

## 1 動機

Unity を通してゲームプログラムとゲームを作る基礎を学ぶ為。  
一からゲームを作る大変さを学ぶため。

## 2 使用ソフト

Unity

下記の画像を参照

SONAR X3 STUDIO



## 3 個人制作

スペースシップ

鐘ヶ江作



私が制作したのは2D ゲームです。

Unity では基本3D ゲームを作るのですが、このように2D の背景をつけることにより、まるで2D ゲームをしているかのように3D ゲームをつくるのが可能になります。一学期間は unity の操作になれることに焦点をもって制作に打ち込みました。

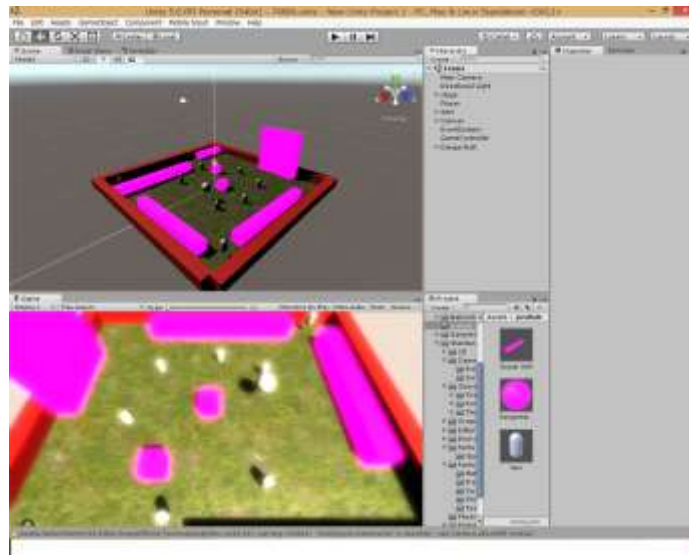
## 3D シューティングゲーム



Unity Technologies で提供のアセット  
『Survival Shooter tutorial』 を使って  
3D シューティングゲームを制作しました。

このゲームは、ウサギやクマ、ゾウに撃って  
スコアを増やします。  
プレイヤーの体力が無くなったらゲームオーバーになります。

## 玉転がしゲーム(課☆金☆王)



玉を転がしピンをすべて集めるゲーム！  
ピンクの壁に当たるとゲームオーバー！  
全て集めると”課金”と表示！

## ブロック崩し



フラッシュゲームにあるような  
ブロック崩しを作りました。  
全てのブロックを崩すとクリアになります！

## 3 全体制作

1 学期の間は個人の制作に時間をつかってきましたが  
二学期からはメンバーのちから（知能）をつかって  
課題研究のおおきなゲームを制作しました。  
担当を分けて作業をしました。

タイトル・BGM 制作

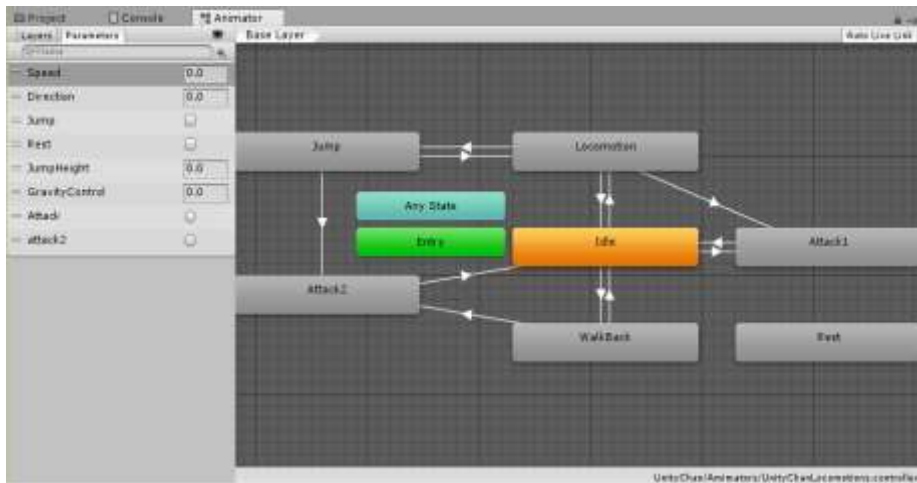
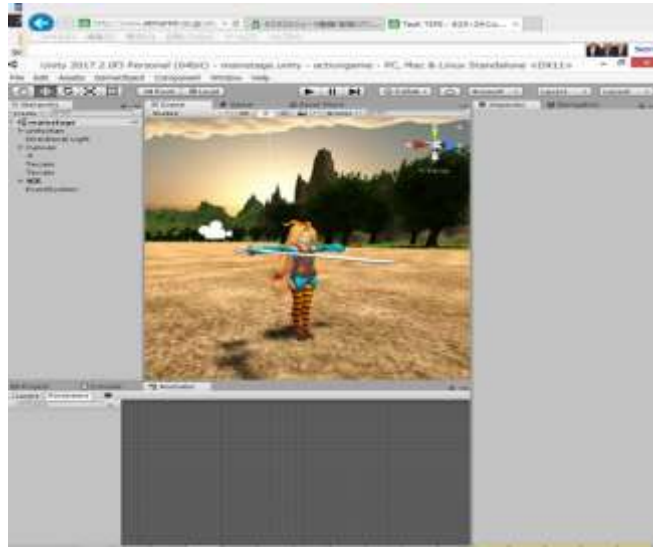
フィールド制作

プレイヤーキャラ制作

敵(モンスター)制作

ゲームタイトル

野獣狩人 真夏の夜の野獣の逆襲 Z



上記の画像は自キャラの操作と処理の仕方をのせたものです。

## 操作方法

WASD キーで移動

スペースでジャンプ

クリックで攻撃

敵の攻撃を避けながら攻撃していくどこかのモ○ハ○みたいなのです(´▽`)

## 感想

今回私たちは、役割をきめてから課題研究を始めました。

お互いにやることを把握しながら動いていたため、時間に余裕を持つことができました。

私はゲーム専門学校に進学するのですが、今回の課題研究はいい勉強になったと思っています。これからも unity などをつかっていくので今回作ったゲームよりもより良いものを作っていこうと思いました。

ゲーム制作に携わったおかげで、場面やキャラクターの状態の遷移を考える力とそれを図やプログラムで書き起こすことができるようになったと思います。

私は班のみんなと違ってゲームに関わらないほうのプログラマーを目指しているけど、課題研究でのゲーム制作は良い経験ができました。

将来ゲームプログラマーになりたいと思っているので、今回の課題研究でのゲーム制作で経験した C#でのプログラミングがゲームプログラムの奥深さなどを学べて良かったです。

将来はゲームに携わる仕事に就きたいと思っているので、今回の課題研究での Unity を使ったゲーム制作はとてもいい経験になりました。この経験を今後に活かしていきたいです。