

研究テーマ	Unity による的撃ちゲーム
1. 動機	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今まで学習したプログラムを応用し、Unity で普段プレイしている FPS のゲームを作りたいかったため。</li> </ul>
2. 使用したソフトウェア	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity (バージョン 5.0.0)</li> <li>・Blender (バージョン 2.79b)</li> <li>→ステージの作成</li> <li>・Visual Studio 2013</li> <li>→スクリプトの作成</li> </ul>
3. 使用サイト、参考サイトなど	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity Answers Unity に関する質問と回答 [<a href="https://answers.unity.com/index.html">https://answers.unity.com/index.html</a>]</li> <li>・Youtube 実際に作成している様子などを検索 [<a href="https://www.youtube.com/?gl=JP&amp;hl=us">https://www.youtube.com/?gl=JP&amp;hl=us</a>]</li> <li>・魔王魂 フリーの音楽や効果音などに使用。 [<a href="https://maoudamashii.jokersounds.com/">https://maoudamashii.jokersounds.com/</a>]</li> </ul>
4. メンバーの役割	<ul style="list-style-type: none"> <li>・舩越・・・スクリプト(エイム、武器カスタムなど)、アニメーション担当</li> <li>・福重・・・ステージ作成、アニメーション担当</li> </ul>
5. 作業日程	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4~7月まで Unity で使うスクリプト(スプレッド(弾のばらけ)・シーン移動)などの勉強</li> <li>・9~12月 ステージの作成。プレイしてみて動作確認と不具合修正。</li> <li>・1月 出てきたアイデアの取り込み、完成度の向上</li> </ul>
6. ゲーム内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・FPS で時間無制限のターゲットを撃っていくもの 武器選択、武器のカスタマイズなどもできるようにしています。</li> </ul>
7. 操作方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>視点操作・・・マウス</li> <li>発射・・・左クリック</li> <li>サイト覗き込み・・・右クリックホールド</li> <li>リロード・・・R キー</li> </ul>

[タイトル画面]



[武器選択画面]



[武器カスタム画面]



[ゲーム画面]



## 8. 感想

私はこの1年を通してC#のプログラムを学びました。授業で学習しなかったため、悩む部分がありましたが、動画やサイトを参考にプログラムを作成していき自分が作りたかった武器カスタムなどの機能をほぼ実現させることができよかったです。

私は、この一年でBlenderでの3Dモデリング、また基本的なUnityの操作などを学びました。船越君のサポートのような立ち回りでしたが、カスタマイズ機能など、実際にFPSゲームに採用されているシステムを自分たちの手で再現することが出来、やってよかったと思いました。