

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



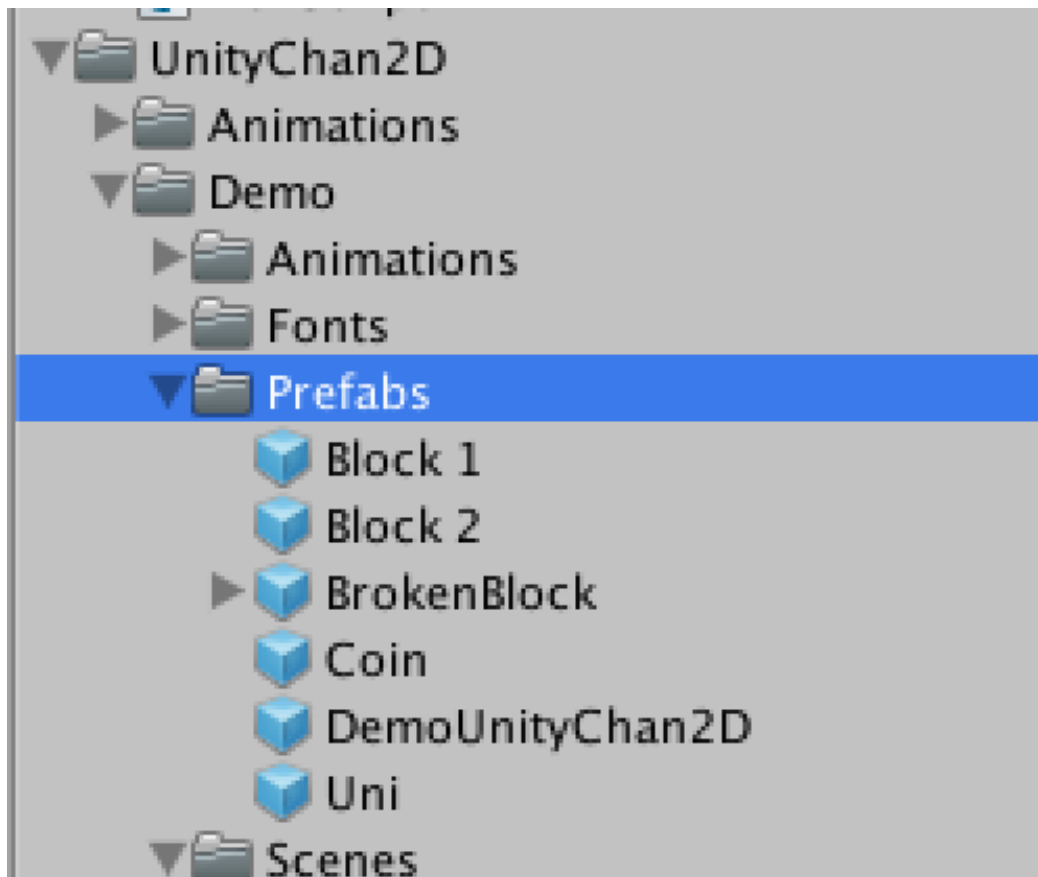
プレイできるシーンです。
右へ進んでいくとゴールへ向かいます。

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？

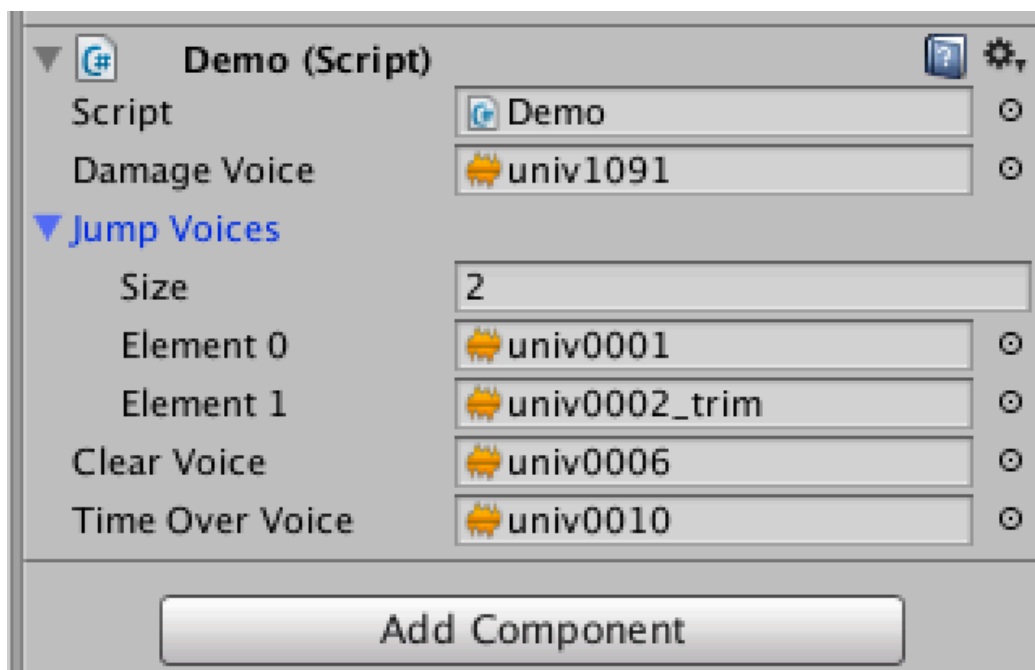
UnityChan2D/Demo/Prefabs フォルダに **Block 1** プレハブがあります。
これをシーン上へドラッグ&ドロップして増やしていきましょう。

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。

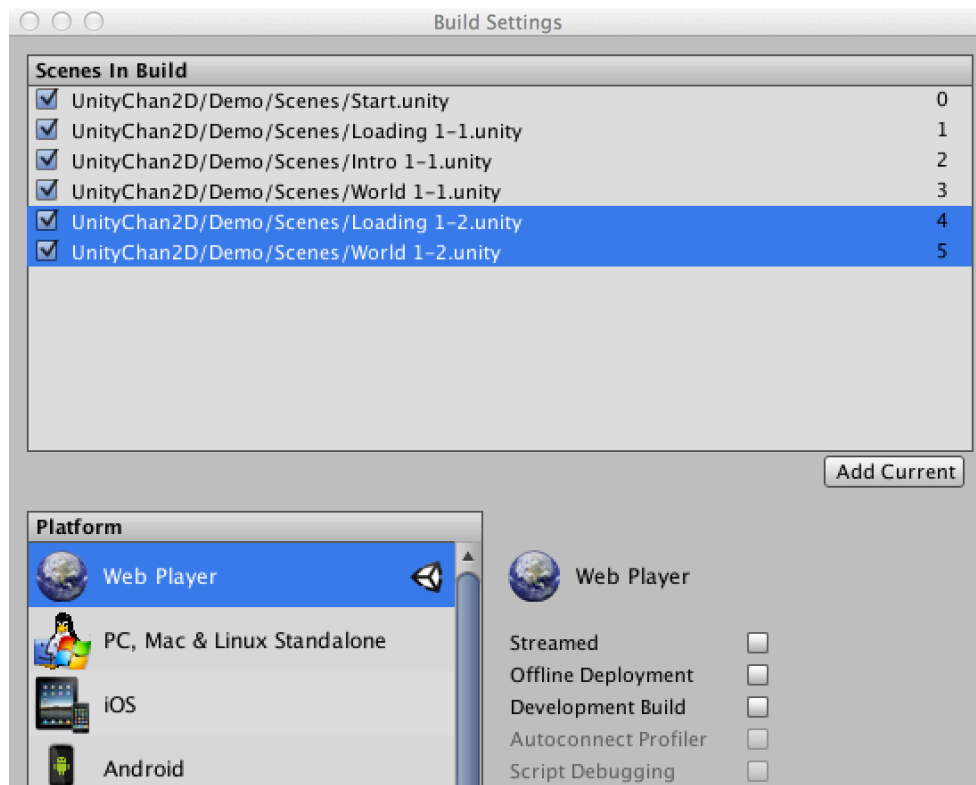
ユニティちゃんのボイスを変更するには？

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。

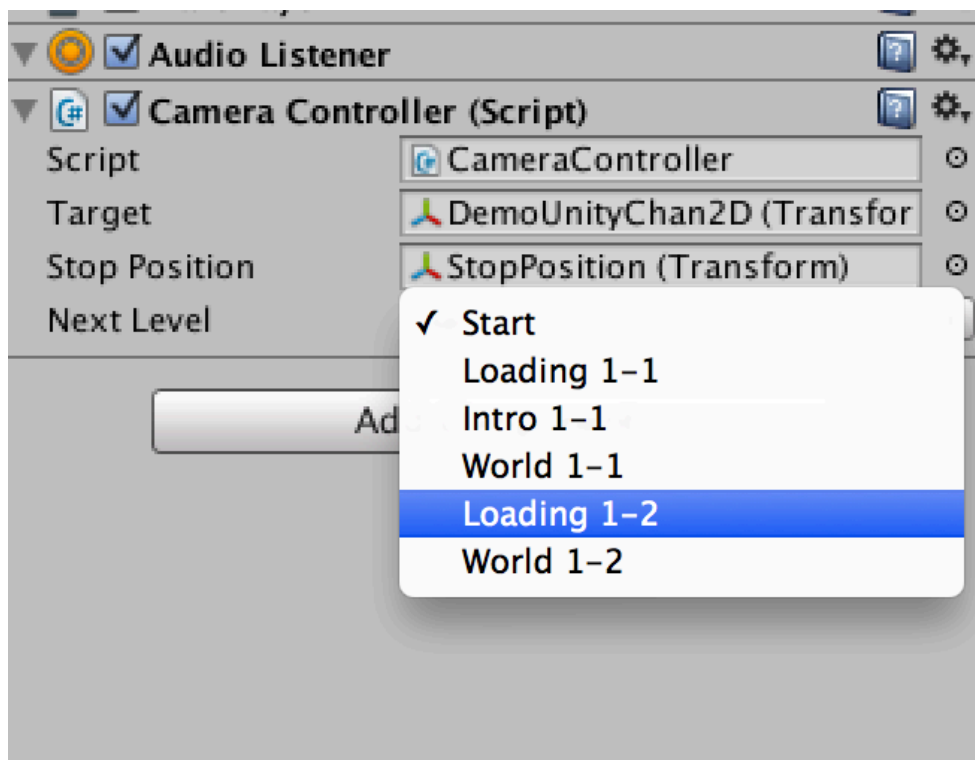


ワールド1-2を作成するには？

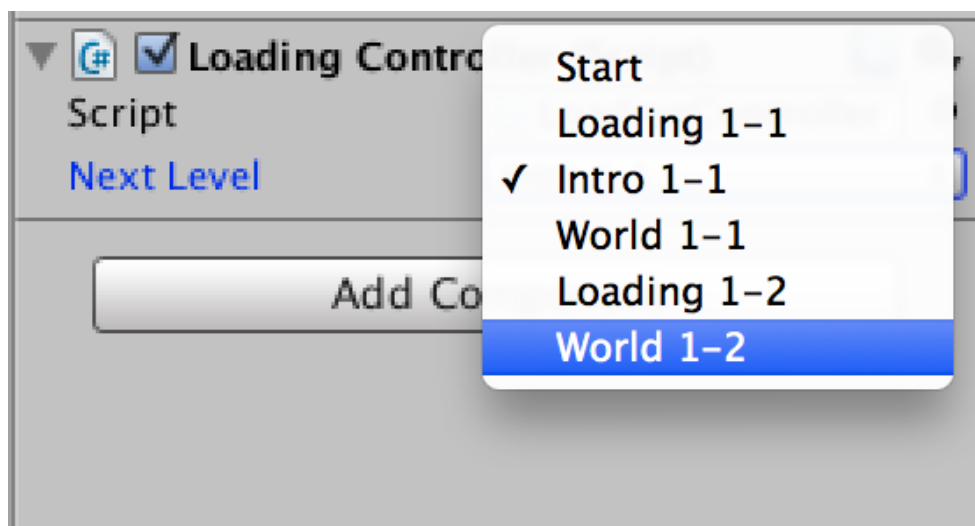
1. Loading 1-1とWorld 1-1 シーンを複製しましょう。そうすると自動的に名前が**Loading 1-2**と**World 1-2**となります。
2. Build Settings ウィンドウにシーンを追加します。



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。