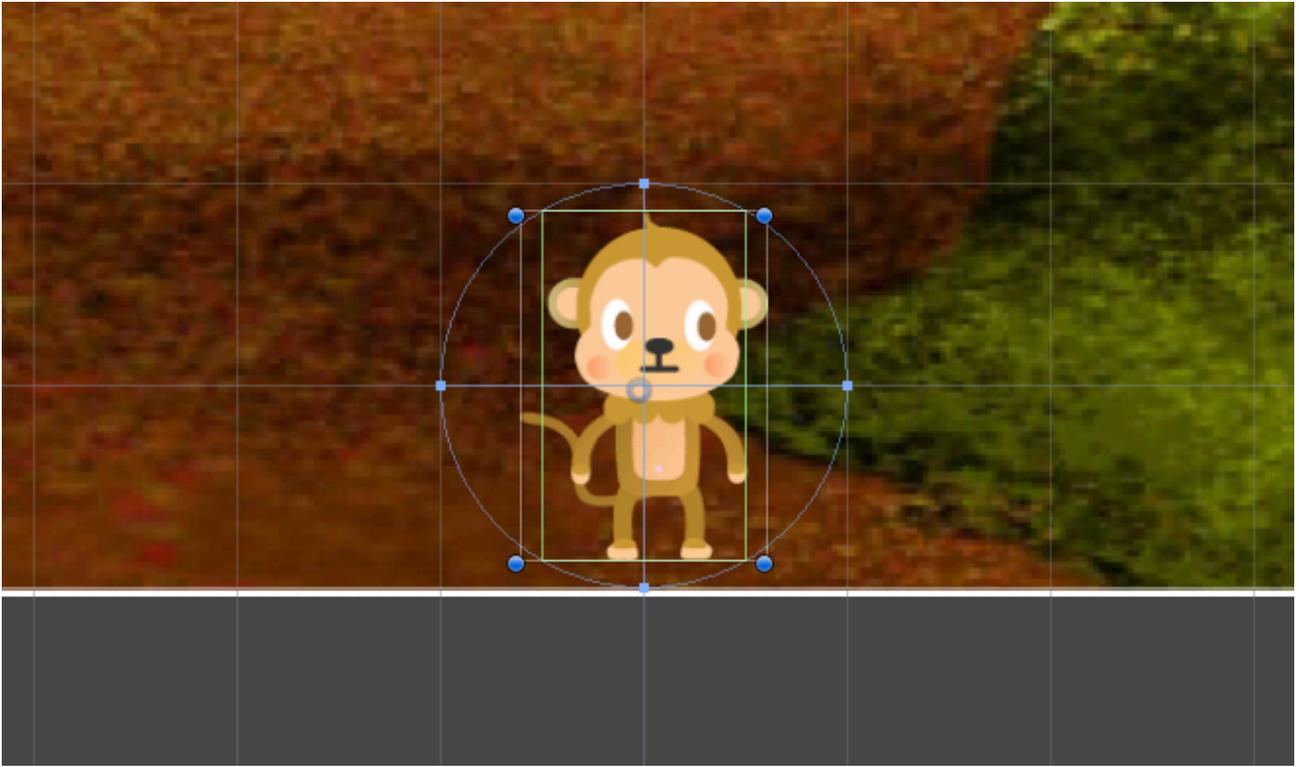


テイクバナナズ Take Bananas(Unity)3



ZER◇◇NE studio

Game Overの文字を作る。

- ①Create→UI→Textでテキストオブジェクトを作りましょう。
- ②Game画面で、テキストの位置と色と大きさを調整しましょう。
- ③Textの欄を「Game Over」としましょう。
- ④スクリプトMasterに、Text型の変数overTextを作りましょう。
ヒント：手動で変数を入れるために、publicを付けておきます。
- ④Unityに戻って、MasterのOver Textの欄に、Text(2)を手動で入れます。
- ⑤Start関数で、overTextを非表示にしましょう。

Game Overの処理を作る。

- ①スクリプト「Master」の他のオブジェクトから参照可能な変数overFlagを作ります。
- ②プレイヤーの数が「0」になったら、overFlagをtrueにします。
- ③overFlagがtrueになったときに、他のプログラムを止めるようにします。
- ④バナナを止めるようにしましょう。
- ⑤Game Overの文字を表示するようにしましょう。

音をつける。

- ①Asset Storeで8bit soundで検索しましょう。



このアイコンのAssetをダウンロードしてインポートしましょう。

- ②バナナを投げる音を追加しましょう。
- ③バナナをゲットする音を追加しましょう。
- ④バナナを落とした音を追加しましょう。
- ⑤ゲームオーバーの音を追加しましょう。