

## 1. 目的

Unity 5 を使用し、2Dアクションゲームアプリを作ること

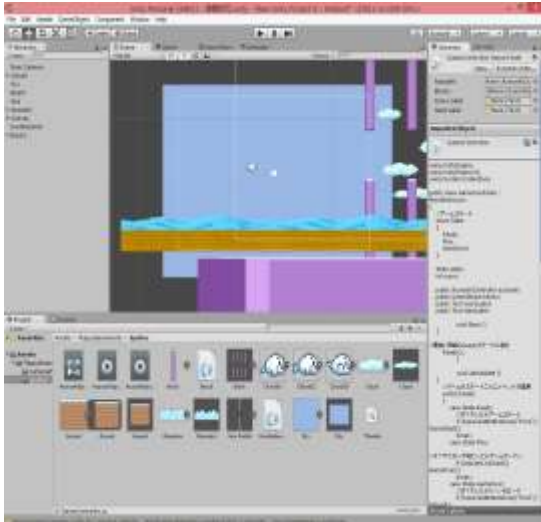
## 2. 作業内容

Unity 5 をインストールしてアカウント登録をする。

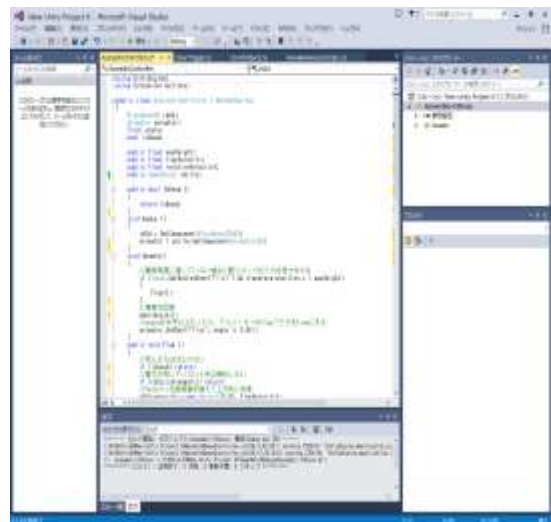
学校には参考書がたくさんあるので、自分に合った本を見つけてゲームを作る。

## 3. プログラミング

## ①プロジェクト画面



## ②C#でのプログラムコード



## プロジェクト画面とC#の説明

①この画面がUnityの土台です。ここでゲームが作られます。

僕のゲームが作られている様子です。

②Visual Studioで、ゲームを動かすためのプログラムコードを書きます。

Visual Studioは授業でも使ったのですが理解が出来てやりやすかったです。

基本的には参考書に書いてあるプログラムコードを打ちますが、それに加えてBGMやSEを付けたりと、自分好みにアレンジも出来ます。

## ゲーム内容

名前「 FlappyAzarashi 」(フラッピーアザラシ)

## ゲーム画面

## ①スタート画面



## ②ゲームプレイ中画面



③ブロックに激突した瞬間の画面



④ゲームオーバー画面



#### ゲーム説明

- ①アプリ起動をした時にでてくる最初の画面です。
- ②ゲームプレイ中の画面です。  
迫ってくるブロックの隙間を画面クリックでジャンプしながらくぐり抜けています。
- 1つくぐり抜けるとスコアが1増加されます。
- ③ブロックに激突した瞬間の所です。画面が揺れて一瞬白くなります。
- ④エフェクトが終わった後にゲームオーバーと表記されます。  
ここで画面クリックをすると①に戻り、再度プレイが可能となります。

#### 4. 感想

僕は、1年間と言う短い時間でUnity5を使用して、内容はとてもシンプルな2Dアクションゲームを作りました。Androidやiosにもよくあるゲームですが、迫ってくるブロックの隙間をジャンプしながらくぐり抜けて行って、どこまで行けるかと言うゲームです。一言に「ゲームが作りたい」と言っても、そんなに簡単に作れるようなものではありません。僕が最初に作りたいと考えていたのは「3Dシューティングゲーム」でした。けれど生まれて初めて触れたUnityで、自分の思い通りに行くことはありませんでした。

僕の課題研究は「Unityを使ってゲームを作る」事だったので、作れるものに妥協して試行錯誤し、そうやってたどり着いたのが今回作った「FlappyAzarashi」でした。

指先ひとつでゲームが簡単に手に入れる事が出来る。僕たちは今そんな時代に生きています。実際に自分の手でゲームを作るというのはとても時間がかかり、膨大な量の知識が必要となってきます。けれど、作るという楽しさを知ればもっと世界が広がります。

情報技術科として、3年間学んで来た事を十分に生かすことが出来たなと思っています。

僕たちの後を継ぐ情報技術科の生徒達には、せっかく情報技術科に入ったのだから今の

僕たち以上の作品を作って、情報技術科の後輩達へと受け継いで行って下さい。