



Unity ゲーム制作・アドバンスドコース

～ピンクマンブラザーズのフルーツ神経衰弱～

神経衰弱を作成していきます。今まで学んだ内容だけでなく、新しい機能も色々紹介していくので、学んだことを活かしながらゲームを作っていこう。

| | | |
|---|------------------------------|--------------|
| | Step 0 仕様書を書こう | 考えるレッスン+サンプル |
| 今回制作するゲームについて自分で考えて仕様書を書いていこう！ | | |
| | Step 1 ステージを作ろう | 考えるレッスン+サンプル |
| まずは、ゲームに必要なステージを作成していくよ。 ステージは、ピギナーズコースで使った背景と同じような感じで作成するよ。 | | |
| | Step 2 カードを作ろう | 考えるレッスン+サンプル |
| 神経衰弱ゲームに使うカードを作成していくよ。カードをきれいに見せるために マスク という機能を使って、カードの形を整えていこう！ | | |
| | Step 3 カードをクリックしてめくろう | 考えるレッスン+サンプル |
| カードをクリックしたときにカードがめくれるようにしよう！クリックイベントの書き方や、チェーン という便利な方法を学んでいくよ。 | | |
| | Step 4 カードに絵柄をセットしよう | 考えるレッスン+サンプル |
| カードの表面に絵柄をセットしていこう。配列を使ってどんな絵柄を表示するかを管理しよう。 | | |
| | Step 5 カードを並べてみよう | 考えるレッスン+サンプル |
| いよいよカードをステージに並べていくよ。シーンが読み込まれたらステージ上にカードが並ぶようにしよう。 | | |
| | Step 6 神経衰弱の機能を作ろう | 考えるレッスン+サンプル |
| 神経衰弱の機能を作っていくよ。めくったカードを一時的に保存する方法として、リストというものを使います。さらに、シングルトンパターンや、待機の方法を学んでいくよ。 | | |
| | Step 7 2人で遊べるようにしよう | 考えるレッスン+サンプル |
| 2人で対戦する形式にしていこう。プレイヤーの名前やスコアをクラスで管理して、データをすっきり整理する方法を学んでいくよ。 | | |
| | Step 8 UI を作成しよう | 考えるレッスン+サンプル |
| ゲーム画面に、どちらのターンかやスコアを表示する UI (ユーザーインターフェース) を作って、ゲームの進行状況をわかりやすくしよう！ | | |
| | Step 9 シャッフル機能を追加しよう | 考えるレッスン+サンプル |
| ゲームをもっと面白くするために、カードがシャッフルされる機能を追加しよう。var を使って型を自動で決める方法や、LINQ を使ってカードをランダムに並べ替える方法を学んでいくよ。 | | |
| | Step10 音楽を追加してビルドしよう | 考えるレッスン+サンプル |
| ゲームに BGM や効果音を追加して、雰囲気盛り上げよう。AudioManager を使って音をまとめて管理する方法と、オブジェクトごとに音を設定する方法の違い、さらに Dictionary を活用した効率的な管理方法を学ぶよ。最後にゲームをビルドして完成させよう。 | | |