

## 企画テーマ「ゲーム制作を通して C#言語を学ぶ」

## この活動の概要

## ・背景

もともとゲームが好きで、講義を聞いているとゲーム制作に使えると思ったので、やってみた

## ・目的

本プロジェクトでは、Unity と C#を用いた脱出ゲームの制作を通してプログラミングスキルの向上を目指し、オブジェクト指向の理解を深め、脱出ゲームを作成すること。(しかし、参考書を用いて学習することが目的なのでアプリ化まではしない。)

## ・計画

思い付きで始めたので、必要になる前知識が全くなかったのをそれを補う参考書を活動前にある程度選んで置き、始める直前で購入した。6~7月に Unity や C#の基礎を本で学び、8月からゲーム制作を開始。ネタ集めや試行錯誤を繰り返し、9月に完成。

## ・使用したツールを改めて記載

開発環境：Unity hub、Unity2022

開発言語：C#

その他参考書 Unity で始める C#基礎編 | 改訂版 リブワークス著 いたのくまんぼう監修

## ・実際の活動の経過

活動開始前：本の候補探しを始めた。できるだけ優しそうなお内容の物をピックアップして、3候補くらい立てた。6月に入って、本の購入、及び勉強を始めた。本題に入る前の環境開発を済ませた。7月に本の読了、引き続き勉強を続け、Unity を問題なく使えるかの確認。問題の対処、修正に当たった。8月にネタ探しも並行しながら本格的にゲーム制作開始。9月で細かな修正や、バグの修正、画像の置き換えを経てゲーム完成。

## 結果・成果（実際のゲーム画面↓）



友人や、実際に文化祭に来てプレイしてくれた人からのフィードバックで改善点を見出し、UI が問題を解くヒントとかぶらないように気を使う等の工夫をしたが初見プレイヤーやあまりゲームをしない人等に配慮したわかりやすい目的設定や操作をこれから意識しようと思った。制作を通して学習内容に実感を伴って理解でき、自信と学習意欲の向上につながった

さらに、一通りやったことでオブジェクト指向が分担作業に向いていることにも気づけたので、次回また作る機会があれば複数人でやるのも面白いかもしれないと感じた。