ゲーム中の 各 static データ達 SaveData クラス SaveGameData メソッド 各 static の値を変数として GameData を用意 まとめたクラス GameData クラスを用意 JSON 形式の文字列に変換 シリアライズ化 PlayerPrefs 機能にて GameData というキーワードで ライブラリに保存 LoadGameData メソッド PlayerPrefs 機能にて GameData というキーワードで ライブラリからデータを読み取り JSON 形式の文字列からデータを復元 復元された GameData GameData クラスに実装した ApplyToStatic メソッドで各 Static に 状況を反映 ゲーム中の 各 static データ達

ゲームスタート

" GameData" の PlayerPrefs を DeleteAll してゲームスタート

コンティニュー

LoadGameData して、場所を SavePoint に 設定した上で Stage シーン呼び込み