



# Unity ゲーム制作・アドバンスドコース

## ～ピンクマンのタイル崩し～

「ブロック崩し」のボールがピンクマンとなったゲームを作っていきます。ゲーム内容はシンプルですが、いざ自分の力で作るとなると、どのようにして作ったらよいのか難しいので、一緒に考えていきましょう。

	<b>Step 0 仕様書を書こう</b>	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！		
	<b>Step 1 ステージを作ろう</b>	考えるレッスン+サンプル
ゲームの舞台となるステージを作っていこう。		
	<b>Step 2 ボールを作ろう</b>	考えるレッスン+サンプル
ブロック崩しに必要なボールを作っていこう。ボールの見た目は円ではなく、画像を使っていくよ！		
	<b>Step 3 ブロックを作ろう</b>	考えるレッスン+サンプル
破壊するブロックを作っていこう。ブロックはコードで生成していくことにするよ。繰り返し処理を使って生成してみよう。		
	<b>Step 4 ゲーム画面のUIを設定しよう</b>	考えるレッスン+サンプル
ゲームオーバーやゲームクリア、スコアなどの部分を作っていくよ。テキストは TextMeshPro というものを使って作成してみるよ。		
	<b>Step 5 タイトル画面を作成しよう</b>	考えるレッスン+サンプル
タイトル画面を作成していくよ。ボタンを追加してシーンを行き来できるようにしよう。		
	<b>Step 6 音楽や背景を設定してゲームを完成させよう</b>	考えるレッスン+サンプル
音楽や背景を設定していこう。ここでは音楽ファイルをインターネット上からダウンロードする方法や enum（イナム）について学んでいくよ。		
	<b>Step 7 ゲームをカスタマイズしよう</b>	考えるレッスン+サンプル
前回までで大まかなタイル崩しの内容ができたので、ここからはもう少しゲームが楽しくなるような機能を追加していくよ。		
	<b>Step 8 お邪魔雲を作成しよう</b>	<ステップアップ> 考えるレッスン+サンプル
ここではお邪魔雲を追加するよ。お邪魔雲への当たり方が少し難しいところもあるけど、がんばってチャレンジしてみよう。		
	<b>Step 9 オプション設定できるようにしよう</b>	<ステップアップ> 考えるレッスン+サンプル
オプション設定できるようにしていくよ。static というものを使って別のシーンへ値を受け渡すよ。がんばってチャレンジしてみよう。		
	<b>Step10 他のビルド方法を知ろう</b>	考えるレッスン+サンプル
モバイルへのビルド方法や Web 上でゲームができるようにビルドする方法を紹介するよ。お家の人や友達に遊んでもらえるようにしてみよう。		