

連番	質問内容	該当 ステップ	原因・対応方法	Q&A
<b>全体</b>				
1	スクリプトをアタッチしようとするとエラーになります/落ちます		スクリプト名とクラス名が異なるためです。 スクリプト作成時に入力ミスが発生することが多いので、誤って入力した場合は、一度スクリプトを削除し、再作成してください。  スクリプトにエラーがあるとアタッチできません。エラー修正後アタッチしてください。	
2	入力補完ができません	BG_Step1-3	<a href="#">BG_Step1-3のテキスト参照してください。</a>	<a href="#">参照</a>
3	if文など書くときに、Tabキーを2回押しても、(true)などが出てこないです (コードスペニットが機能していません)	BG_Step1-3	「Unityによるゲーム開発」の拡張機能がインストールされていないため、追加でインストールしてください。 ▼追加インストールの手順 ①Visual Studioの「ツール」>「ツールと機能を取得」をクリック。 ②Visual Studio Installer画面で「Unityによるゲーム開発」をインストール。 ※うまくいかない場合は、エディタをアンインストールし、教材ページのレフトナビにある「環境設定編」の手順通りに再インストールしてください。	
4	コードを編集していたらエラーが出てきました		{ } が足りないことが原因の可能性が高いです。 クラス名、メソッド名、if文の { } など、それぞれに対応する { } があるか確認し、足りない場合は追加してください。 例：下記のように、それぞれ { と } が必要です。 public class PlayerController : MonoBehaviour { void Start() { // 処理 }  private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) { if (collision.tag == "Trap") { // 処理 } } }	
5	動画と実際のUnityの画面の文言が違います		翻訳の差です。 機能は同じです。	<a href="#">参照</a>
<b>表示されない</b>				
1	シーンビューに作成したはずのゲームオブジェクトが表示されません		ヒエラルキーウィンドウにゲームオブジェクトが表示されている場合、表示されている場所がゲームオブジェクトを配置した場所からずれている可能性があります。 ゲームオブジェクトをダブルクリックすると、そのオブジェクトが表示されます。	<a href="#">参照</a>
2	シーンビューに何も表示されません (ゲームオブジェクトも白い枠線も表示されていない状態です)	ビギナーズ コース	Unityエディタの右上にあるレイヤー確認 (Layoutの横) をクリックし、「Everything」を選択してください。 「Nothing」が選択されていると何も表示されません。	
3	ゲームビューに何も表示されません		メインカメラに映っていない可能性があります。 メインカメラの位置を確認し、Z座標を「-10」に設定してください。 (例えばメインカメラよりピンクマンの位置が後ろにある場合などです)	<a href="#">参照</a>
4	ヒエラルキーのオブジェクトが消えました		他のシーンが選択されている可能性があります。 プロジェクトウィンドウで「Assets > Scenes」を開き、表示したいシーンをダブルクリックしてください。 ※他のシーンを作成していても、Unity側のバグの可能性があり、元々のシーンが表示されていない場合があります。	
5	シーングズモが表示されません	スタンダード コース (3D ゲーム)	①シーンビューの上部にある「2D」という項目が選択された状態だとシーングズモが表示されません。2Dモードでないか確認してください。 ②2Dモードでない場合、レイアウトをリセットしてください。	
6	Unityのシーン画面の白い枠線の出し方について教えてください (メインカメラが映す範囲の線)	ビギナーズ コース (2Dゲーム)	ヒエラルキーウィンドウの「Main Camera」の横にある目のアイコンを確認し、目のアイコンに斜線が入っていない状態にしてください。 それでも表示されない場合、シーンビューのギズモの横の▼を押して、「Camera」のチェックを付けてください。 ギズモが表示されていない場合は、シーンビューを広げてみてください。	<a href="#">参照</a>

連番	質問内容	該当ステップ	原因・対応方法	Q&A
<b>キャラクターが動かない</b>				
1	コードは同じように書いているのに、プレイヤー/敵が動きません	BG_Step3-4	Unityエディタのインスペクターウィンドウで変数の値が設定されていない可能性があります。変数の値を確認して設定してください。 例：MoveSpeed、JumpPowerが0の場合 → MoveSpeed：3、JumpPower：10に設定。	
			Unityエディタのインスペクターウィンドウで、以下がアタッチされているか確認してください。 ・Rigidbody2Dコンポーネント ・スクリプト	
			同じスクリプトが2つアタッチされていないか確認してください。2つアタッチされている場合は、1つを削除してください。	
<b>ジャンプ</b>				
1	ピンクマンが空中にいるときもジャンプしてしまいます	BG_Step4-2	if文でオブジェクト名やタグ名を判定する際に、大文字・小文字の違いで条件が成立しない可能性があります。 例：コード「stage」と実際のオブジェクト名「Stage」の違いです。Unityエディタでオブジェクト名やタグ名を確認し、コードに正しく記載してください。 ※大文字・小文字も区別するので注意してください。	
		BG_Step2-9	OnTriggerExit2Dの綴りが違う可能性があります。 綴りを確認し、異なる場合は修正してください。 (OnTrigger〇〇やOnCollision〇〇の綴りが異なると呼び出されません)	
2	スペースキーを押してもジャンプしません	BG_Step4-2	インスペクターウィンドウでタグ名が設定されていない可能性があります。 タグ名が設定されているか確認し、設定されていない場合はタグ名を設定してください。 例：Stageというタグを作ったが、インスペクターウィンドウで設定できていない場合です。	
		BG_Step2-9	GroundCheckerが非アクティブになっている可能性があります。 非アクティブとは、インスペクターウィンドウでオブジェクト名の横のチェックが外れている状態です。アクティブにするためにはチェックを入れてください。	
		BG_Step2-9以降	GroundCheckerのコライダーがプレイヤーのコライダー内にあるため、地面に接触していない可能性があります。プレイヤーのコライダーより下に出るようにGroundCheckerのコライダーの位置を調整してください。 GroundCheckerがPlayerの子でなくなっていた可能性があります。 ヒエラルキーウィンドウでPlayerの下にGroundCheckerをドラッグ&ドロップして、子にしてください。	
3	BGのStep4-1後、ジャンプしなくなりました	BG_Step4-1	レイヤー名が設定されていない可能性があります。 インスペクターウィンドウで確認し、レイヤーを設定してください。 (StageやGroundCheckerでレイヤーが設定されています)	
4	連続でジャンプできないようにしたいのに、それが出来ません	BG_Step2-9	コライダーの大きさが非常に小さい可能性があります(例：0.0001だと衝突判定を行ってくれません)。サイズを1などに設定してください。	<a href="#">参照</a>
<b>アニメーション</b>				
1	アニメーションを追加したら、なぜかエラーが出て動かなくなりました (エラーメッセージ：〇〇 AnimationEvent has no function name specified!)	BG_Step3-1以降	不要なアニメーションイベントが追加されており、メソッドが設定されていないためエラーが発生し、実行できなくなっています。 不要なイベントを選択して、Deleteキーで削除してください。	<a href="#">参照</a>
2	アニメーションが再生されるタイミングでエラーになります/アニメーションが再生されません	BG_Step3-2以降	Unityエディタで設定したアニメーションの名前とコード内で指定しているアニメーション名が違うため、存在しないアニメーションを再生しようとしてエラーが発生しています。 Unityエディタでアニメーション名を確認し、コード内でも正しい名前を記載してください。 ※ 動画と違って名前が異なる場合があるので、自分でつけた名前にしてください(半角スペースが入っている、綴りが違うなど)	<a href="#">参照</a>
3	アニメーションが再生されません	BG_Step3-1以降	アニメーションウィンドウを確認してください。 アニメーションのスクリプトが設定されていない場合があります。その場合は、一度削除してから再作成してください。	
4	アニメーションの設定をしましたが動きません	BG_Step3-1以降	同じ名前のアニメーションが2つ作成されていないか確認してください。 例えば、Assetsフォルダ直下とAnimationフォルダの中など、場所が違う場合があります。2つある場合は不要な方を削除してください。 (おそらく、動画と違う場所に作成したことが原因です)	

連番	質問内容	該当ステップ	原因・対応方法	Q&A
5	一度矢印キーを押したら、歩くアニメーションが止まりません	BG_Step3-2	Unityエディタとコード内で設定したアニメーションの名前が異なるため、アニメーションが止まらないことがあります。 Unityエディタでアニメーション名を再度確認し、コードにも正しい名前を記載してください。	
6	アニメーションウィンドウで、ピンクマンが表示されません	BG_Step3-1以降	アニメーションウィンドウで、アニメーションに使用しているスクリプトの名前の左端にある「▶」をクリックすると、ピンクマンが表示されます。	
<b>当たり判定</b>				
1	ボスの弱点にあたっててもタグに反応しません	ST_Step7-3	hit.transform.tagでは正しくタグを取得できないことがあります（親オブジェクトのタグを取得してしまう場合があります）。 hit.collider.tagを使うことで、当たった相手のタグを正しく取得できますので、こちらを使用してください。	
2	Chicken が崖から折り返すことなく落ちてしまいます	BG_Step5-5	if文でタグ名を判定する際、大文字・小文字の違いにより条件が成立しないことがあります。 Unityエディタのインスペクターウィンドウとコード内でタグ名を一致させてください。	
3	敵に弾を当てても反応せず、敵をすり抜けて、周りに作った透明の壁に反応します 弾は、ステージにも反応しますが敵にのみ反応しません (スタンダードコースStep4-01)	ST_Step4-1	敵のコライダーの位置がずれている可能性があります。 敵の見た目を作っている子オブジェクトが親からずれていることがあります（親オブジェクトは、敵をまとめるために作成した空のゲームオブジェクトです）。 見た目とコライダーが異なる位置にあるため、当たっているように見えても当たり判定が行われていないことがあります。 子オブジェクトの位置をすべて0に修正してください。そうすれば、親の位置に見た目が一致し、コライダーがずれることはありません。	
4	敵キャラを踏んでも消えず、横からあたってもちが死なず、敵キャラの角に触れたら敵キャラが消えます	BG_Step5-7	OnCollisionExit2Dになっていたため、離れた時に呼ばれていました。 OnCollisionEnter2Dに修正して、当たった時に呼ばれるようにしてください。	
5	トラップに触れてもゲームオーバーになります	Step4-総合演習	トラップとの当たり判定はトリガーで行っていますが、トラップがトリガーではなかったため、当たっても反応していませんでした。 トラップの「トリガーにする」にチェックを入れてください。	
6	当たり判定が正しく動作しないためスペースキーをおしてもジャンプできません	BG_Step2-9	OnTrigger○○で地面にいるかないかを切り替える処理を行っていますが、GroundCheckerの「トリガーにする」にチェックが入っていないため、OnTrigger○○が呼ばれていません。 GroundCheckerの「トリガーにする」にチェックを入れてください。	
<b>UI</b>				
1	ボタンが反応しません	BG_Step6-3以降	EventSystemが存在しないためです。 EventSystemはUnity UIを使用する際に必ず自動で作成されますが、これがないとボタンなどが反応しません。 ヒエラルキーウィンドウで「+」を押して「EventSystem」を追加してください。	
2	テキストに入力した文字が表示されません	BG_Step6-1以降	テキストのフォントサイズが大きすぎて、テキストが表示される領域に収まらない可能性があります。 設定がオーバーフローになっているか確認してください。 オーバーフロー設定をすることで、サイズに関係なく文字が表示されます。	
3	プログラムは正しいが制限時間のカウントがされない (ビギナーズコース Step6 カウントダウンさせよう)	BG_Step6-2	インスペクターウィンドウでテキストが設定されていない可能性があります。 ドラッグ&ドロップで表示させたいテキストを設定してください。	
<b>エラーメッセージがでる</b>				
1	「NullReferenceException」というエラーが発生し、ゲームが動作しません		オブジェクトの参照が切れている際に発生するエラーです。 インスペクターウィンドウでの設定漏れ（コンポーネントやゲームオブジェクトへの設定漏れ）が原因となる場合があります。変数を正しく設定してください。	参照
2	「UnassignedReferenceException」というエラーが発生し、ゲームが動作しません		未設定のオブジェクト参照によるエラーです。 上記のエラーと同様、インスペクターウィンドウでの設定漏れが原因です。 変数を正しく設定してください。	参照
3	「エラー番号：CS0104」というエラーが発生し、ゲームが動作しません		同じ名前のものが複数存在しているため、どれを参照しているか不明なエラーです。 名前空間を明確に記述すれば解消されます。 例：「Debug.Log」を「UnityEngine.Debug.Log」と記述することでエラーは消えます。 時間があるときにVisual Studioの再インストールを検討してください。	

連番	質問内容	該当ステップ	原因・対応方法	Q&A
4	「エラー番号：CS0103」というエラーが発生し、ゲームが動作しません 「the name 'GetComponent' does not exist in the current context」		MonoBehaviourという名前のファイルが作成されていることが原因です。このファイルを削除すればエラーは解消されます。 MonoBehaviourを継承してUnityの機能を利用しているのですが、空の「MonoBehaviour」ファイルがあるため、Unityが用意したMonoBehaviourを認識できない状態です。	
5	「OO AnimationEvent has no function name specified!」というエラーが発生し、ゲームが動作しません	BG_Step3-1以降	不要なアニメーションイベントが追加されており、メソッドが設定されていなかったためエラーが発生しています。不要なイベントを選択し、Deleteキーで削除してください。 (この内容はアニメーションに関する内容で、アニメーションNo1と同じ内容です)	<a href="#">参照</a>
6	「Script error: OnCollisionEnter2D This message parameter has to be of type: Collision2D The message will be ignored.」というエラーが発生し、ゲームが動作しません	BG_Step5-7	OnCollisionEnter2D()内の引数の型がCollision2Dではないため発生するエラーです。 引数をprivate void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)のように修正してください。	
7	Unityを起動しようとしたらエラーメッセージが表示されました		エラーが発生した状態でUnityを開くとエラーメッセージが表示されます。セーフモードでUnityを起動し、エラーを修正してください。	
8	コンパルエラーの回避がわかりません		コードに問題がなく、エラーメッセージが表示されている場合、再起動することで解消することがあります。再起動してエラーが消えるか確認してください。	
<b>シーン切り替え</b>				
1	ボタンを押してもシーンを切り替えられません	BG_Step6-4 BG_Step8-3	コード内で指定したシーン名が間違っている可能性があります。Unityエディタのプロジェクトウィンドウでシーン名を確認し、コード内のシーン名を修正してください。	
2	ゲームオーバーになっているが、TITLEをクリックしても動きません	BG_Step6-4	ビルド設定に「Title」シーンが含まれていない可能性があります。ビルド設定を開き、「Title」シーンを追加してください。	
<b>タイルマップ・タイルパレット (ステージ)</b>				
1	タイルマップがなめらかになりません	BG_Step2-3	使用していた地面のタイルがすべて端っこのものだったため、間に隙間ができていました(1マス全体を使用していなかった)。 真ん中のタイルを使用すると、隙間がなくなり、タイルマップがなめらかになります。	
2	ステージがこわれました		TilemapがGridの子でなくなっていると表示がおかしくなります。Tilemapをドラッグ&ドロップでGridの子に移動してください。	
3	シーンビュー内の右下にタイルマップがありますが、その表示を消す方法を教えてください		タイルマップウィンドウを消すことで、シーンビュー内の右下に表示されているTilemapのウィンドウが消えます。	
<b>その他</b>				
1	ジャンプキーを押してもプレイヤーが壁を登れないようにしましたが、摩擦をゼロにして穴の途中でひっかからないようにできた時点で、同じ垂直物である壁もすべて登れなくなるのではないのでしょうか？違いがわかりません	BG_Step2	摩擦の理解に関してはその通りです。 壁を登れるのはまた別の問題で、「地面判定」の仕組みによるものです。 ・穴の側面で停止する現象は「摩擦」が原因 → Friction を 0 にすることで解決します。 ・壁を登れる現象は「地面判定の誤認」が原因 → 地面判定をトリガーで制御することで解決します。  壁に衝突しても地面と誤判定されないように、「地面判定用のトリガー」を追加し、トリガーをコライダーより小さくすることで、壁に触れても「地面にいる」と判定されなくなり、ジャンプできなくなります。	
2	ボールが止まらないで下に落ちてしまいます	SU_Step1-2	ボールを滑らす坂が斜めを向いているためです。 まっすぐになるようにしてください。	
3	GroundCheckerをピンクマンに、重ねたら、ピンクマンの前にしかきません パワーポイントみたいに、ピンクマンを「最前面に移動」できればビデオと同じになりそうなのですが、やりかたがわかりません	BG_Step2-9	Unityでは、ゲームオブジェクトの表示順序(「前面」「背面」)はレイヤーの順序で管理されています。 「ピンクマン」を最前面に表示したい場合、ピンクマンの「レイヤーの順序」を設定します。 ピンクマンのレイヤー順序を「1」に設定すると、他のオブジェクトより前に表示されるようになります。これでピンクマンが常に最前面に表示されるようになります。	

## よくある質問

連番	質問内容	該当ステップ	原因・対応方法	Q&A
4	ゲームスタート時、キャラクターの位置が下がります	BG_Step2-2	キャラクターの位置が下がる原因は、キャラクターのコライダーがキャラクターの大きさより小さいためです。コライダーは実際に物理的な衝突判定を行うため、コライダーが小さいとキャラクターが地面にめり込んで見えることがあります。キャラクターのコライダーの大きさを調整し、キャラクターと地面の間に隙間ができないようにしてください。	
5	矢印キーを押すとキャラクターが小さくなります	BG_Step3-2	キャラクターの大きさを、Transformの拡大/縮小(スケール) で 2 や 3 のように設定して大きさを調整している場合、コード内で transform.localScale = new Vector3(1, 1, 1); // 右を向く transform.localScale = new Vector3(-1, 1, 1); // 左を向く のように向きを変更する処理を入れると、スケールが1倍に戻り、結果としてキャラクターが小さくなったように見えることがあります。スケールの設定をすべて1に統一すると、意図しないサイズ変更を防げます。	
6	プレイヤーが敵(ニワトリ)を踏んだ時に効果音が二度鳴ります	BG_Step7-3	ニワトリに設定されているのは、CapsuleCollider2Dであるのに対し、踏まれたら BoxCollider 2D を消すプログラムになっていました。CapsuleCollider2Dを削除するように修正すると一度だけ音がるようになります。コライダーが削除できていなかったため、複数回当たり判定が行われていたということです。	
7	すいかを上から踏むと2点入ってしまいます(横からあたる時1点になってるような状況です)	BG_Step9-2	GroundCheckerのレイヤーが設定されていない可能性があります。上からすいかを踏んだとき、プレイヤーとアイテムの衝突判定と、GroundCheckerとの衝突判定の2回が発生してしまっています。これにより、得点が2回入ってしまいます。GroundCheckerのレイヤーを設定してください。	
8	動画通り進めたら同じような動きにはなったが、インスペクターウィンドウでX軸の値変更しても回転しません	ST_Step1-5	インスペクターウィンドウでオブジェクトの回転値を変更しても、回転の軸が「グローバル」モードだと、ゲームオブジェクトの向きに関係なく表示される矢印が動きます。メニューバーのウィンドウの下くらいの場所の「グローバル」を「ローカル」に変更することで、オブジェクトの向きに合わせて回転軸が表示されます。	