

Unityによる2Dシューティングゲームの製作

目的

UnityでC言語を用いて2Dのシューティングゲームの製作を行う。

概要

将来的にプログラミングやデザインをすることを必要とする仕事もあるため、ゲーム製作が一番近いと思った。また自分たちもゲームによって感動を与えられたため、次は自分たちが製作側になりたいと思ったためゲームの製作を行う。

説明

スケジュール

4月・5月	テーマ・方針決定
6月～12月	Unityに慣れる ゲーム製作
1月	発表練習

Unityは、統合開発環境を内蔵し、複数の機材に対応するゲームエンジンである。ウェブプラグイン、デスクトッププラットフォーム、ゲーム機、携帯機器向けのコンピュータゲームを開発するために用いられている。

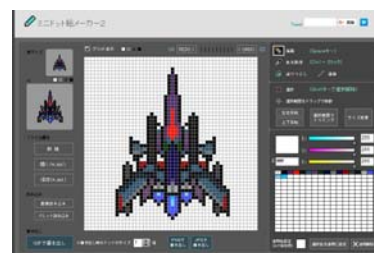
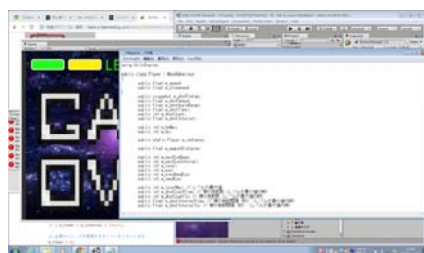
制作環境

使用言語
C#言語
使用PC NECノートパソコン
OS Windows 7 Professional
Intel(R)Core(TM)i5-2430M CPU
メモリ 4GB
使用ソフト
Unity



上のようなゲームが2つ完成した。

作成中の画面



考察

今より良いものを作ろうとしすぎており、最終的な完成形の想像をせずにゲームの製作をしてしまい、終わりが見えないようになってしまい、多少ではあるが製作し完成までが少し遅れてしまった為、しっかり計画を立てるべきだった。

感想

デザイン班/キャラクターのデザインをして、想像したものを実際にドット絵として書くのが難しかった。プログラム班/プログラムを考えるのが難しかったが思いがいた動きをしたときはうれしかった。