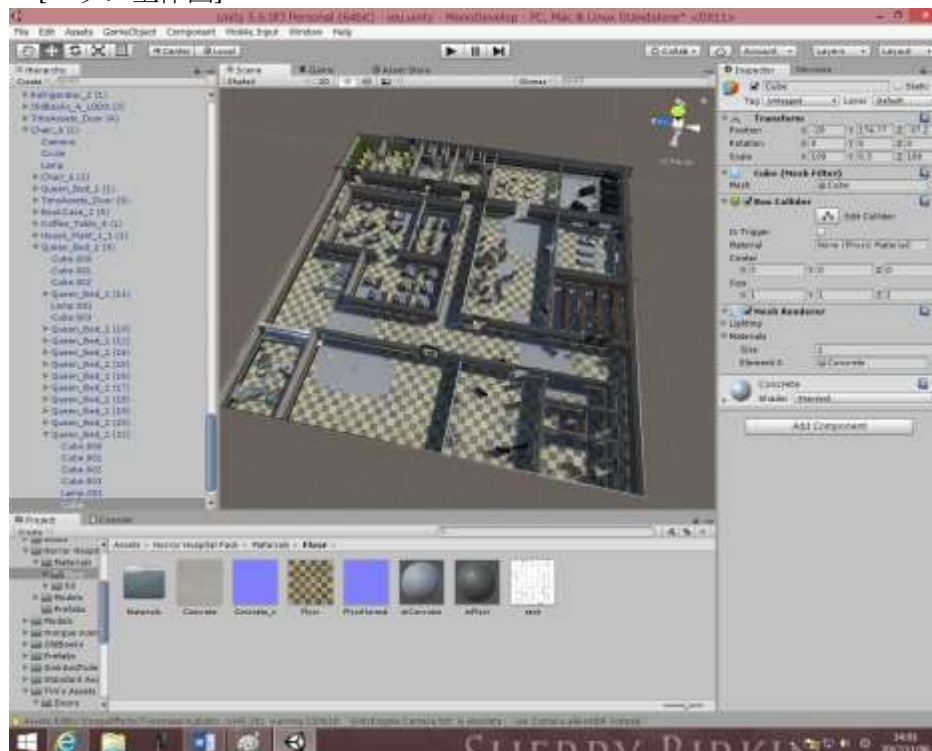


研究テーマ	Unity によるホラーゲーム制作
<p>1 動機</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホラーゲームを作ろうと思ったきっかけは課題研究ということで、最後に情報技術科で学んだ知識を使って何かを作ってみたいと思ったからです。 	<p>2 使用したソフトウェア</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Unity (バージョン 5.6.0) メインのプログラムやステージ作りなどに使用 <p>3 使用サイト、参考サイトなど</p> <ul style="list-style-type: none"> ・魔王魂 フリーの音楽や効果音などに使用。 [https://maoudamashii.jokersounds.com/] ・Unity 入門マニュアル 分からないところや、難しいところなどを検索 [https://docs.unity3d.com/jp/540/Manual/UnityBasics.html] ・Youtube 実際に作成している様子や、音源などを検索 [https://www.youtube.com/?gl=JP&hl=ja] ・サイレントヒル3 マップ マップ制作についての参考資料 [http://www.urban.ne.jp/home/norichi/sh3/maps/index.html] <p>4 作業日程</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4～7月まで Unity の基本操作を覚え、それぞれの役割を考え制作する。 ・7～1月まで 実際にゲームをプレイできる段階まで終わらせる。小さなバグや音楽などを調整し完成させる。 <p>5 メンバーの役割</p> <ul style="list-style-type: none"> ・西尾・・・プログラム担当 (主に主人公の動きや、ギミックなど) ・佐藤・・・ステージ制作担当 ・富田・・・音楽担当 <p>6 ゲーム内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・FPS とは 日本で用いられる「ファーストパーソン・シューティングゲーム」は和製英語で、アメリカではファーストパーソン・シューター (First Person shooter) と表現する。「本人 (一人称) 視点シューティングゲーム」と訳される。(ウィキペディア参照)

・操作方法

- 前・・・・・・・・W キー
- 後ろ・・・・・・・・S キー
- 左・・・・・・・・A キー
- 右・・・・・・・・D キー
- ジャンプ・・・・スペースキー
- 視点操作・・・・マウス

[マップ全体図]



7 感想

- ・私はこの1年間の課題研究を通して unity のプログラムを学びました。C#は授業でも使ったことがなくて自分で一から学ぶというのがかなり難しかったのですが周りの人に聞きながら、何とか初歩的な部分は理解することができました。楽しかったです。
- ・私は Unity を使ってマップを作製しました。序盤は使い方が全く分からなくて、苦労しました。ですが、Unityの本などを見て、簡単なマップから作成しはじめ、なんとか自分が想像していた通りできたので良かったです。いい経験になりました。
- ・僕はもともとパソコンなどがあまり得意ではなく、興味もあまりないのですが、授業の一環としてホラーゲーム制作に参加しました。他のメンバーの力にはあまりなれませんでした、それでも文句を言うことなく僕のレベルに合わせてくれました。ありがとうございました。