

研究テーマ

Unity を用いた SRPG の作成

発表形式

研究発表

学校名・科

群馬県立前橋工業高等学校 電子科

1 研究のねらい

グループでのゲーム制作を通して今後の進路活動に活かすため

2 研究計画

- ・ dotpict を用いたドット絵の作成
- ・ unity を用いたゲームシステム及びエフェクトの作成
- ・ ゲームのデバッグ

3 研究内容

(1) dotpict を用いたドット絵の作成

- ①キャラクターの作成
- ②UI の作成

(2) unity を用いたゲームシステム及びエフェクトの作成

- ①ステージの作成
- ②キャラクターの移動設定などの作成
- ③ギミック、エフェクトの作成

(3) ゲームのデバッグ

- ①動作確認
- ②バグの発見、修正



4 研究成果と課題

(1) dotpict を用いたドット絵の作成

dotpict を使い始めた時期が 10 月だったのでもう少し早く 3D は見切りをつけるべきだったと思います

(2) unity を用いたゲームシステム及びエフェクトの作成

キャラの移動と基本的な戦闘システムは作成できた

さぼりすぎた。やらかしました。皆さんはこのような状況にならないよう少しずつ進めてください。

5 感想

問題点はかなりありましたが連携をとりつつなんとか完成させることができたので良かったと思います
でも幸せだから OK です。