

Suikalike Complete Project

バージョン1.2.0ドキュメント

UshiSoft

この度はSuikalike Complete Projectをご購入いただき、誠にありがとうございます。ご不明な点等ございましたら、下記の連絡先からご質問ください。

- [メール](#)
- [ディスコード](#)

日本語以外のドキュメントは、日本語で書かれたドキュメントを機械翻訳したものとなります。そのため不自然な表現が散見されるかもしれませんが、ご容赦ください。

効果音とBGMについて

デモで使用している効果音とBGMは付属しません。これはアセットストアの規約で帰属表記が必要なファイルをアセットに含められないからです。一方でそれらはフリー素材のためご自身でダウンロードしてお使いいただけます。以下を参考にして設定してください。お手数をおかけして申し訳ありません。

果物を落とした時の音

<https://freesound.org/people/Glaneur%20de%20sons/sounds/104946/>

ダウンロードした素材を、Gameシーンに配置された SoundManagerのName Audio Clip Pairsの DropFruit!にセットしてください。

果物が合体した時の音

<https://freesound.org/people/tsa05/sounds/634360/>

ダウンロードした素材を、Gameシーンに配置されたSoundManagerのName Audio Clip Pairsの CombineFruitsにセットしてください。

クリックした時の音

<https://freesound.org/people/Breviceps/sounds/448086/>

ダウンロードした素材を、Gameシーンに配置されたSoundManagerのName Audio Clip Pairsの ClickButtonにセットしてください。

BGM

<https://freesound.org/people/TeffyD1/sounds/752530/>

ダウンロードした素材を、Gameシーンに配置されたSoundManagerのName Audio Clip Pairsの BGMにセットしてください。

ゲームルールの調整方法

ゲームのルールは、UshiSoft/ScriptableObjects/GameData.assetで管理されています。このGameData.assetのインスペクターの値を変更することで、ゲームルールを調整できます。詳しくは、[GameData](#)を御覧ください。

ゲームオーバー位置の調整方法

Gameシーンの、GameOverColliderTop、GameOverColliderBottomの位置を調整します。

GameOverColliderTop

- 果物の最も低い位置が、このコライダーの最も低い位置より上にある状態で、GameOverGraceTime時間経過するとゲームオーバーになります。
- 通常は、このコライダーの最も低い位置を、フルーツボウルのコライダーの最も高い位置に合わせます。
- 果物が零れ落ちるのを許容したい場合は、このコライダーをフルーツボウルのコライダーの遥か上空に移動させ、果物と接触しないようにします。

GameOverColliderBottom

- 果物がこのコライダーに接触するとゲームオーバーになります。こちらはGameOverGraceTimeの影響を受けません。接触した瞬間にゲームオーバーになります。
- このコライダーは溢れ落ちた果物を検出するために存在しています。
- 少なくとも、このコライダーの最も高い位置が、フルーツボウルの最も低い位置より下になるようにしてください。そうしないと果物を落としただけでゲームオーバーになってしまいます。

効果音、BGMの変更方法

Gameシーン/SoundManager/NameAudioClipPairs/AudioClipに、好きな効果音/BGMのオーディオクリップをセットします。
詳しくは[SoundManager](#)を御覧ください。

果物のカスタマイズ方法

UshiSoft/Prefabs/Fruitsに、すべてのサイズの果物のプレハブが保存されています。これらのプレハブを変更することで、果物を簡単にカスタマイズできます。

画像を変更する方法

- 任意のサイズの果物のプレハブを開き、SpriteAndColliderを選択します。

- SpriteAndColliderにアタッチされたSpriteRendererのSpriteに、好きなスプライトを設定します。
- スプライトの大きさは、Pixel Per Unitで調整してください。GameObjectのスケールで調整しないでください。多分問題は起きないと思いますが、念のために。

コライダーを変更する

- 任意のサイズの果物のプレハブを開き、SpriteAndColliderを選択します。
- SpriteAndColliderにアタッチされたCircleColliderの半径を画像に合わせて調整します。
- CircleCollider以外の2Dコライダーを使うこともできます。その場合は、CircleColliderをデタッチし、好きな2Dコライダーをアタッチします。

物理特性を変更する

- 任意のサイズの果物のプレハブを開きます。
- Rigidbody2Dのインスペクターの値を、好みの物理特性になるように調節します。
- デフォルトで設定されているPhysicsMaterial2Dは、UshiSoft/PhysicsMaterials/にあります。

インスペクターの値の説明

BowlShaker

フルーツボウルを揺らすスクリプトです。

名前	説明
GameData	使用するゲームデータです。 変更する必要はありません。
ShakeDuration	揺らす時間(秒)です。
ShakeSpeed	揺らす回数です。例えば5だったら5回揺らします。
ShakeWidth	揺らす幅(m)です。

CameraShaker

果物の合成時に画面を揺らすスクリプトです。画面の揺れが不要な場合、デタッチしてください。

名前	説明
DurationCoef	揺らす時間(秒)です。 揺らす時間=果物サイズ*この値。

	果物のサイズはコライダーの大きさではなく、概念上のサイズです。
StrengthCoef	画面を揺らす強さです。 揺らす強さ=果物サイズ*この値。
VibrateCoef	振動数です。 振動数=果物サイズ*この値。

Fruit

果物の合成処理などを行うスクリプトです。

名前	説明
Score	果物を合成してこの果物が生成された時に加算されるスコアです。 つまり一番大きなサイズの果物同士を合成した時はスコアが加算されません。 奇妙に思えるかもしれませんが、これは仕様です。
UISprite	次の果物や進化の輪で使うスプライトです。
CombineParticlePrefab	合成時に放出されるパーティクルのプレハブです。パーティクルが不要な場合は、空にしてください。

FruitDropper

果物をフルーツボウルに落とすスクリプトです。

名前	説明
NextFruitManager	変更する必要はありません。
FruitGenerator	変更する必要はありません。
LineRenderer	変更する必要はありません。
DropY	果物を落とす高さ(m)です。 緑色のギズモが表示されるので、それを参考に調節してください。
MoveRange	落とす果物の移動範囲(m)です。 通常、フルーツボウルの幅と同じにします。 緑色のギズモが表示されるので、それを参考に調節してください。

WallOffset	落とす果物を、フルーツボウルの側壁から何メートル離すかです。 落とした果物が何らかの物体に接触すると次の果物を落とせるようになりますが、この値を設定しないとフルーツボウルの側壁にぶつかってすぐに次の果物が落とせるようになってしまいます。
------------	---

GameData

ゲームデータを管理するスクリプトです。

名前	説明
FruitPrefabs	果物のプレハブです。 この配列の順序がそのまま果物のサイズとなります。例えば3番目にセットした果物のサイズは3になります。
NumNextFruitsToDisplay	次の果物をいくつ表示するかです。 例えば3だったら、3手先に落とす果物まで表示されます。 大きくすると戦略性が向上します。
MaxInitialFruitSize	次の果物に出現する果物の最大サイズです。 例えば4だったら、サイズ0～4の果物が次の果物に出現します。
NumChanges	チェンジを行える回数です。 チェンジをすると、落とす果物とすべての次の果物がランダムに変化します。 手詰まりを解消する効果があります。 チェンジはチェンジボタンから行えます。
NumShakes	シェイクを行える回数です。 シェイクをすると、フルーツボウルを揺らします。 手詰まりを解消する効果があります。 シェイクはシェイクボタンから行えます。
GameOverGraceTime	ゲームオーバーになるまでの猶予時間(秒)です。 ゲームオーバー条件を満たしていても、猶予時間中はゲームオーバーになりません。 合体時の衝撃で押し出された果物等によって引き起こされるゲームオーバーを防ぎ、理不尽感を低減します。

GameOverGraceTimeEffect

ゲームオーバー猶予時間中に表示されるエフェクトを再生するスクリプトです。

名前	説明
----	----

GameOverColliderTop	変更する必要はありません。
BowlWidth	ゲームオーバー条件を満たしている時に表示される線の長さです。 通常、フルーツボウルの幅と同じにします。
GameOverLineRenderer	変更する必要はありません。
TimeText	変更する必要はありません。
BlinkImage	変更する必要はありません。

SceneChanger

フェードを伴ってシーンを切り替えるスクリプトです。

名前	説明
FadeColor	フェードアウトした時の色です。
FadeDuration	フェードイン/アウトに要する時間(秒)です。

SoundManager

効果音、BGMを再生するスクリプトです。

名前	説明
NameAudioClipPairs	名前とオーディオクリップのペアです。 効果音/BGMを変更したい場合は、対象の効果音/BGMのAudioClipを変更してください。Nameは変更しないでください。対象の効果音/BGMが再生されなくなります。 DropFruit: 果物を落とす時の効果音です。 CombineFruits: 果物が合体した時の効果音です。 BGM: BGMです。BGMが不要な場合はNoneにしてください。 ClickButton: ボタンをクリックした時の効果音です。

BGMButton

BGMをオン/オフするボタンのスクリプトです。

名前	説明
UnmuteSprite	アンミュート時のスプライトです。

MuteSprite	ミュート時のスプライトです。
------------	----------------

EvolutionCircle

進化の輪を表示するスクリプトです。

名前	説明
GameData	変更する必要はありません。
ImagePrefab	変更する必要はありません。
StartAngle	一番小さな果物を配置する角度(デGREE)です。 0度の時は右に、45度の時は右上に配置されます。
AngleRange	果物を配置する範囲(デGREE)です。 例えば300だったら、StartAngleから時計回りに300度の範囲で、サイズの小さい果物から順に果物の画像が並べられます。
Radius	半径(スクリーン)です。
ImageSize	果物の画像のサイズ(スクリーン)です。 縦横比を保ったままこのサイズになるように拡大縮小します。

GameOverScreen

ゲームオーバー画面を表示するスクリプトです。

名前	説明
AnimationSpeed	表示アニメーションの時間(秒)です。

MyRanking

ローカルランキングを表示するスクリプトです。

名前	説明
ItemPrefab	変更する必要はありません。
NumDisplayItems	表示件数です。

NextFruit

次の果物を表示するスクリプトです。

名前	説明
GameData	変更する必要はありません。
NextFruitManager	変更する必要はありません。
ImagePrefab	変更する必要はありません。
MinImageSize	画像サイズの最小値(スクリーン)です。
MaxImageSize	画像サイズの最大値(スクリーン)です。
Spacing	次の果物同士の間隔(スクリーン)です。
AnimationSpeed	アニメーション速度(秒)です。

ScoreText

スコアを表示したりアニメーションしたりするスクリプトです。

名前	説明
AnimationSpeed	アニメーション速度(秒)です。

SEButton

効果音をオン/オフするボタンのスクリプトです。

名前	説明
UnmuteSprite	アンミュート時のスプライトです。
MuteSprite	ミュート時のスプライトです。