

## 1. 目的

Unity の勉強やキャラの作り方、モーシヨンの作り方を学びたいとおもったことと、実際にロボットゲームを作ってみたかった。  
ユニティーにしか出来ない動きやロボットのリアルな動きをつけたかった。

## 2. 使用ソフト

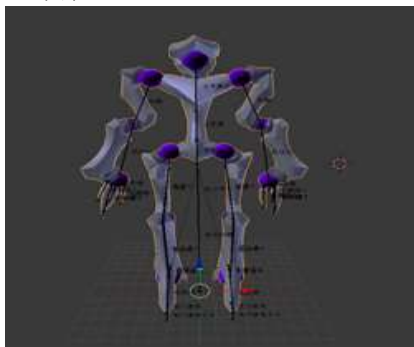
Unity 5.3 (ゲームを作成するゲームエンジンソフト)  
SoundEngine Free (効果音やシステム音を作る制作ソフト)  
Rip!audico FREE (効果音の音声形式を変える制作ソフト)  
Blender (キャラにボーンとモーシヨンを付ける制作ソフト)  
Metasequoia (キャラを作成する制作ソフト)

## 3. 作業日程

1 学期 Unity の使い方、ブレンダーの使い方、メタセコイアでキャラづくり  
2 学期 ブレンダーでキャラのモーシヨンづくり、Unity でゲーム構築  
3 学期 Unity にプログラムやモーシヨンを入れてゲームを完成させていく

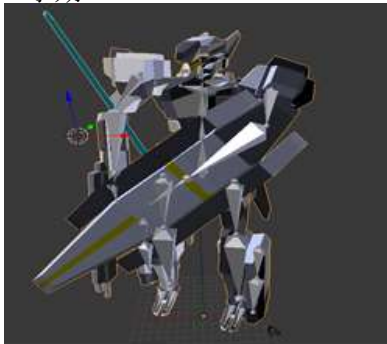
## 4. 作業内容

## 一学期



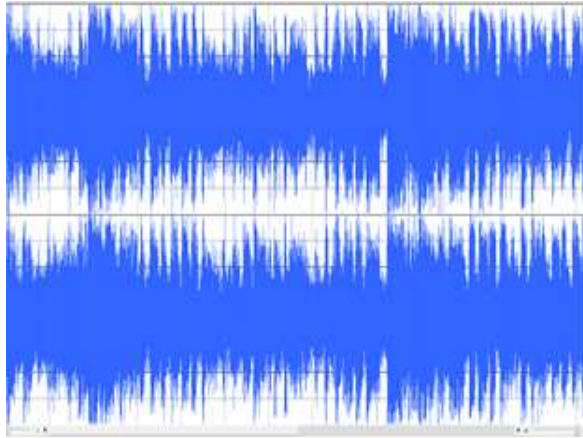
これは Metasequoia で作成した基本となるキャラと敵キャラです。  
こういったゲームを動かすのに必要な基礎となるキャラを 1 学期で完成させる。

## 二学期



これは Blender で作成した銃を撃つモーシヨンと敵を斬るモーシヨンです。  
ほかにも、歩くモーシヨンや走るモーシヨンなどの移動に関するモーシヨンも作りました。

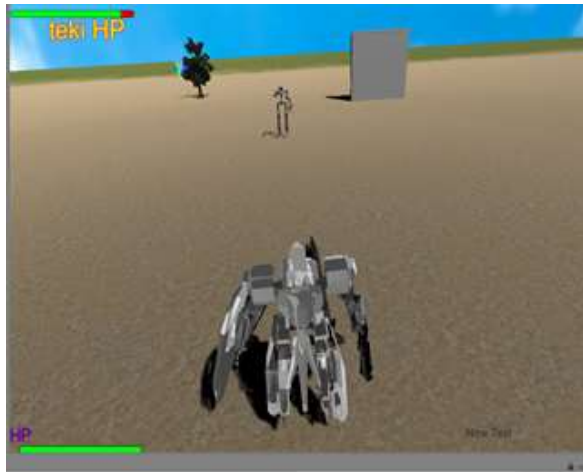
### 音源について



三学期

左図は、効果音や BGM の主な作成や調整の時などに使用した SoundEngineFree での波形です。ここで音の作成やいらぬ部分の削除などをしました。ここで作った音を RipAudicoFree で WAVE という音声の方式に変換して Unity の方に使いました。

### 完成の写真



ゲームが完成した時の写真です。

## 4. 感想

Unity でのゲーム作りは思っていたよりも断然難しく先輩たちが作っていたゲームがどれだけすごいかわかりました。

エラーが出るたびにしんどさがましてプログラムをしたくないと思ったこともありました。でもなんとか乗り越えて完成することができました。

今ではゲーム作りをして本当に良かったと思います。良い勉強になりました。

今回、私はゲーム作りが初めての経験でした。Unity を使ってステージやゲームの画面 1 つ作るのにも多くの作業を必要とし時間がかかってしまいました。しかし、パーツ 1 つ 1 つが完成するときやそれを組み合わせることで自分が思い描いたものがだんだんと形となって完成に近づいていく時は楽しく、高校生活の最後でゲーム作りができて良い経験となり、これからの進路に大変役に立ちました。

私は、ゲームに流れる効果音の音源を担当しました。音が入ることによって、アクション時の臨場感やゲームとして盛り上がるためにとっても必要なものだと分かりました。日常生活では色々な音が溢れていて、仮想空間においても効果音を入れることでよりリアルになり音の存在が大切なものだと分かりました。

高校生活 3 年間の集大成としてゲーム作りができたことはとても良かったと思います。