

シューティングゲーム

ハンズオン用資料

シューティングゲーム作るうぜ！

- Wave型のシューティングゲーム
- 延々とループします
- 死んだらタイトルに戻る





▶ さっそくプレイ

今日の流れ

- **座学！**

- ゲームオブジェクトやコンポーネントについての基本的な知識

- **Unityを触る！**

- 実際にゲームを作りながら操作を覚える

- **ゲームを作る！**

- 0からゲームを作っていく

この言葉を知らない人は手を上げて！

- ・ ゲームオブジェクト (GameObject)
- ・ コンポーネント (Component)
- ・ アセット (Asset)
- ・ プレハブ (Prefab)

座学！



ゲームオブジェクト

ゲームの世界に登場する全てのものをゲームオブジェクトと呼びます。



しかし、ゲームオブジェクト自身では何もしません。

ゲームオブジェクトは空の入れ物と考えてください。

コンポーネント

コンポーネントをゲームオブジェクトに付けるとその機能を使えます。



ゲームオブジェクト



スプライトレンダラー



コンポーネント

コンポーネントをゲームオブジェクトに付けるとその機能を使えます。



ゲームオブジェクト



スプライトレンダラー



アニメーション



動画です

コンポーネント

コンポーネントをゲームオブジェクトに付けるとその機能を使えます。



ゲームオブジェクト



スプライトレンダラー



アニメーション



(移動する) スクリプト



動画です



アセット

いわゆるファイル。ファイルをUnityで扱いやすくしたもの



サウンド



フォント



シェーダー



テクスチャ

ファイルは全部アセット！

プレハブ

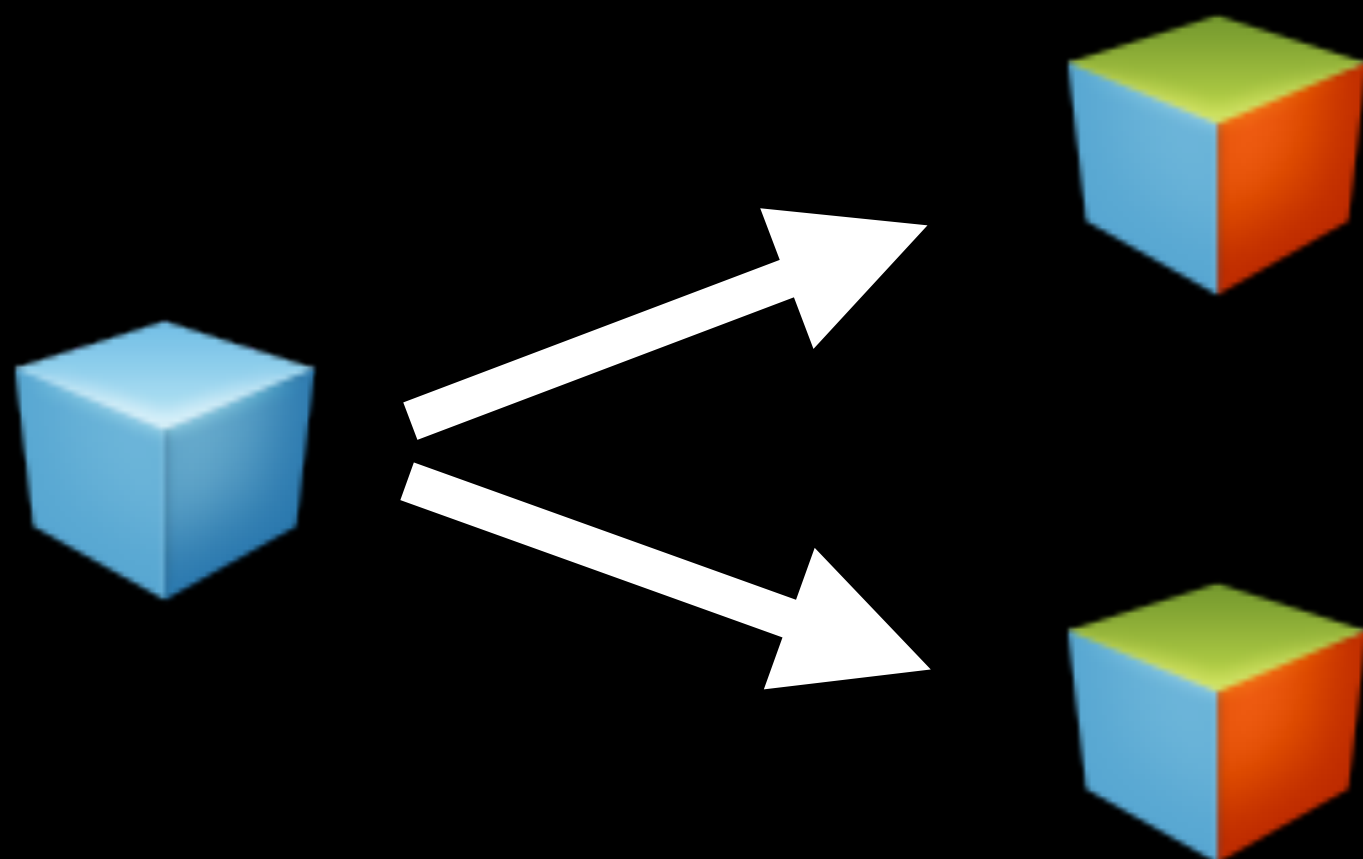
ゲームオブジェクトをアセットとして保存。そのアセットがプレハブ



ゲームオブジェクト



プレハブ



同じ内容のゲームオブジェクトが楽に作れる！

この4つは覚えてね！

- ・ ゲームオブジェクト (GameObject)
- ・ コンポーネント (Component)
- ・ アセット (Asset)
- ・ プレハブ (Prefab)

Unityを触る！



ゲームを作る！

