

3. 使用した機器, ソフトウェア等

- Unity バージョン 2019.4.1f1
- Visual Studio 2017
- Unity hub

4. まとめ

【課題研究を通して得たこと】

- Unity の基本的な操作を学ぶことができた.
- C#言語の使い方を学ぶことができた.

【反省点】

- 最初にサンプル用として使用していたバージョンと実際にゲーム制作で使用したバージョンとで見分けがつくようにしていれば, データが消えることが無かった.
- Terrain (地形) が大きすぎて, 少し処理が重くなってしまった.



【ステージ画面】



【ゲーム画面】

5. 感想

初めてUnityを用いて3Dゲームを作ってみて, 難しかった. Unityのインストールのところから課題研究が始まり, どのバージョンを用いたらいいのか, どのようにインストールをすればいいのかと初めてのことであればインストールをするだけでも時間を多く費やしてしまった.

最初は, Unityの使い方を学ぼうと本やサイトを参考にサンプルを作り, Unityの基本的な使い方を学ぶことができた. ゲーム制作では途中デバッグ作業にとっても悩まされ, 以上の反省のように課題研究を進めていくうちにまだまだ課題があったが, 最終的には形にすることができた.

この課題研究を通して, 何も分からない状態からゲームを作ってみて, ゲーム制作はととても大変だと感じた. 実際に販売や配信されているゲームが, 多くの人によってこのように作られていると考えると凄いなと思った. この1年間で学んだことを今後の進路にも生かしていきたい.

6. 参考文献・サイト

[1]賀好 昭仁, 「作って学べるUnity本格入門」, 技術評論社出版, 2020年

[2]Unityでゲームを作ろう!

(URL: <https://unity.moon-bear.com/>)

[3]タイトルシーンの作成/UIボタンの使い方

(URL: <https://codegenius.org/open/courses/18/sections/57>)