

Unityの寺子屋 定番スマホゲーム開発入門



発売日: 2017年8月16日

出版: エムディエヌコーポレーション (MdN)

著者: いたのくまんぼう, 大槻 有一郎

ページ: 322

PDF

この商品は固定レイアウトで作成されており、タブレットなど大きいディスプレイを備えた端末で読むことに適しています。また、文字列のハイライトや検索、辞書の参照、引用など

の機能が使用できません。

電子書籍版に関する注意事項

本書は固定レイアウト型の電子書籍です。リフロー型と異なりビューア機能が制限されるほか、端末によって見え方が異なりますので、ご購入前にお使いの端末にて「無料サンプル」をお試しください。

【人気のゲームアプリをマスターしながらUnityを学ぶ！】

ゲーム作家いたのくまんぼう氏が贈る、通称“和尚本”第2弾！姉妹書『UnityではじめるC#基礎編』の題材「脱出ゲーム」や「物理パズル」よりもやや高度な、人気ジャンルのゲーム2本（+改造して2本）の作りかたを習得できます。

1本目のゲームはスマホで大人気の「放置ゲーム」！

そしてこれを改造して「クッキークリッカー」ゲームにするところまで解説します。2本目はスマホに限らず定番の「サイドビューアクション」ゲーム！

これも少し手を加えて「横スクロールアクション」ゲームにするところまで解説。シンプルで無駄のないソースコードと懇切丁寧な手順解説で、楽しみながらゲーム制作ができます。また、巻末には、アプリの販売や宣伝、ゲーム内への広告配置のコツなどについてのノウハウも掲載しています。プロレベル、ストア公開レベルのアプリをつくりながらUnityの習得、プログラミング技術の向上ができる一冊です。

なお、本書の購入特典として、Unityプロジェクトデータ、ゲームで使用したイラストデータ、C#の基礎解説PDF（約70ページ）をダウンロードで提供しています。

本書はUnity 2017.1.0 b1～b9で制作、2017.1.0f3で動作検証を行っています。

【本書の内容】

- Chapter 1 Unityの基本を身に付けよう
- Chapter 2 放置ゲームをつくろう
- Chapter 3 放置ゲームに演出を加えよう
- Chapter 4 クッキークリッカーに改造しよう
- Chapter 5 サイドビューアクションをつくろう
- Chapter 6 サイドビューアクションを仕上げる
- Chapter 7 アプリ販売の寺子屋

<https://rapidgator.net/file/6652a02567efbe852bede47cd543aeef/mRzquPkJy.pdf.rar.html>