3Dシューティングゲーム

キャラクターを操作し敵を倒しながら進み奥にいるボスを倒すのが目的のゲームです。

敵の攻撃を受け体力が0になるとゲームオーバー。途中に設置してあるアメをとると体力が回復します。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | キーボード | | ゲームパッド |
| 上昇 | S | ↓キー | 方向キー下 |
| 右移動 | D | →キー | 方向キー右 |
| 左移動 | A | ←キー | 方向キー左 |
| 下降 | W | ↑キー | 方向キー上 |
| 攻撃 | 左Ctrl | 右Ctrl | ボタン0 |

・開発環境

Unity2018.4.36f1 (2022.3.16f1に変換済み)

3Dアクションゲームの次に作成したゲームになります。

Unityの基本的な機能を学びましたのでその応用で3Dのシューティングゲームを作成しました。アクションゲームとは違いシューティングゲームは自動でスクロールするのでスクロールの方法を考えて実装することが出来ました。また作りなれたので敵の配置などを一つのオブジェクトにまとめ単体で確認、テストしながら作成できました。