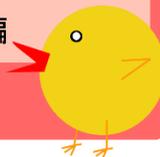


Unity ゲーム制作・スタートアップコース ノーコード編

～ミニゲーム～ Unity で必要な用語や操作方法を学ぼう！



スタートアップコース(ノーコード編)では、Unity でゲーム開発する際に必要な用語(重力、摩擦、弾性力、抗力)を学びます。学んだ用語を意識しながら、Unity の世界で簡単なミニゲーム(ドミノ倒しやアイスホッケーなど)を作り、ゲーム開発の楽しさを体験しましょう！

	<p>Step 0-1 ゲームのジャンルについて学ぼう 基本</p> <p>まずは、君の知っているゲームを書き出していきます。そのゲームがこういったジャンルなのかを調べていこう！</p>
	<p>Step 0-2 「重力」について学ぼう 基本</p> <p>ゲームに使われる「重力」というものについて学びます。「重力」を使ったゲームアイデアを書き出していこう！</p>
	<p>Step 0-3 「摩擦」について学ぼう 基本</p> <p>ゲームに使われる「摩擦」というものについて学びます。「摩擦」を使ったゲームアイデアを書き出していこう！</p>
	<p>Step 0-4 「弾性力」について学ぼう 基本</p> <p>ゲームに使われる「弾性力」というものについて学びます。「弾性力」を使ったゲームアイデアを書き出していこう！</p>
	<p>Step 0-5 「抗力(抵抗)」について学ぼう 基本</p> <p>ゲームに使われる「抗力(抵抗)」というものについて学びます。「抗力(抵抗)」を使ったゲームアイデアを書き出していこう！</p>
	<p>Step 1-1 基本操作を学ぼう 基本+アレンジ</p> <p>ゲーム制作で必要になるマウス操作を練習します。その後、四角いブロックを出して、画面上を動かす、さらに操作に慣れていきます。アレンジでは、ゲームオブジェクトを使って、家具を作ります。作った家具の色や表面の質感も変えていくよ。</p>
	<p>Step 1-2 ボールを落下させよう 基本+アレンジ</p> <p>ボールに重力をつけて、坂を転がるようにしよう。重力を使えるようになるとリアルな動きが作れるよ。アレンジでは、四角いブロックをたくさん使って、ドミノ倒しゲームを作ろう。</p>
	<p>Step 1-3 ボールを跳ね返らせよう 基本+アレンジ</p> <p>ボールをバウンドさせよう。弾性力を使えるようになるとボールがどれくらいの高さでバウンドするか操作できるよ。アレンジでは、ボールをバウンドさせて、ゴールにもっていくゲームを作ろう。</p>
	<p>Step 1-4 キューブを滑らせてみよう 基本+アレンジ</p> <p>四角いブロックを滑らせるツルツルの地面をつくらう。摩擦を使えるようになると地面をツルツルにもザラザラにもできるようにするよ。アレンジでは、四角いブロックを滑らせて色のついた床の上で止めるゲームを作ろう。</p>
	<p>Step 1-5 落ちるボールのスピードを変えよう 基本+アレンジ</p> <p>落ちるボールのスピードを自由に変えてみよう。抗力を使えるようになるとボールのスピードは自由自在だよ。アレンジでは、いろいろなスピードで落ちてくるボールからゴールを守るゲームを作ろう。</p>