

Unityを用いたシューティングゲーム制作

電子情報科 太田 迅人 税所 蓮 関口 航太 千葉 真翔 平口 莉玖
萬田 雄介 山田 美琉

背景

自分たちが学んできた知識を生かして、県工の魅力を含んだシューティングゲームを制作した。

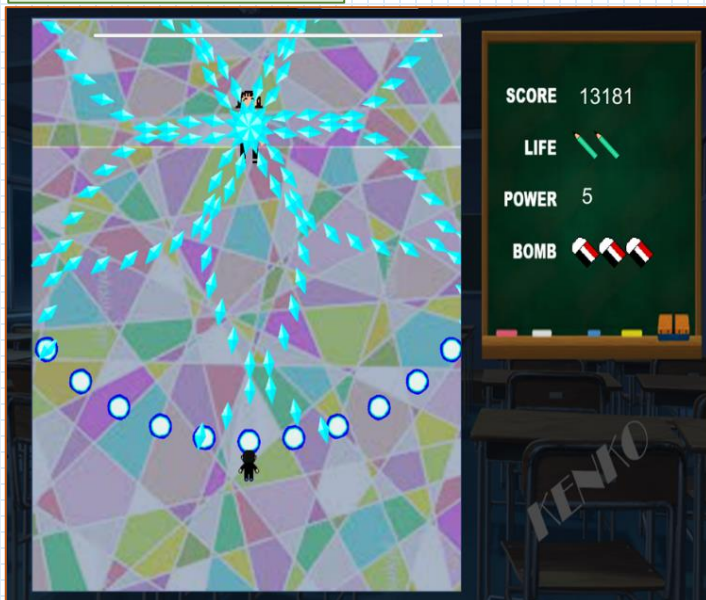
目的

県工や数学、プログラミングを知ってもらうため。

方法

ゲーム開発プラットフォームであるUnityと、Visual Studio2019をベースに制作した。プログラミングを行う際、インターネットからプログラムを持ってくると環境の違いでエラーが出たため1からプログラムを組んだ。

完成図



実際のゲーム画面

経過

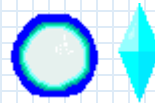
- ・プログラム
- ・エフェクト制作
- ・ドット絵制作
- ・BGM&SE探し
- ・シーン制作



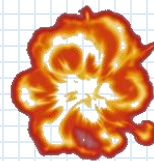
完成



プレイヤー



弾幕



敵を撃破した時のエフェクト

苦労した点

イメージ通りに弾幕を作れず苦労した。

改善点

回数制限や範囲制限を行った。



某電子情報科の先生

考察

時間があれば難易度設定などを細かくすることができるので、より面白いものになるだろう。