

Unreal Engineを用いたゲーム制作

電子情報科

奥野文大

佐野陽士

中野真人

背景

西優美香

大和邦豪

3D制作プラットフォームでもあるUnreal Engineを用いてゲームの裏側を知り、授業で学ぶ内容をゲームを通して楽しく学べる環境を作りたい！！

目的

SDGsの中の環境問題である3R(リユース,リデュース,リサイクル)を楽しみながら学習できる環境を作り上げる。

経過

ソフトウェア開発班と3Dモデル制作班に分かれて作業を進めた。

方法

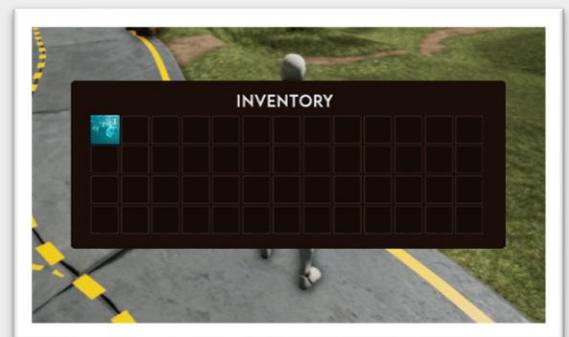
Unreal Engineを用いてサバイバルゲームを制作し、ブループリントを作成し、マップやアニメーションを加えていった。

結果

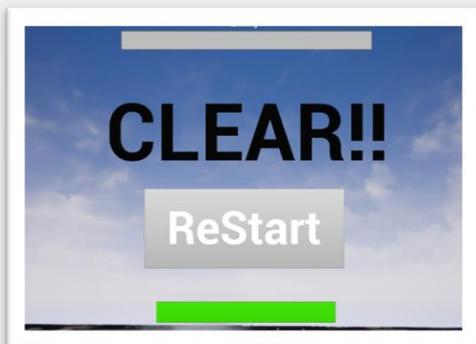
スタート画面



材料収集

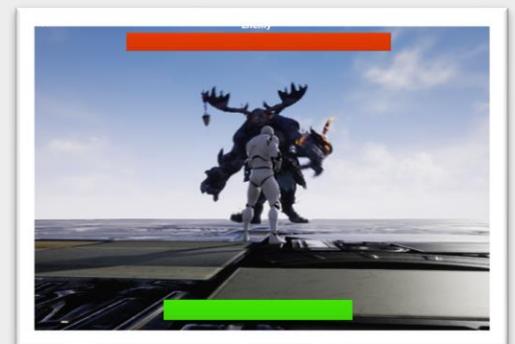


クリア



討伐

成功



考察

1年間という短い期間でゲーム開発をした割には目的に添えてゲームとして成り立っているものができたと思う。