スマホゲームをUnityで作成

(1)ゲームの企画
①オブジェクトのリストアップ ゴルフボール、旗、芝生
②背景は青い空
③パターのスイングをスワイプで行う
④スイングの大小で旗までの距離が変わる ・スイングの大小はスワイプの長さで変える
⑤ゴルフボールと旗の距離を表示
⑥強くスイングし過ぎた場合は、ボールが画面から消えてゲームオーバー
⑦ボール・旗間距離が0以上あれば、何回でもパターできる
⑧スウィングした時に、音が出る

(2)オブジェクトの作成

パワーポイントやお絵描きソフトで以下のイラストを描き ファイル保存





①Unityを起動→「新しいプロジェクト」クリック、

•••		
	プロジェクト	開く ▼ 新しいプロジェクト
A 708-25		
		東新 ムー アポノターバージョン

②2Dを選択→ プロジェクト名を「Golf」と入力



③以下の画面が表示→ 下部のプロジェクトウィンドウを狭くする



④オブジェクトをプロジェクトウィンドウにドラッグ&ドロップ







(5)	Game→	Free Aspect \rightarrow	Vsync(Game	view onl	y)にチェック
-----	-------	---------------------------	------------	----------	---------

# Scene	Ø	s Game	
Game		Display 1	Free Aspect Scale
			•

🗰 Unity	File	Edit	Assets	GameObject	Compo
Sign in	Close New S Open	All Scene Scene		てまw ギ N ま O	
'≡ Hierarchy + ▼	Open	Recent	t Scerie	>	Scene me
V 🔂 Samı Ma	Save Save	As		¥ S	
	Save New F Open Save	As Scer Project. Project Project	ne Templa t	ite	
	Build	Setting	s	ۍ	
	Build	And Ru	n	жВ	
	Close			жW	J

•••	/	Build Settin <mark>g</mark> s				
Build Settings						
Scenes In Build						
✓ Scenes/SampleSce	ne					0
				l	Add Open Sce	nes
Platform		iOS iOS				
Windows, Ma	c, Linux 🛛 🕏	Run in Xcode		Latest vers		
		Run in Xcode as		Release		
edicated Se	rver	Symlink Sources				
iOS ios		Development Buil				
HTHL						
Android						
·π·		IL2CPP Code Ger	neration	Faster runti		
tvos tvos		Compression Met	hod	Default		
▼ Asset Import Overr	ides					
Max Texture Size	No Override 🔻					
Texture Compression	No Override 🔻			Learn abou	t Unity Cloud E	Build
Player Settings			Switch	n Platform		

⑧Game→ 画面サイズをスマホの型式を見つけてチェック

cene	😎 Game		
	 Display 1 	▼ iPhone SE (1st gen) 113€▼ Scale	
		Low Resolution Aspect Ratios V Sync (Game ylew only) Free Aspect IP ne SE (1st gen) 1136x640 Portrait IP hone SE (1st gen) 1136x640 Landscape iPhone SE (2nd gen) 1334x750 Portrait IP hone SE (2nd gen) 1334x750 Portrait iPhone SE (2nd gen) 1334x750 Portrait iPhone 11 1792x828 Portrait iPhone 11 1792x828 Portrait iPhone 8 Plus 1920x1080 Landscape iPhone 8 Plus 1920x1080 Landscape iPhone 12 mini 2340x1080 Portrait iPhone 12 mini 2340x1080 Portrait iPhone 12 Pro 2436x1125 Landscape iPhone 12 Pro 2532x1170 Portrait iPhone 12 Pro Max 278x1284 Landscape iPhone 12 Pro Max 2778x1284 Landscape iPad ro 9.7" 2048x1536 Portrait iPad Ro 9.7" 2048x1536 Portrait iPad (8th gen) 2160x1620 Portrait iPad (8th gen) 2160x1620 Portrait iPad Rro 10.5" 2224x1688 Landscape iPad Pro 12.9" 2732x2048 Landscape iPad Pro 12.9"	







⑩芝生をプロジェクトウィンドウからドラッグ &ドロップ



Position及びScaleを以下のように設定

 Inspector 			а	:
🕞 🖌 green			Static	-
Tag Untagged	•	Layer Defa	ult	•
🔻 🙏 🛛 Transform			0 ‡	:
Position	X 0	Y -5	Z O	
Rotation	X 0	Y 0	Z O	
Scale ବ୍ୟ	X [18]	Y 1	Z 1	
🔻 🛃 🖌 Sprite Rende	rer		0 ≓	:

拡大



①ゴルフボールをプロジェクトウィンドウからドラッグ&ドロップ





拡大

Scene Gano Constrained Constrained

(1)旗をプロジェクトウィンドウからドラッグ &ドロップ



Game画面の背景色を変える

(15) Mein Camera→ Backgroudクリック



Inspector	aa	:					
Main Came	Main Camera Static						
Tag MainCamer	a 🔻 Layer Default	-					
Transform	0 ‡	:					
Pacition	x 0 x 0 7 -10						
Rotation							
Scale &	x 1 Y 1 Z 1						
	А О #	:					
Clear Flags	Solid roloi						
Culling Mask	Evenything						
Culling Mask	Everydning						
Projection	Orthographic	_					
Size	5						
Clipping Planes	Near 0.3						
	Far 1000						
Viewport Rect							
Depth							
Rendering Path	Use Graphics Settings						
Target Texture	None (Render Texture)	۲					
Occlusion Culling							
HDR	Use Graphics Settings						
MSAA	Off						
Allow Dynamic Resol							
Target Display	Display 1	-					
Target Eye	None (Main Display)	•					
🔒 🗸 Audio Listene	er ❷‡	÷					
Ad	d Component						
	d Component						



値好みの色に調整