

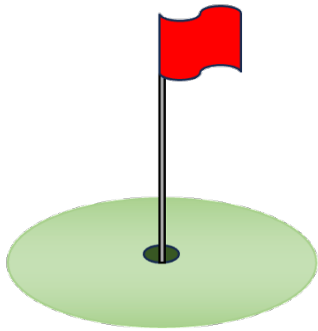
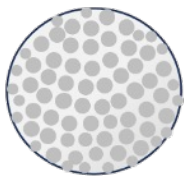
スマホゲームをUnityで作成

(1)ゲームの企画

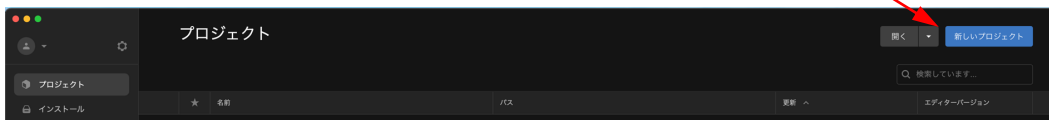
- ①オブジェクトのリストアップ
ゴルフボール、旗、芝生
- ②背景は青い空
- ③パターのスイングをスワイプで行う
- ④スイングの大小で旗までの距離が変わる
・スイングの大小はスワイプの長さで変える
- ⑤ゴルフボールと旗の距離を表示
- ⑥強くスイングし過ぎた場合は、ボールが画面から消えてゲームオーバー
- ⑦ボール・旗間距離が0以上あれば、何回でもパターできる
- ⑧スウイングした時に、音が出る

(2)オブジェクトの作成

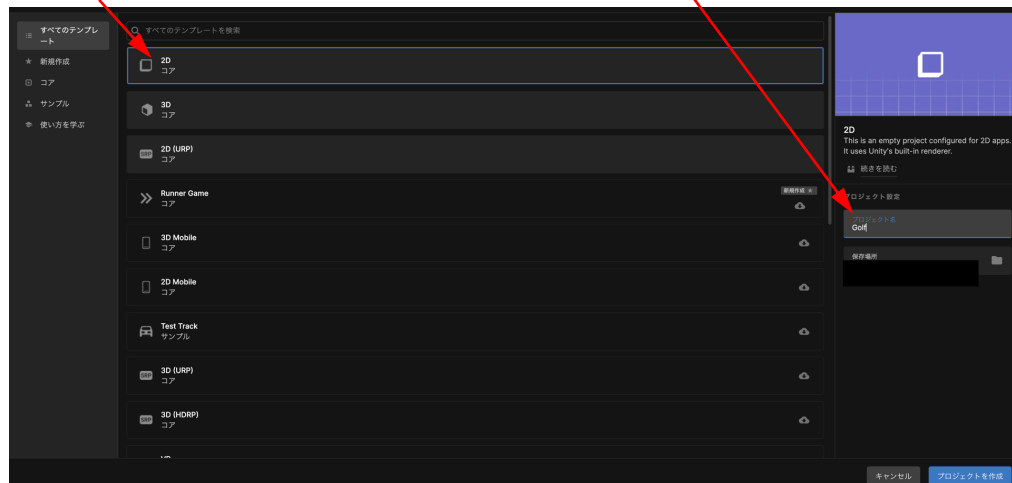
パワーポイントやお絵描きソフトで以下のイラストを描き
ファイル保存



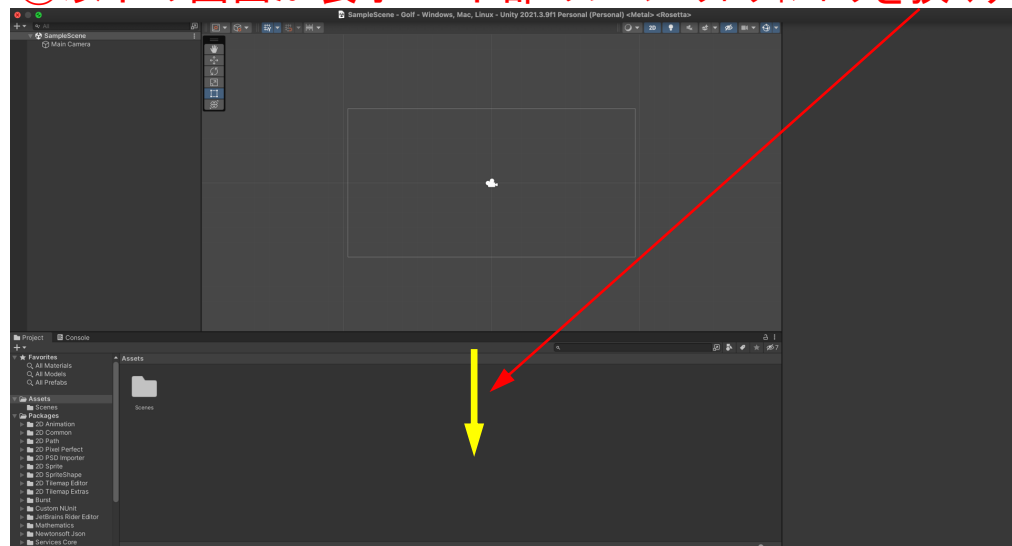
①Unityを起動→「新しいプロジェクト」クリック



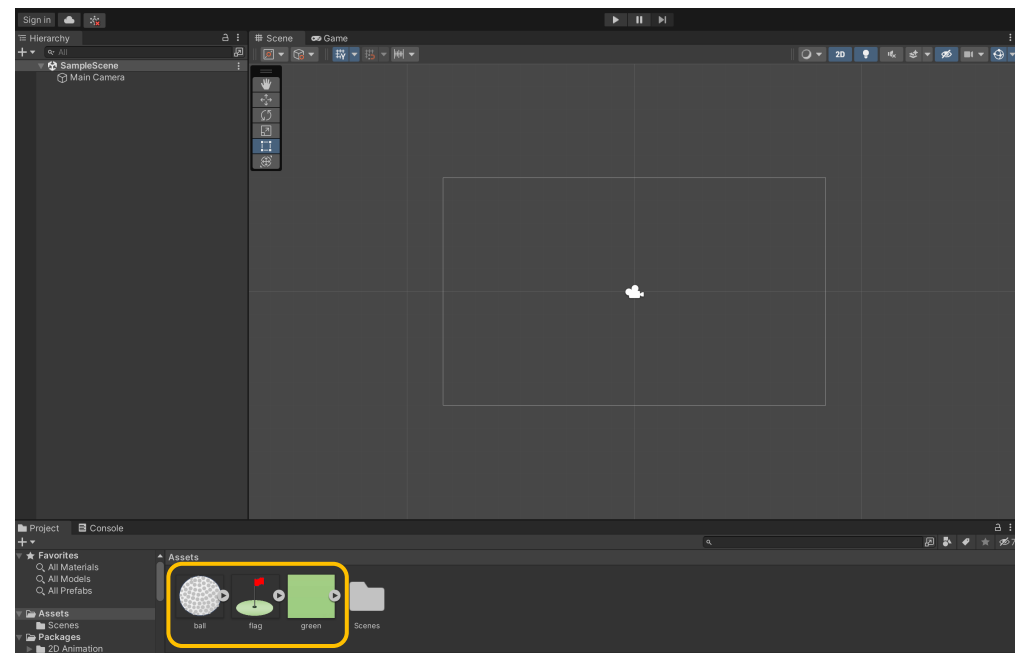
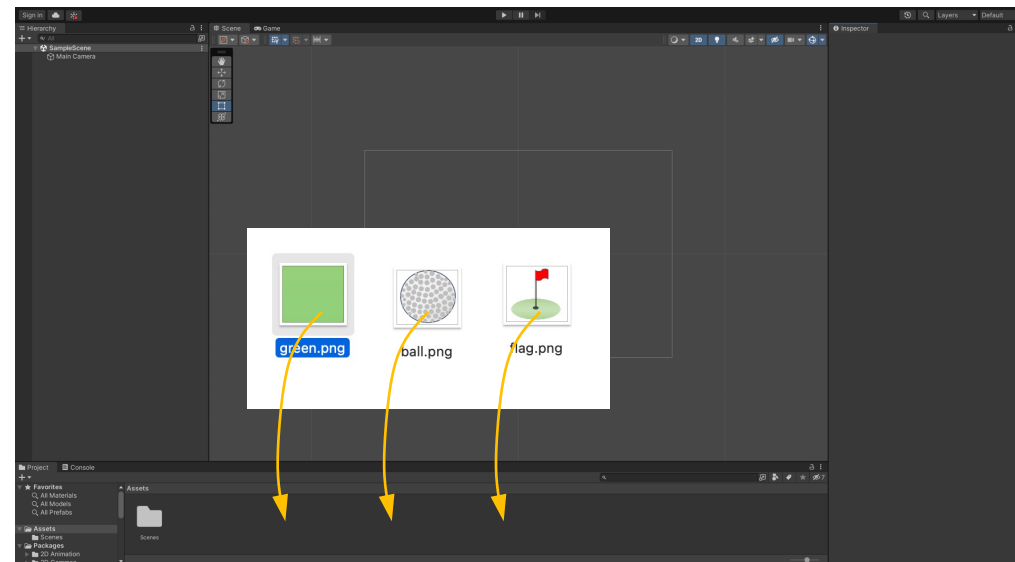
②2Dを選択→プロジェクト名を「Golf」と入力



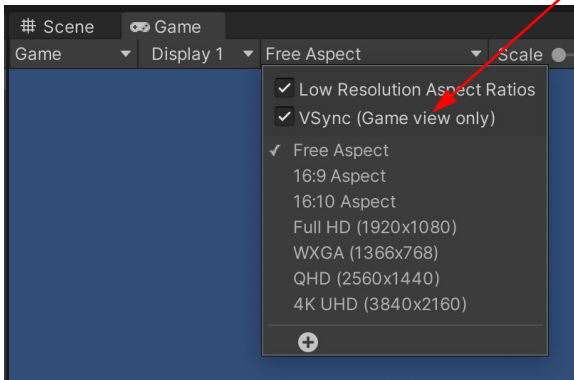
③以下の画面が表示→下部のプロジェクトウィンドウを狭くする



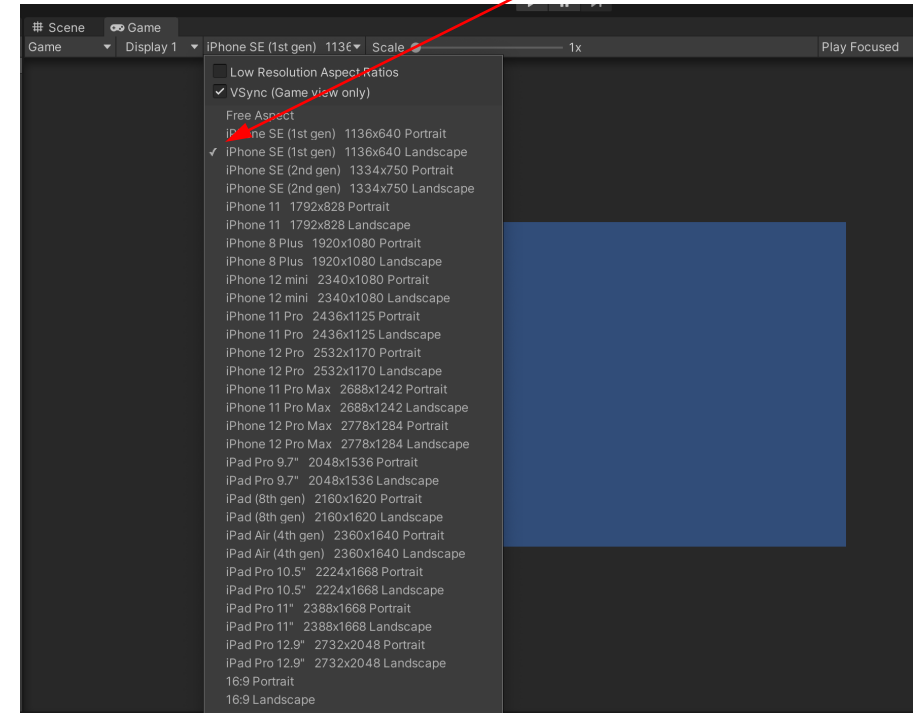
④オブジェクトをプロジェクトウィンドウにドラッグ & ドロップ



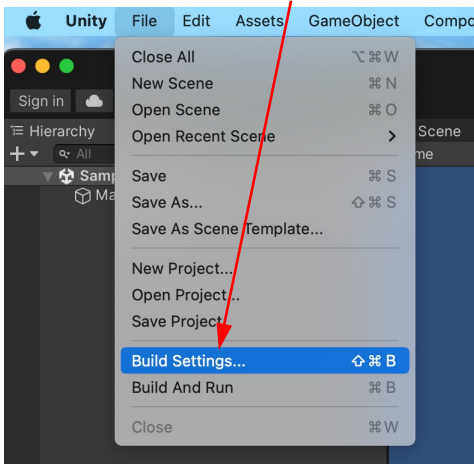
⑤ Game → Free Aspect → Vsync(Game view only)にチェック



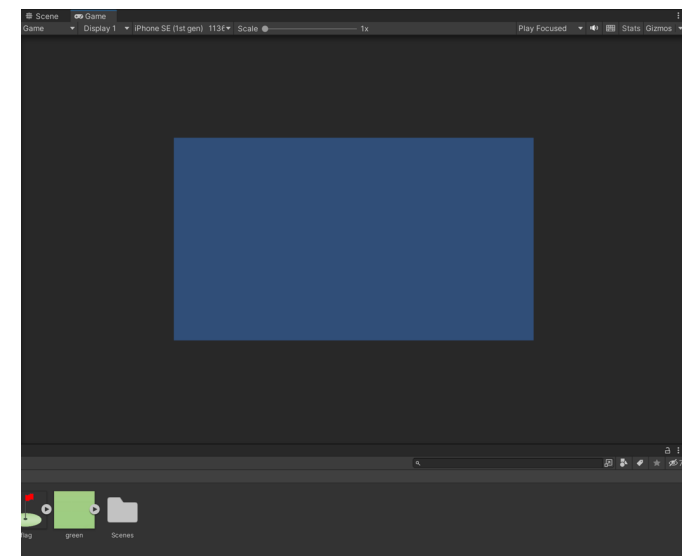
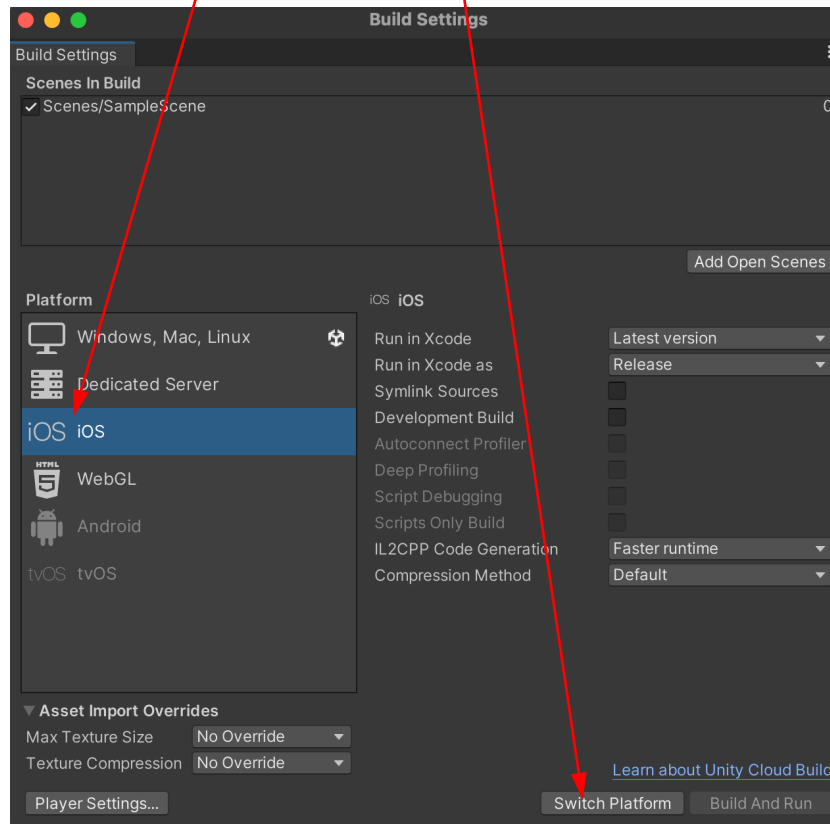
⑧ Game → 画面サイズをスマホの型式を見つけてチェック



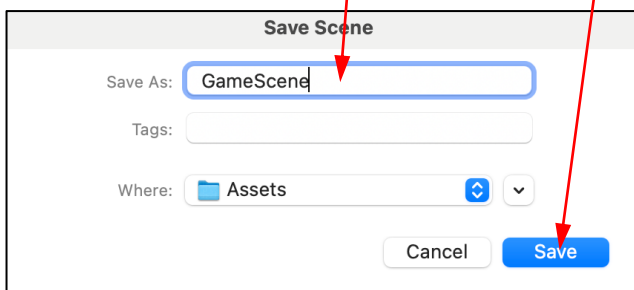
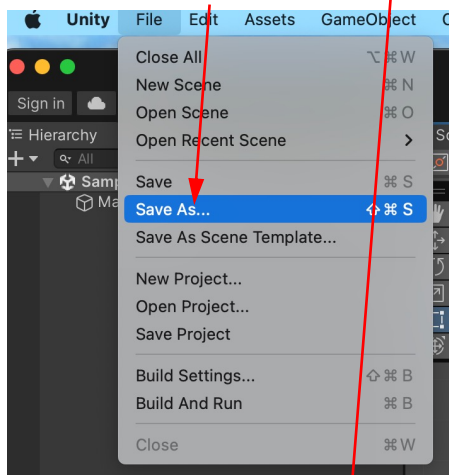
⑥ File → Build Settingsクリック



⑦ iOS → Switch Platformクリック

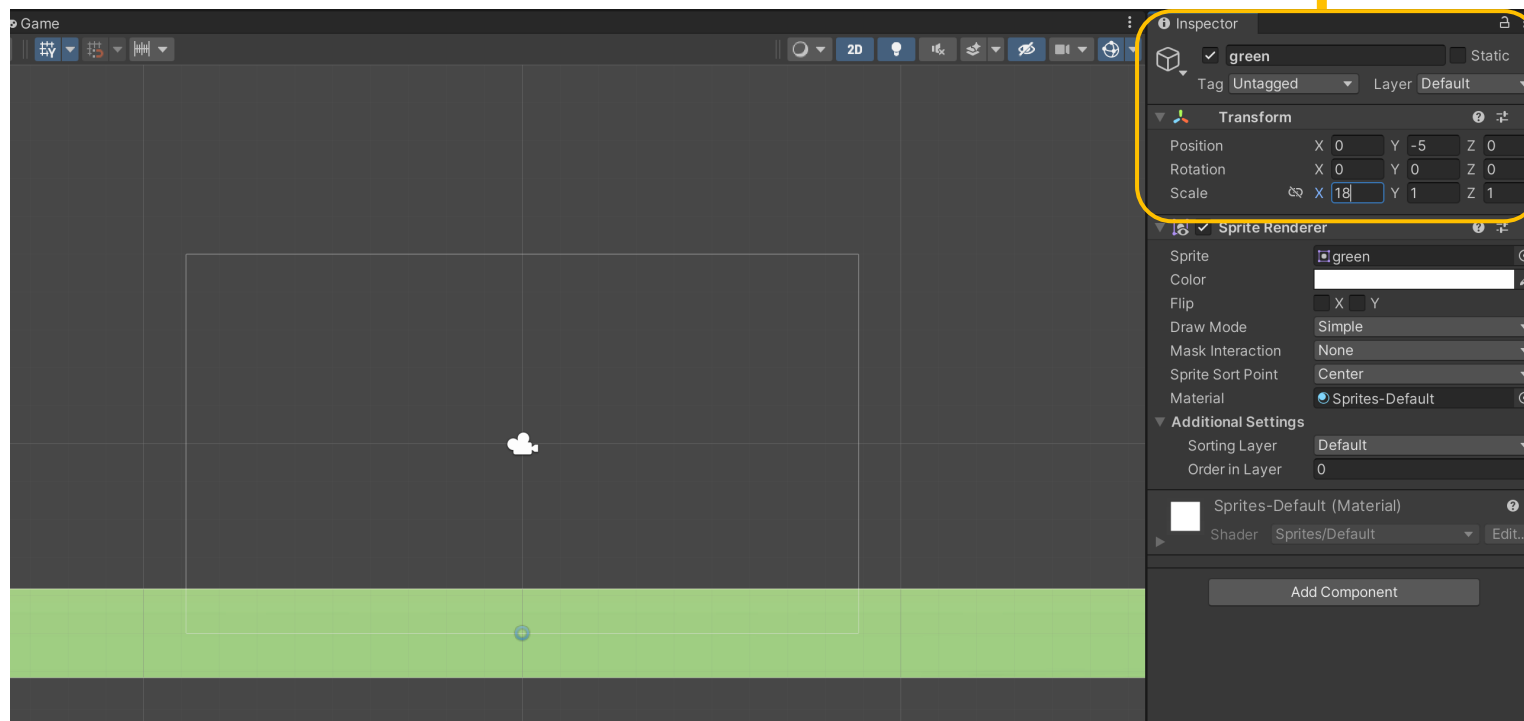
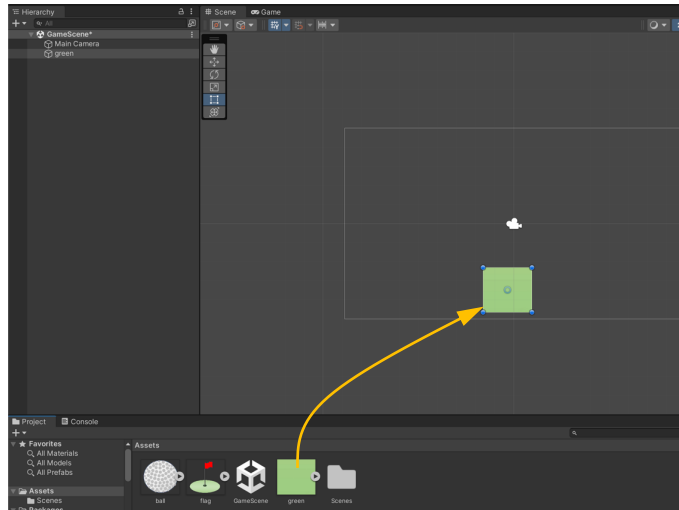


⑨File→ Save asでScene名をつけて保存

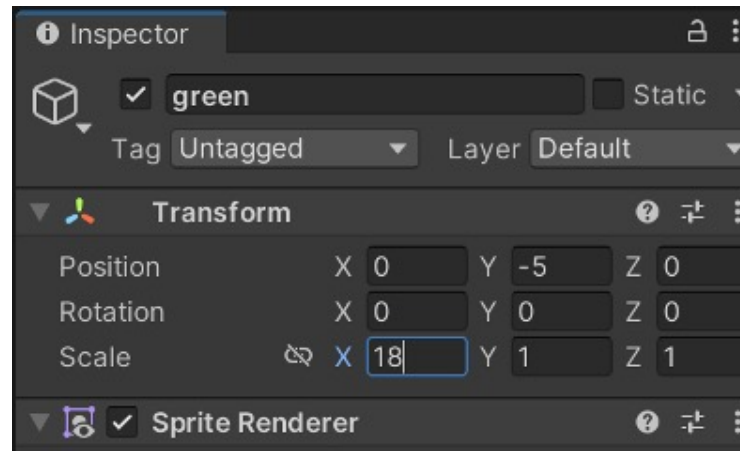


アイコンが表示

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

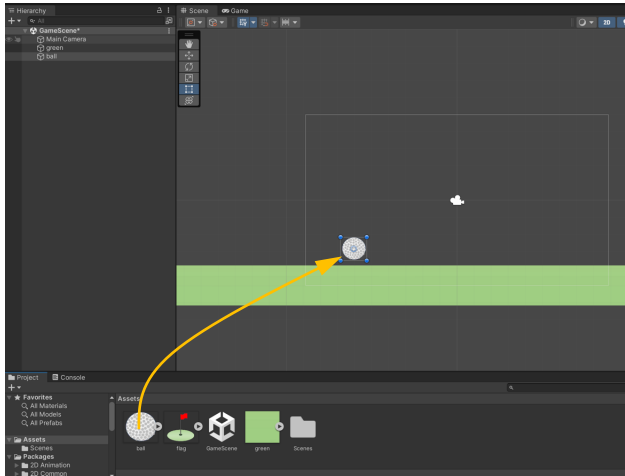


⑪Position及びScaleを以下のように設定

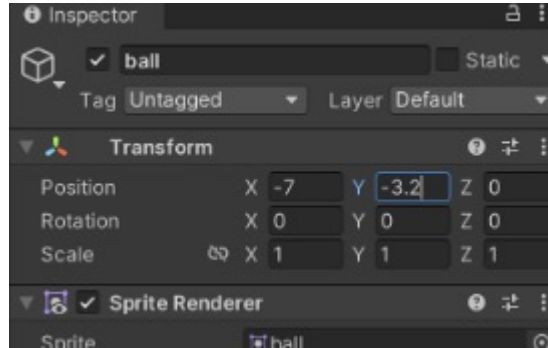


拡大

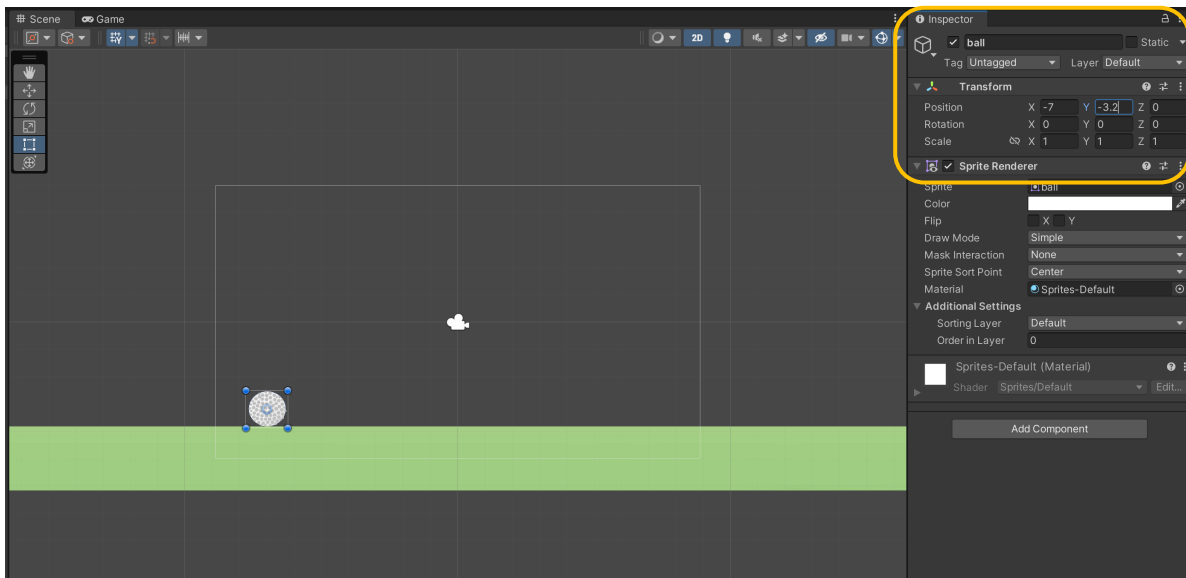
⑫ゴルフボールをプロジェクトウィンドウからドラッグ & ドロップ



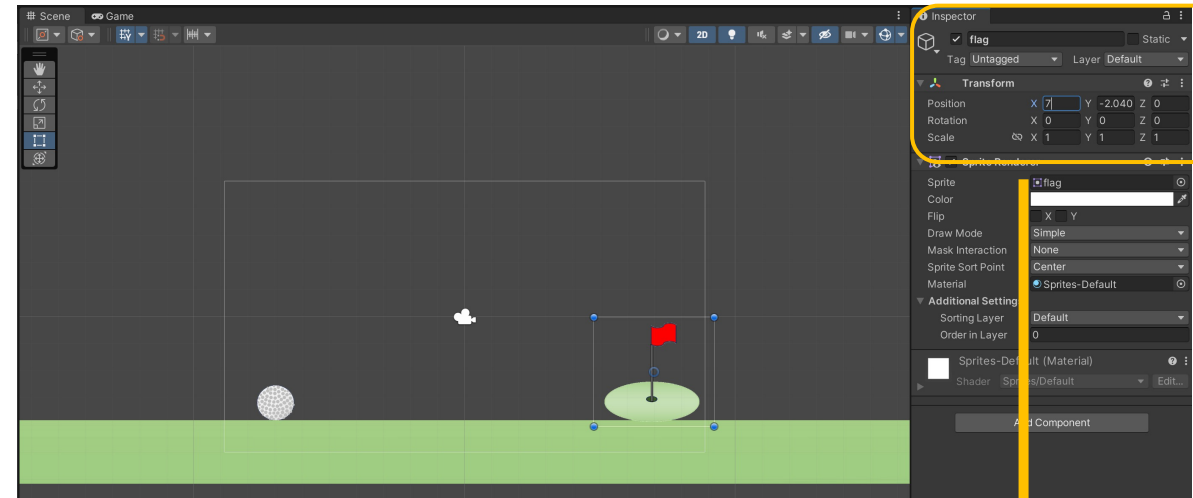
⑬ Position及びScaleを以下のように設定



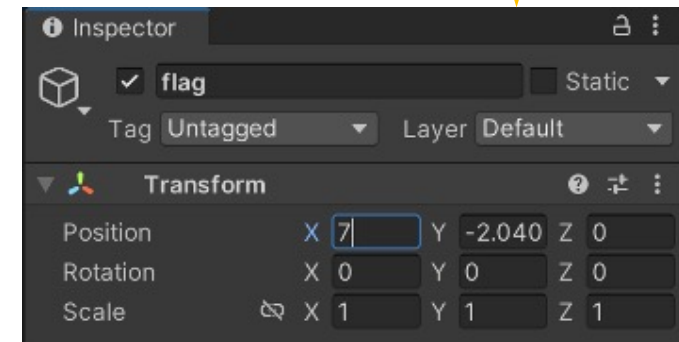
拡大



⑭旗をプロジェクトウィンドウからドラッグ & ドロップ

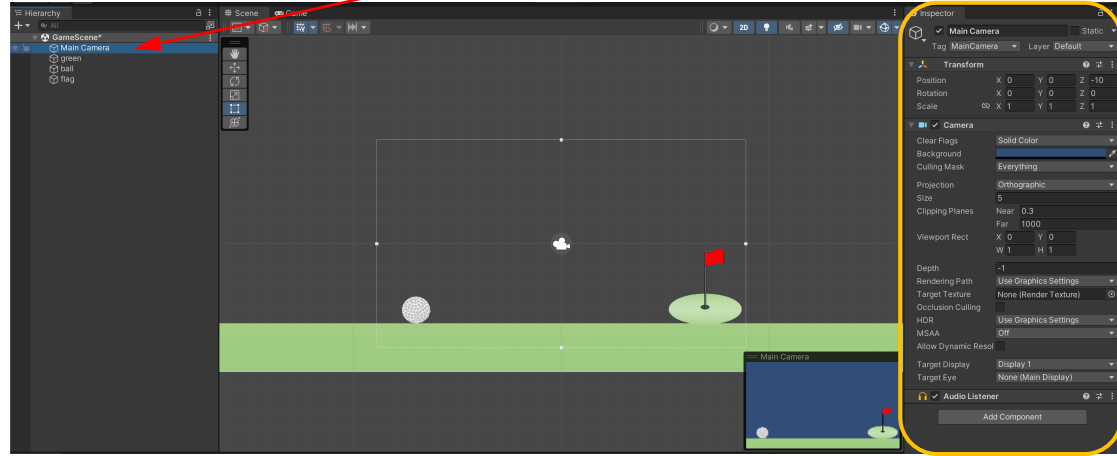


拡大

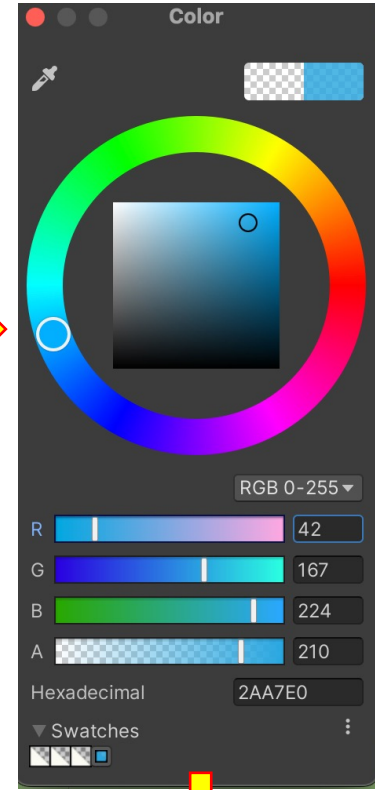
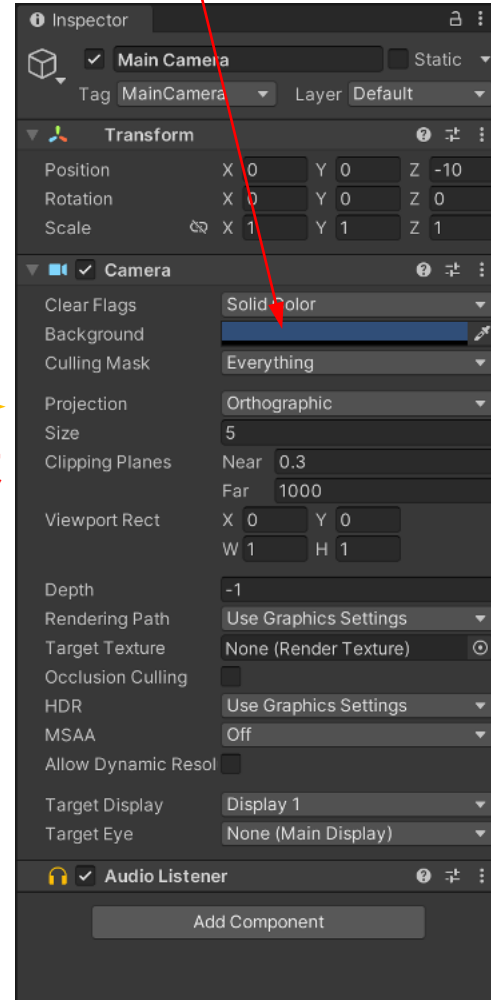


Game画面の背景色を変える

⑮ Mein Camera → Backgroundクリック



拡大



⑯好みの色に調整

