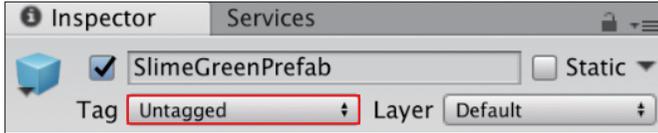


1 タグの追加

[Untagged] となっている部分を選択し、[Add Tag] を選んでください。

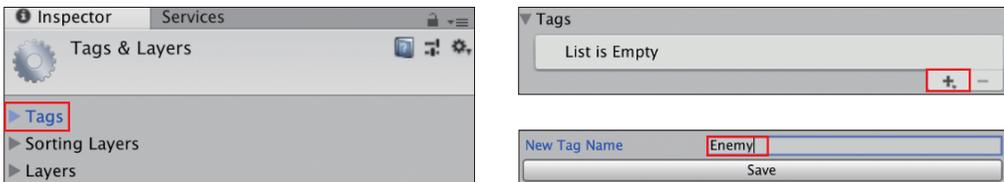
図 6.45 ▶ SlimeGreenPrefab の Tag



2 タグの保存

そこで[Tags]をクリックし、[+]を選択し、名前を「Enemy」としSaveします。

図 6.46 ▶ Add Tag



3 タグの設定

「Enemy」のタグが追加されていることを確認します。では[SlimeGreenPrefab]を再度選択し、名前の下のTagの部分から[Enemy]を選択しましょう。

図 6.47 ▶ タグの設定



4 コンポーネントの追加

Assets フォルダ上の [SlimeGreenPrefab] の [Open Prefab] を選択し、[Add Component] → [Physics] で [Rigidbody] と [Mesh Collider] を追加します。[Mesh] には [SlimeLevel1] を設定します。

5 オブジェクトを削除するためのスクリプト

では、衝突時にタグがEnemyの時にオブジェクトを削除するスクリプトを書いていきます。BulletAction.csを開いてください。衝突を検知する関数、処理を追加します(リスト6-5)。

リスト6.5 ▶ BulletAction.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class BulletAction : MonoBehaviour {
6
7     // Use this for initialization
8     void Start () {
9
10    }
11
12    // Update is called once per frame
13    void Update () {
14
15    }
16
17    private void OnCollisionEnter(Collision collision)
18    {
19        if (collision.gameObject.tag == "Enemy")
20            // タグで指定
21            {
22                Destroy(collision.gameObject);
23            }
24    }
25 }
```

衝突時に対象のオブジェクトがEnemyだった場合、消滅させます。

図6.48 ▶ オブジェクトの消滅

