Unityを用いた2Dゲームの制作

電子情報科

辛島 舜介、税所 光、延田 翔弥

背 景

村上 翔馬、山本 恭平

私たちはゲーム制作に興味があり、ゲームが好きという共通点があった。そこで、私たちは自分たちでゲームを制作することにした。ジャンルを脱出ゲームに決定し、Unityを制作ツールとして使用した。

目的

新入生にゲームを通して県工の校舎を覚えてもらう。

方 法

Unityとはゲームを作るための 開発環境

ミニドット絵メーカーを使ってキャラクターや設置物などのアイテムを作成する。それをUnity内に読み込み、C#というプログラミング言語を使って接地面、壁のオブジェクトを作成し、プレイヤーの入力に合わせてキャラクターが動くプログラムを組み立てる。

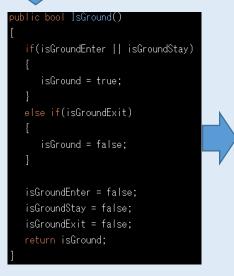
経 過

はじめは本やインター ネットを使ってUnityの使 用方法を調べた。 次にyoutubeを見ながら 簡単なゲームを制作し Unityの理解を深めた。 最後に資料を参考にして オリジナルの脱出ゲーム をC#を使って制作した。

結 果

```
キャラの移動
```

接地判定



完成



考 察

今回はWindowsでゲームを稼働させたが、Unityの機能を使って、ほかの プラットフォームに移植させることも出来そうだ。