

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 ゲーム制作時はじめに	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 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 2 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 3 ステージを作ろう	基本+確認テスト / 総合演習 Terrain(テレイン)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 4 敵を作ろう①	基本+確認テスト / 総合演習 臨場感のある敵を作り、エフェクトや HP ゲージの設定をしていこう！
	Step 5 敵を作ろう②	基本+確認テスト / 総合演習 敵の攻撃処理や、プレイヤーとのダメージ計算などの重要なプログラムを作成していこう！
	Step 6 敵をもう 1 種類追加しよう	基本+確認テスト / 総合演習 見た目の異なる敵をもう 1 種類追加し、攻撃力や攻撃パターンを変更してみよう！
	Step 7 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 8 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！スコアやリプレイ機能も追加していくよ。
	Step 9 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。スカイボックスやパーティクルシステムをうまく利用して見た目をかっこよくしよう！
	Step10 音楽を追加してビルドしよう	基本+確認テスト / 総合演習 BGM や効果音を追加して、臨場感満点のゲームに仕上げよう！カスタマイズが終わったら、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！