

ゲーム制作with Unity

電子情報科 川端 康夫 中山 時矢 小間 隆之介 大濱 昊雅
平松 京之助 前田 吏

背景

電子情報科では1, 2年次にC言語を学習した。
近年、プログラム開発の主流はUnityであり、C#を使用するので学んだC言語の知識を生かすことができる。

方法

ゲーム開発エンジンであるUnityを使用してアクションゲーム制作する。
Webサイトを見て様々なプログラムを理解し、オリジナルのゲームを制作する。

結果

縦型ステージと横型ステージを制作。
ジャンプエフェクトを追加、各地にコインを点在。
効果音、落下死、ゴールなどギミックを追加。



考察

グラボという言葉に惑わされず過去に使用した機材を素直に使用すればより長い制作時間を確保できた。

目的

ゲーム制作を通して論理的思考力、問題解決能力を身につける。
電子情報科で出来ることを知ってもらう。
プレイヤーが楽しめるゲームを作る。

経過

3月 課題決め
4~7月 制作ソフトのインストール
8~9月 プログラム制作
10月 プログラム制作、中間発表
11月 ステージ、BGM追加
12~1月 課題研究発表会準備
1月末 県工展

内容

右スクロール、縦スクロール
アクションゲーム
フィールドを駆け回りコインを集めつつ最終ステージでボスから逃げきるゲーム

問題点

プレイヤーのあたり判定
毎回変化するジャンプ
アニメーションの編集
参考にならない古い情報
直らないエラー
BGMが被る

解決策

ロードをし直す
様々なサイトを見て動くのを見つけ出す。自分で作る。