

1 到達目標

Unity でリズムアクションゲーム（音ゲー）の制作と、Unity ちゃんを使った 3D アクションゲームの制作を出来るようになることをなることを目標とする。

○10 月度 <音ゲーの完成>

音ゲーの完成を目指す。作成できたゲームを改造して、自分なりにアレンジして楽しく遊びやすいゲームにできるようなレベルデザインの方法を学ぶ。

○11 月度 <3D アクションゲームのステージづくり>

3D アクションゲームのステージづくりの方法を学ぶ。また、アセットという Unity で使えるゲームの素材のダウンロード方法や使い方も学ぶ。

○12 月度 <3D アクションゲームのギミックづくり >

3D アクションゲームに必要なギミックづくりの方法を学ぶ。アイテムなどの配置方法やアニメーションの方法なども学ぶ。

※本カリキュラムは、パソコンなどの機器トラブル・学習の習熟度の進行具合により、一部変更する可能性があります。

2 学習計画

プログラム内容	月	プログラムのねらい	月の目標
バーの表示方法 スコアバー用 UI の表示と プログラム制御を学ぶ	10	スコアをスライドバーで表示・制御するためのプログラミング方法を学ぶ。	音ゲーの完成を目指す。 完成したゲームを自分なりに改造して、遊びやすくするためのレベルデザインの方法を学ぶ。
文字の表示方法 ゲーム結果の文字を遅らせて表示させる	10	ゲームが終了したときに結果を表示する文字を遅らせて表示させるためのプログラミング方法を学ぶ。	
タイトル画面の作成 タイトル画面を作成して、 ゲーム画面へと遷移する	10	タイトル画面の作成方法を学ぶ。 また、作ったタイトル画面からゲーム画面へと遷移するためのプログラミング方法を学ぶ。	
テストプレイ 実際に作成した音ゲーを テストプレイする ノーツの作成方法 ノーツをプレハブ化する 方法を学ぶ	10	完成したゲームに不具合がないか、遊びやすいかなどの確認をするためにテストプレイをする。	
ゲームの改造 テストプレイを経て、自分 なりに遊びやすい・楽しめる ようにゲームを改造する	10	完成したゲームをさらに自分なりに楽しめるように、ゲームを改造する。	

プログラム内容	月	プログラムのねらい	月の目標
Unity ちゃんのダウンロード Unity ちゃんをダウンロードする方法を学ぶ	11	Unity ちゃんをダウンロードして、Unity のゲーム内で動かす方法を学ぶ。	3D アクションゲームのステージづくり方法を学ぶ。 Unity アセットのダウンロード方法と使い方を学ぶ。
アセットのダウンロード アセットのダウンロード方法を学ぶ	11	アセットという Unity で使える 3DCG などの素材のダウンロード方法と、それを実装する方法を学ぶ。	
ステージづくり 3D アクションゲームのステージづくりの方法を学ぶ	11	3D アクションゲーム用のステージづくりの方法を学ぶ。	
BGM とテキストの配置 BGM の再生方法とテキストの配置方法を学ぶ	11	BGM の再生方法を学ぶ。 また、カウントダウン表示用のテキストの配置方法を学ぶ。	
アイテムの表示と取得 アイテムを表示させる方法と取得した時の処理方法を学ぶ	12	アイテムを表示させる方法を学ぶ。 また、アイテムを回転させるアニメーションの方法を学ぶ。 アイテムに Unity ちゃんが触れた時の取得処理の方法も学ぶ。	3D アクションゲームのギミックづくりの方法を学ぶ。 テキストやアイテムなどの各種アニメーションの実装方法を学ぶ。
カウントダウンの実装 カウントダウンのプログラミング方法を学ぶ	12	ゲームが始まったときにカウントダウンをする処理のプログラミング方法を学ぶ。	
ゲームオーバーのテキスト表示 ゲームオーバーのテキスト表示方法を学ぶ	12	ゲームオーバーになった時のテキスト表示方法を学ぶ。 また、ゲームオーバーの文字をアニメーションする方法を学ぶ。	
ゲームオーバー処理 ゲームオーバーになる処理をするプログラミングで学ぶ	12	制限時間になったとき、またはステージから落下した時にゲームオーバーになるプログラミングの処理方法を学ぶ。	