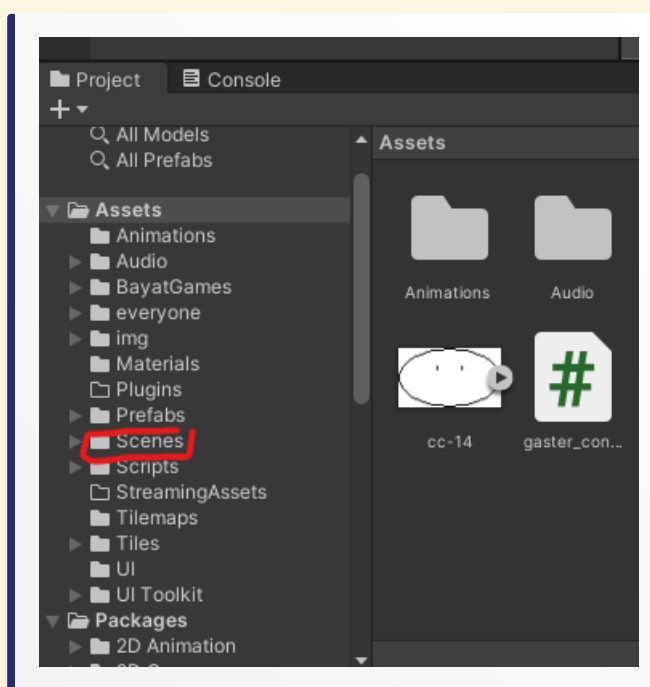
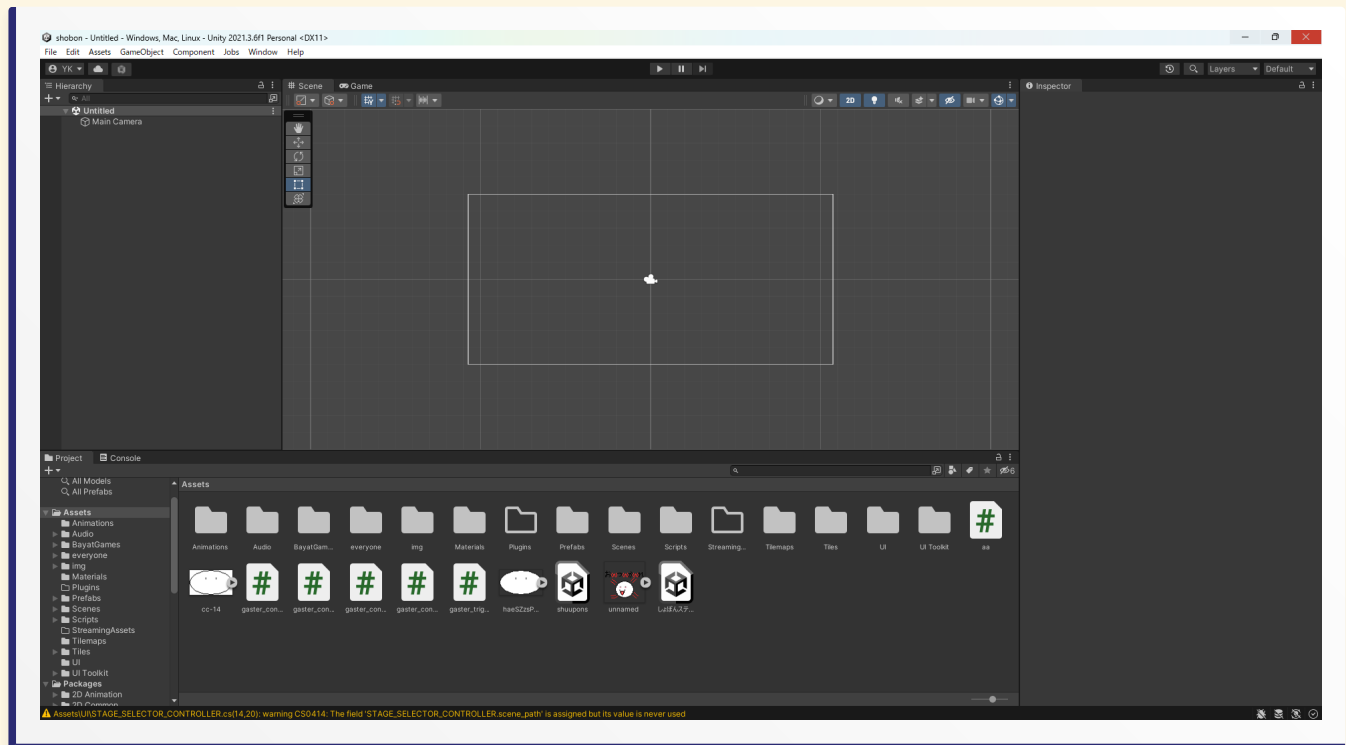


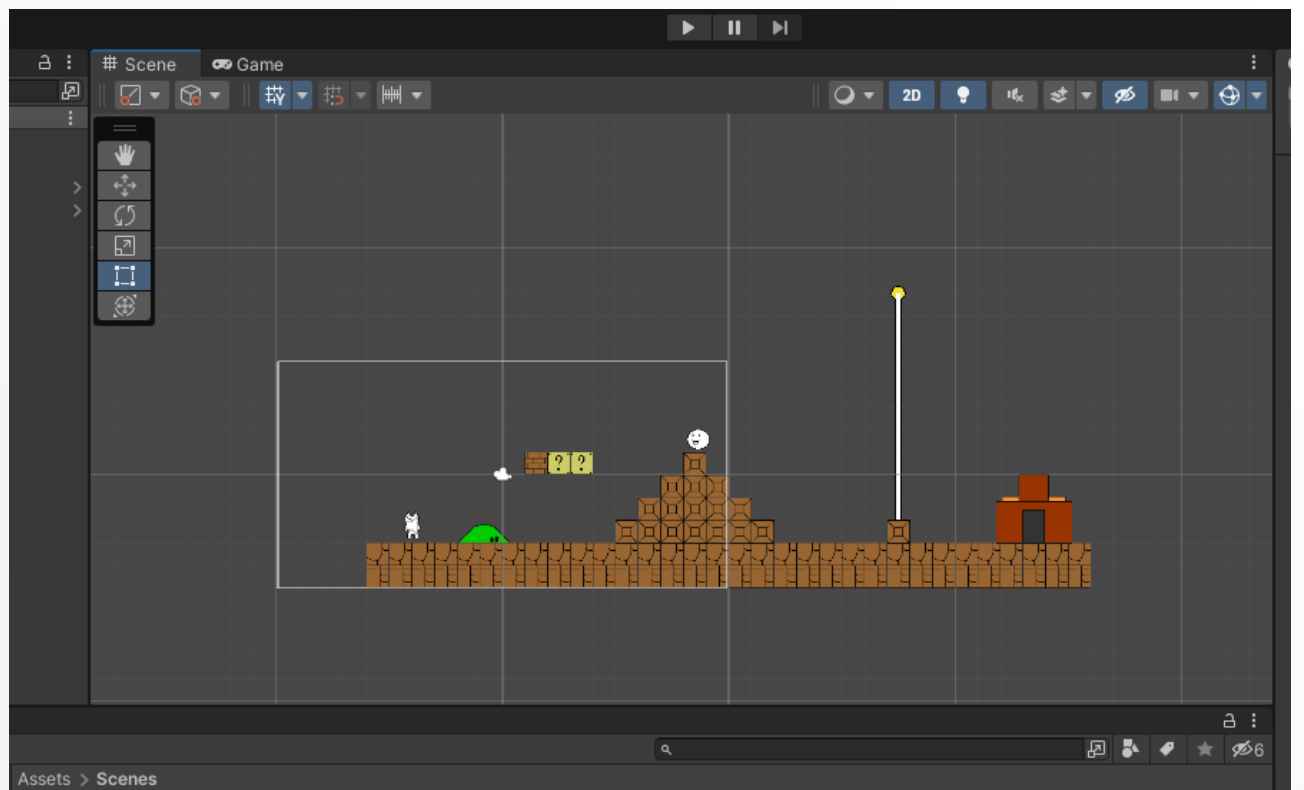
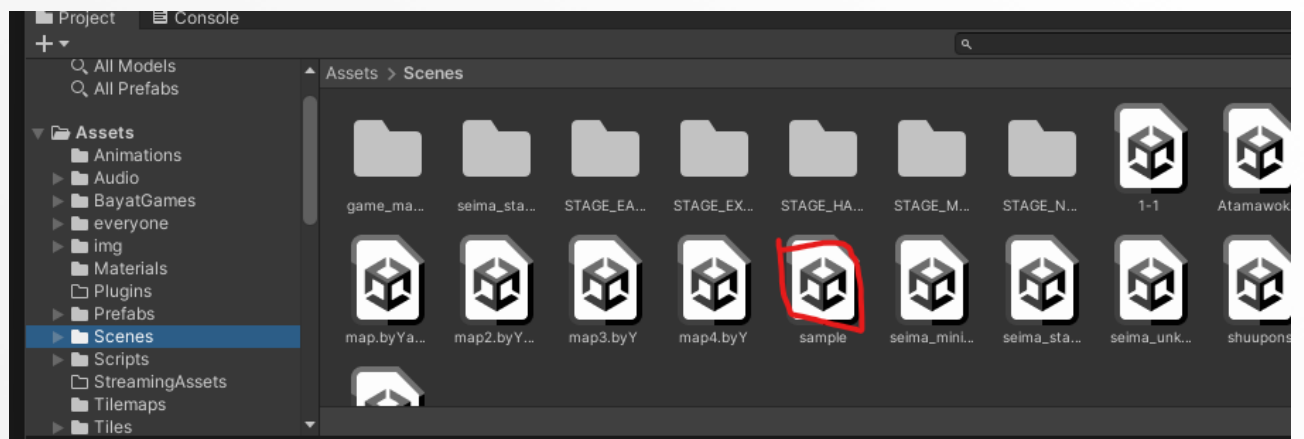
開発体験

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。

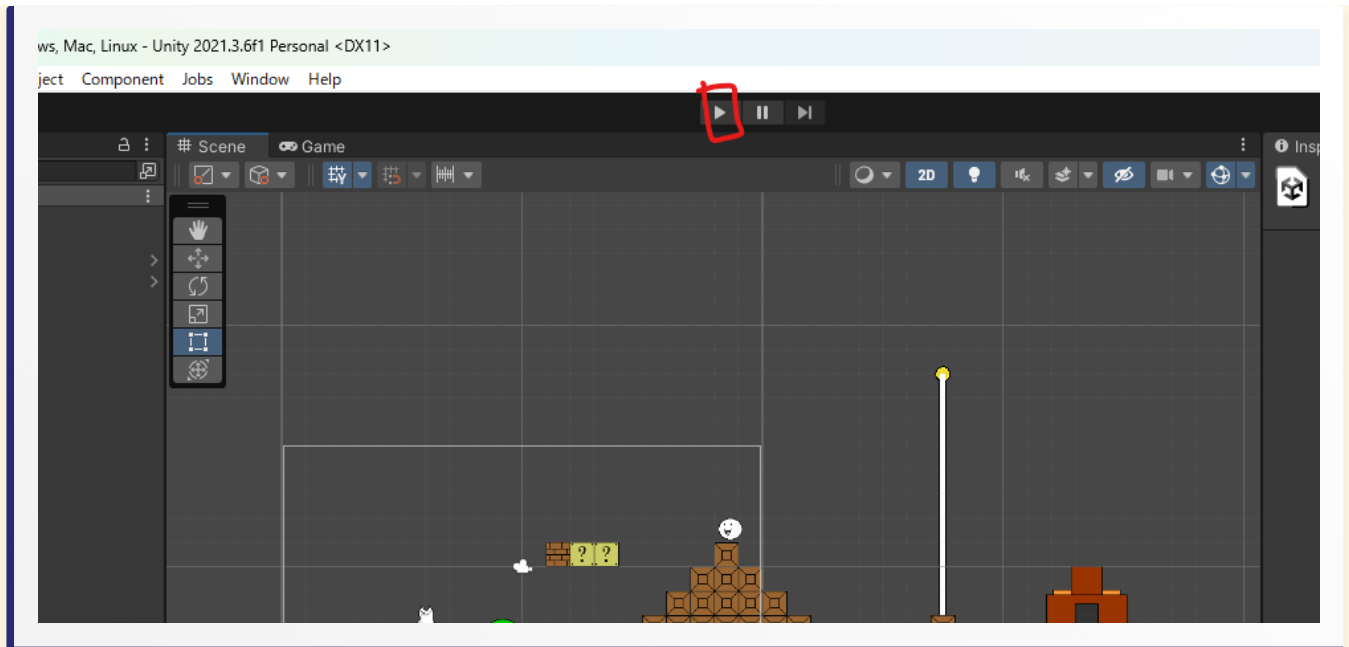


sampleという名前のファイルをダブルクリックしてください

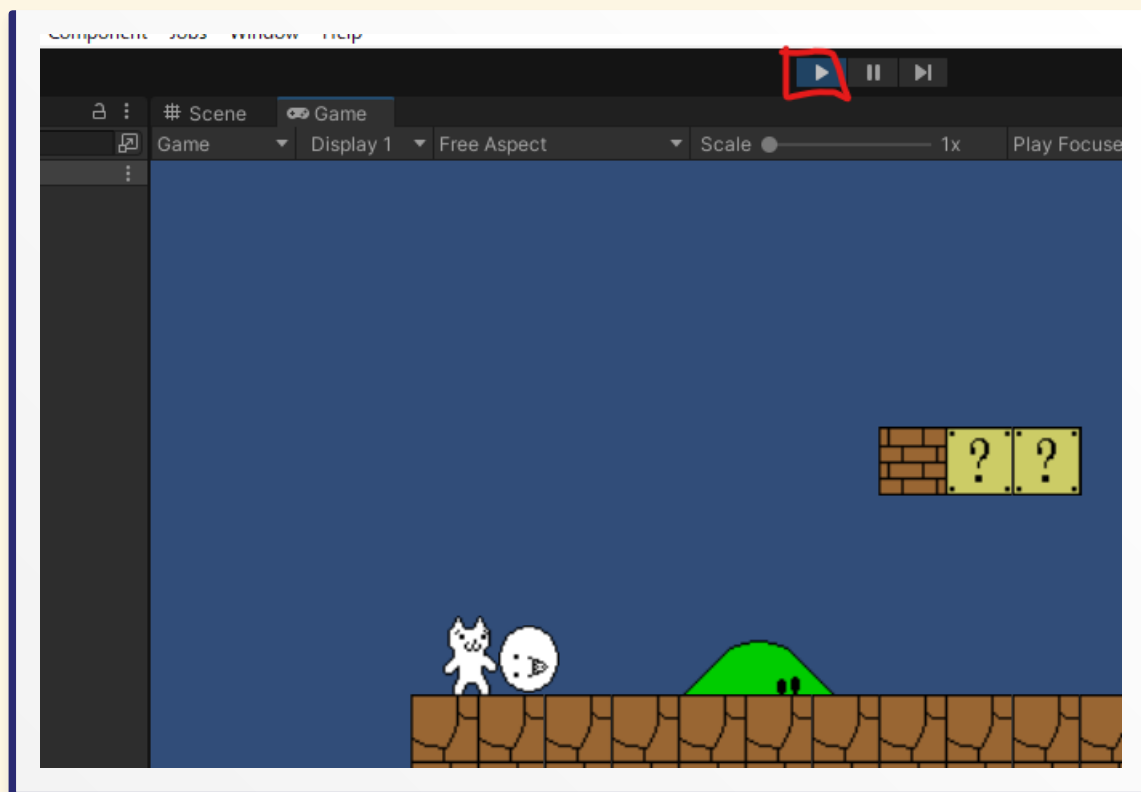


すると、なんか見覚えがありそうなステージが出てきます。

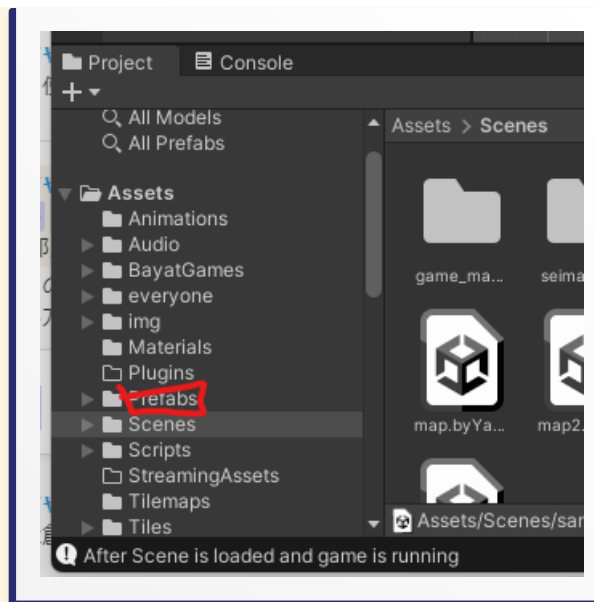
じゃあ、遊んでみましょう。 操作はAで左、Dで右に移動、スペースでジャンプです。



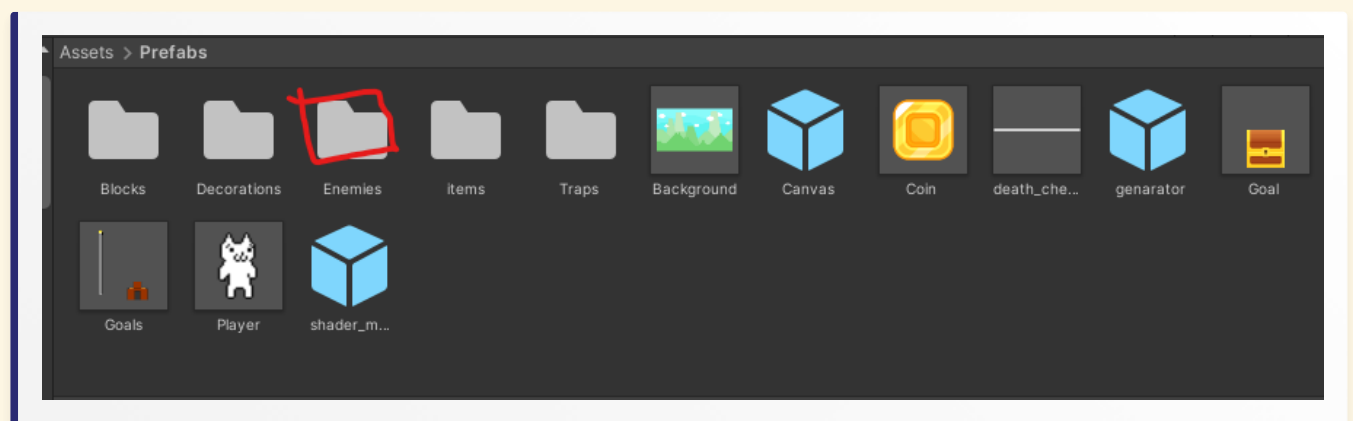
なんかてきぱいやつがいますが、なんか変ですよ。こいつを直しましょう。いったん止めます。



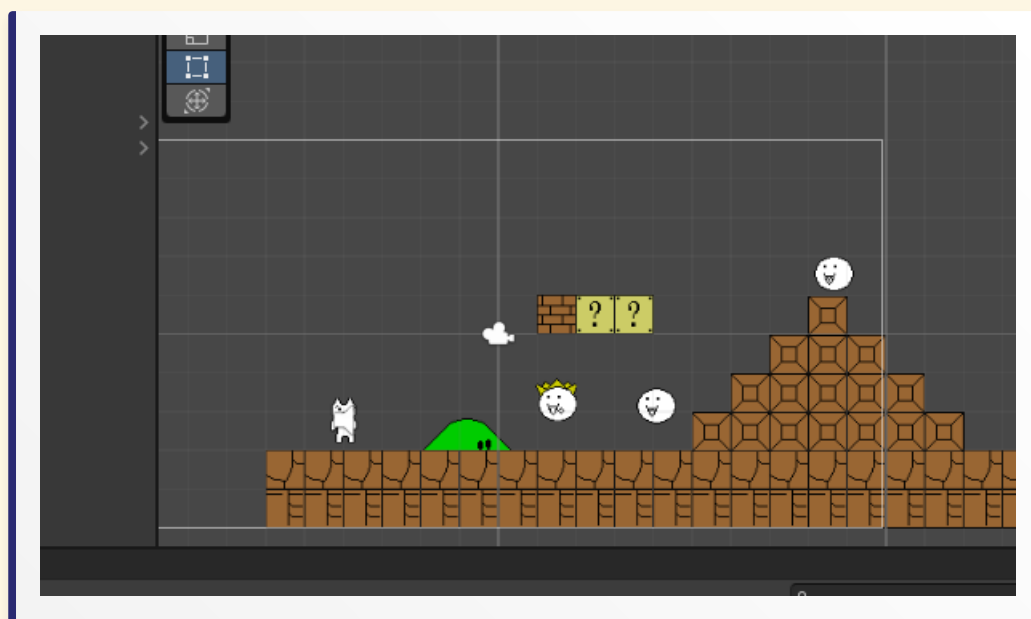
「Prefab」というフォルダを開きます



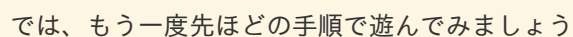
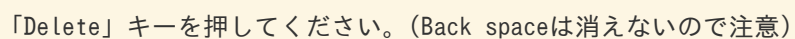
そして、「Enemy」というフォルダをダブルクリックで開きます。



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）

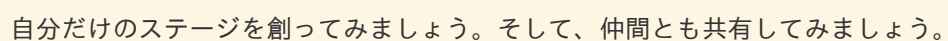


そして、さっきのおかしかった敵を消します。 おかしい敵をクリックして、



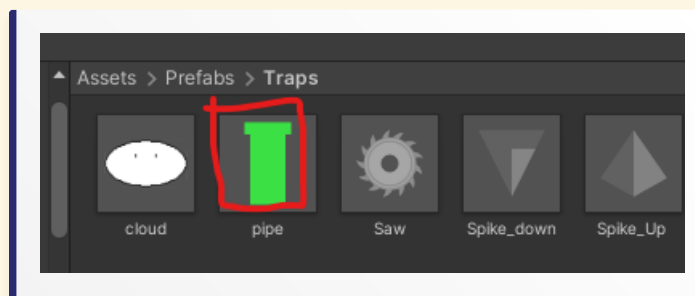
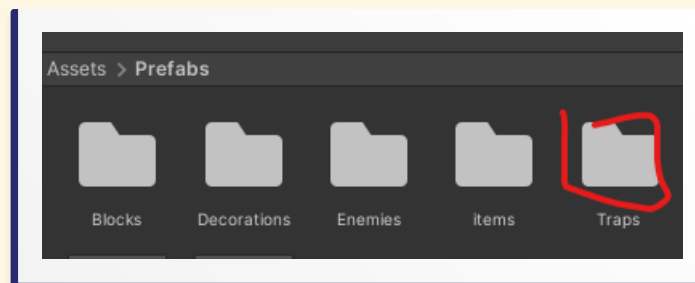
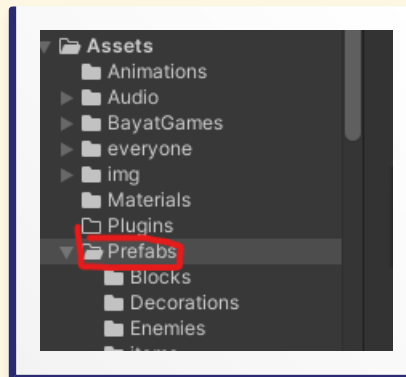
ここからは、あなたはあなただけのステージを作ってみましょう。

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。



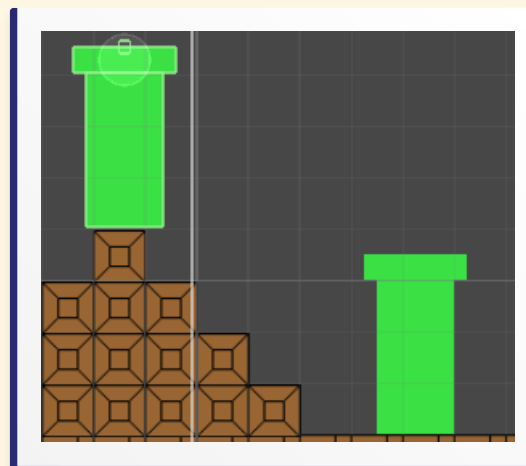
チョイ発展

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。

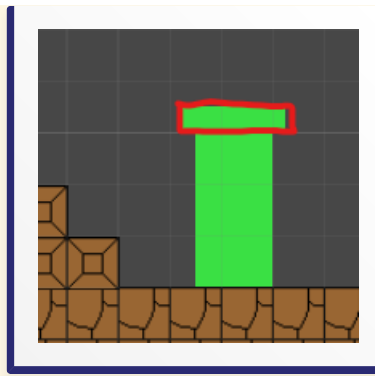


この土管っぽいアイテムをドラッグ&ドロップで設置してください。

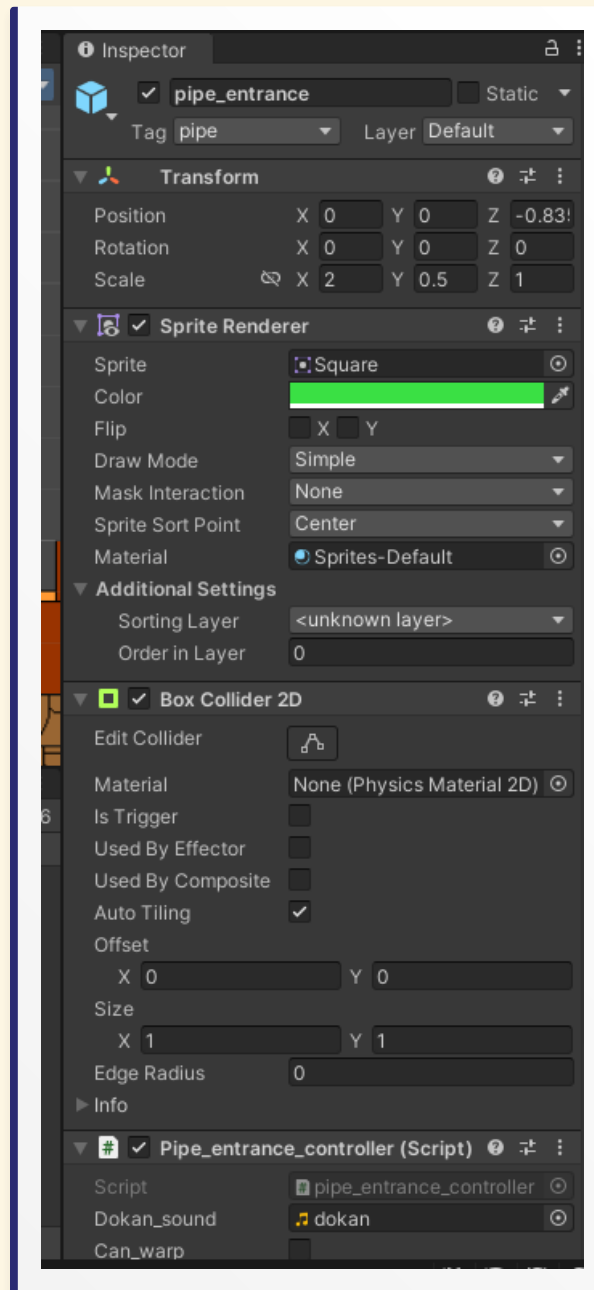
ここで、2つ土管を設置します。



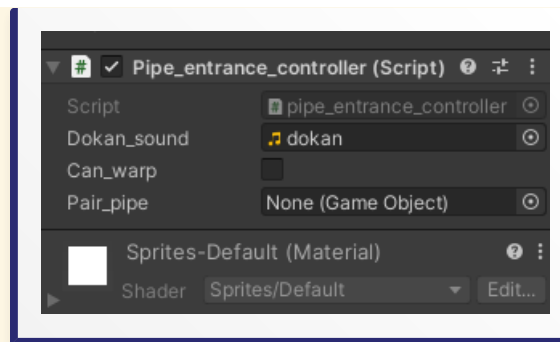
そして、一つ目の土管の上の部分ダブルクリックして、Inspectorのウィンドウを開いてください。



すると、右側にこんなのが出てくる

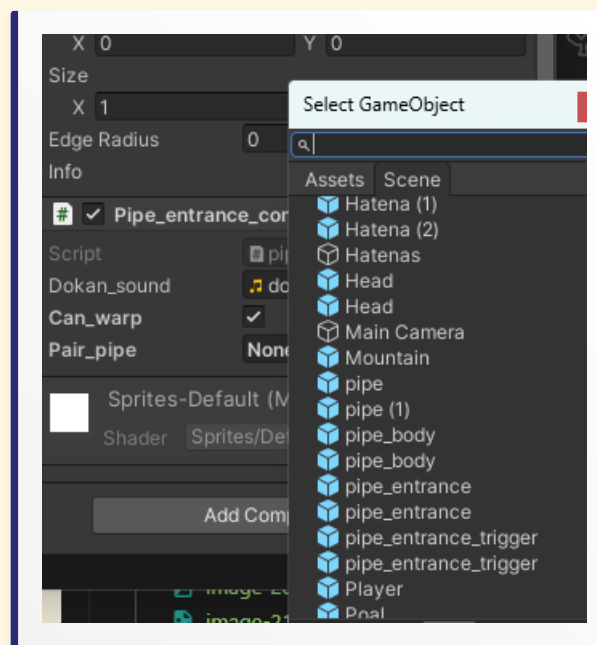
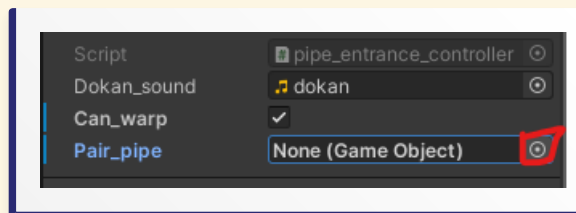


少し下にスライドして

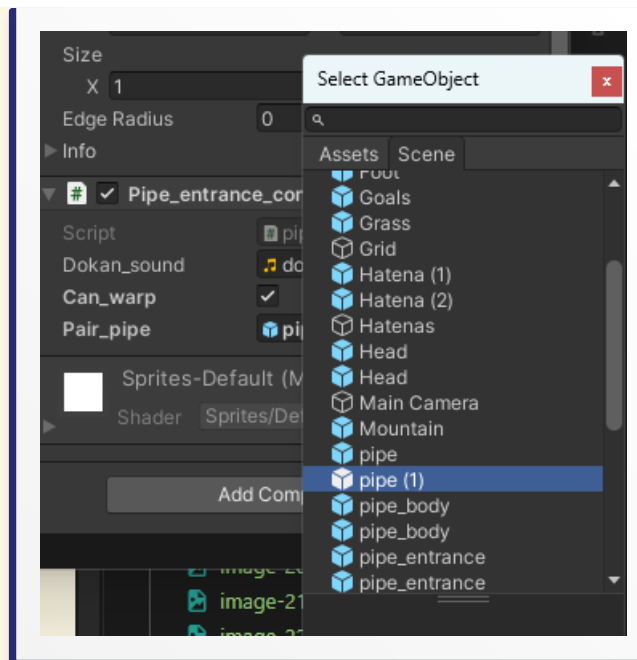


Can_warpという項目があるので、チェックを入れます。

そして



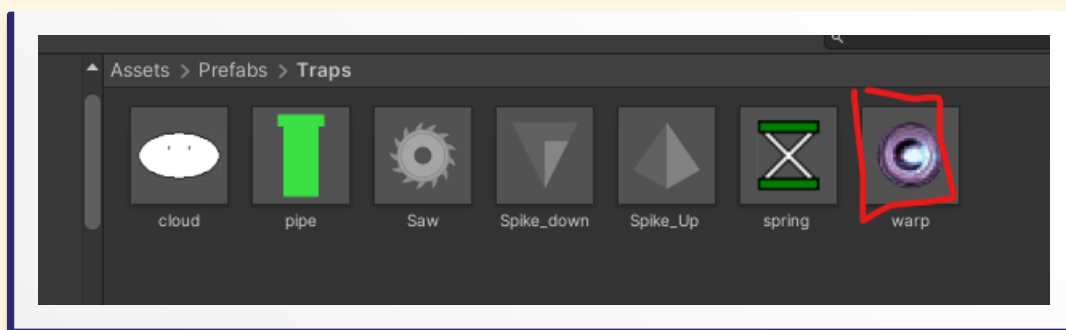
「pipe(1)」という項目を選択します



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。

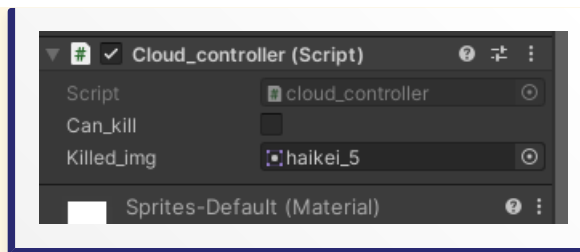


このWarpの使用は、どのオブジェクトにも移動できるので、pipeやwarpやそれ以外でも、なんでもペアに設定してみてください

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。



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。