



0からつくるアクションゲーム

目的：学びながら完成させる

本企画の目的は、プログラミングの代表的な応用例であるゲームを、2年間授業で学んだ知識でどの程度制作できるかを明らかにすることである。

また、私たちはゲームを作る基本的な知識がないので制作過程で不足している知識や技術を自ら学びながらゲームを完成させることで、活動を通じた自身の成長も目的としている。

方法

ゲームはUnityを利用し、プログラムはGitHubによって進捗を共有し、メンバー全員で作成する。
音楽や背景素材については生成AIを活用して制作する予定である。

到達目標

複数体のキャラクター及び一つのステージを制作し、実際にゲームをプレイできる段階まで完成させる。