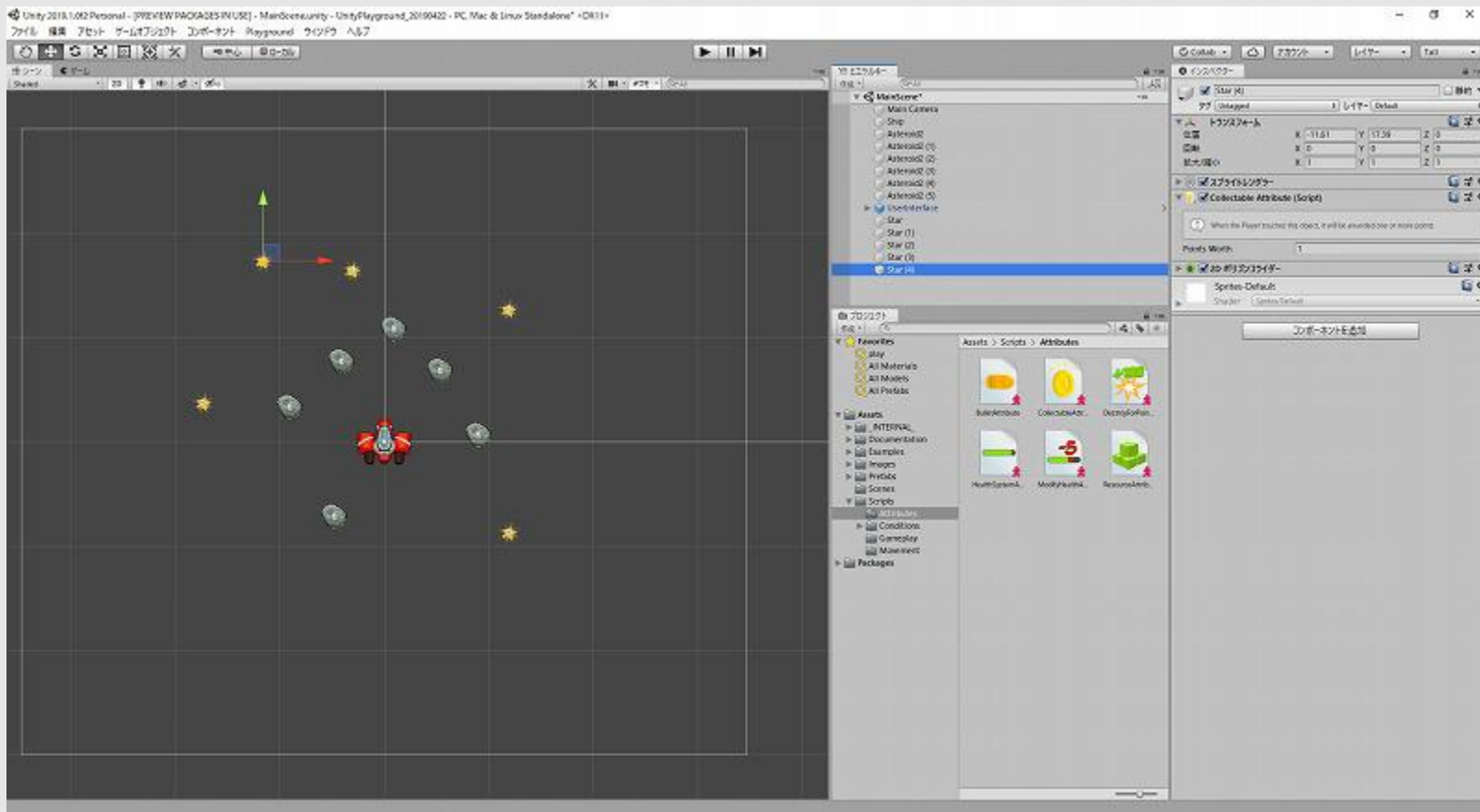
# Starにコンポーネントを追加する

- 「Polygon」を選択する



# Starを複製する

- Starを複製して、5個以上配置する



# 再生してみる

- Starを5個集めてみよう

