



Unity ゲーム制作・スタンダードコース

～3Dシューティングゲームを作ろう～

3Dのシューティングゲーム(FPS)を作りながら、プログラミングのテクニックを学んでいきます。乱数やループ(繰り返し)、配列というプログラミングでは欠かせない内容を楽しく学びます。最後はアレンジを加えて、君だけのオリジナルゲームに仕上げよう！ここまでできれば中級プログラマー！友達に一目おかれるかも！？

	Step 0 3D ゲーム制作時の注意点	基本+確認テスト / 総合演習
まずは3Dゲームを作成するにあたり、ビギナーコースで作った2Dゲームとの違いを学ぼう。X,Y,Z軸についてしっかり理解して、3D画面の操作に慣れておこう！		
	Step 1 ゲームを作り始める前に	基本+確認テスト / 総合演習
ゲームを作り始める前に、これから作成するゲームを実際にプレイしてみよう！フローチャートを使って、プログラムの流れを理解しよう。		
	Step 2 ステージを作ろう	基本+確認テスト / 総合演習
Terrain(テレーン)を使って立体的な地形を作ろう。Skybox (スカイボックス) を変更して、リアルな3D空間にしてみよう。		
	Step 3 プレイヤーを作ろう	基本+確認テスト / 総合演習
プレイヤーがフィールド内を自由自在に動けるようにしよう！マウスで視点を切り替えながらキーボード操作で前後左右に移動でき、スペースでジャンプ出来るようにしていこう。		
	Step 4 プレイヤーが銃を撃てるようにしよう	基本+確認テスト / 総合演習
プレイヤーに銃を持たせ、光線を飛ばせるようにしていこう。照準を表示し、弾が当たったところにはエフェクト(効果)を出し、臨場感のある感じを出していくよ。		
	Step 5 敵を作ろう	基本+確認テスト / 総合演習
臨場感のある敵を作りフィールド上のランダムな位置に出現するようにしていこう。いろんなパターンの動きを作り様々な攻撃をしてくるように実装していくよ。		
	Step 6 ボスを作ろう	基本+確認テスト / 総合演習
倒したらゲームクリアとなる、迫力満点のボスを作っていこう。弱点を攻撃した時しかダメージを与えられないような、簡単には倒せないボスを作っていくよ。		
	Step 7 ゲームの基礎を完成させよう	基本+確認テスト / 総合演習
これまでのステップで作ってきた、プレイヤーや敵・ボスを連動させて、ゲームクリアまでの流れや、ゲームオーバーの処理を完成させよう！		
	Step 8 タイトル画面を追加しよう	基本+確認テスト / 総合演習
シューティングゲームらしい、おしゃれなタイトルを作ろう。フォントを変えて見た目をかっこよくしよう。		
	Step 9 音楽を追加しよう	基本+確認テスト / 総合演習
BGMや効果音を追加して、ゲームのクオリティをさらに上げていこう。臨場感満点のゲームの完成だ！		
	Step10 カスタマイズ&書き出し	基本+確認テスト / 総合演習
各自オリジナルのカスタマイズをし、友達や家族がパソコンで遊べるようにゲームの書き出し(出力)をしてみよう！		