【総評】

Uniteの講演は一部を除くほぼ全てが、サイト上で動画と資料が公開されている。このため直接質問をすることがある、オキュラスの体験をしてみたい、等のことがないかぎり現地へ行くメリットは薄いと感じた。

また事前に非公開な講演がどれかという情報は掲示されていなかったはずなので、それらだけを見ておくということはできない。コロプラの講演が非公開になってしまったが、Unity4から5へ移行する際の具体的な注意点をまとめていた有用な情報だっただけに残念である。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

以下は聴いたセッション毎のまとめです。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【基調講演】

【ここが変わる！Unity 5のスマホ開発】

【Unity 5グラフィックス機能使いこなしガイド】

いずれもUnity5の新機能、変化についてのセッションだ。Unity5は今までよりも全体的に使いやすそうになっていて、また短時間でそれなりに綺麗な画作りが可能になっていた。

以下からはUnity5の変更点についてのまとめを書いていく。

・「無料版でも機能制限がかからず、プロ版同様に使えるようになった。」

正確に言えば無料版に違いはあるが、それはアプリ開始時のUnityロゴが消せないことくらいである。個人製作者には嬉しい知らせだ。

・「光の表現が強化」

反射光、鏡面の表現がUnityの標準機能で可能になった。これにより簡単でリッチな画面作りが可能になるだろう。

・「影の表現が強化」

ソフトシャドウが強化され、今まで影の輪郭がギザギザになってしまっていたのが解消しよりリアルな表現になった。またバイアスのズレが改善され影の付き方の不自然さが減った。

・「アニメーションステートにスクリプトがつけられる」

アニメーション側で状況によって行うアニメーションを分岐するといったことが可能になった。呼ぶ側で監視して分岐する必要はなく、ただ再生の指示を出すだけでよくなり、直感的で使いやすくなっている。デモの中ではユニティちゃんのキックモーションにスクリプトがついていて、条件によって左右のキックを使い分けるといったことをしていた。

・「ビルド時間の短縮」

・「IL2CPPを使った際のデータ量が今までより少なくなった」

今までに比べてかなり改善されていた。具体的にはIL2CPPに関しては約半分くらいになっていたと思う。これらはまだまだ改良中とのことで、これからさらに効率の良いビルドが行えるようになると思われる。

・「オーディオの扱いが直感的になった」

画面内で鳴るオーディオがミキサーとなって表示されるようになった。そのミキサー上で各オーディオの調整が可能になり、作業効率が上がっている。

・「New3DSに対応」

むしろ今まで3DSに対応していなかったことを知らなかった。今回でNew3DSのみの対応が可能になったが、New限定となると遊ぶ側の需要が少ないと思われるのが気になる点だ。

・「リパブリックのプロジェクトファイルを公開」

リパブリックとは、iOS/Android/PCで配信中のステルスアドベンチャーゲームである。そのプロジェクトが無料で見られる。実際にUnity5で出来たものを見るのは、いろいろと参考になることがありそうだ。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【白猫プロジェクトにおけるUnity 4からUnity 5への移行事例】

　手間のかかる部分、グラフィックが映らなくなるバグ、段差の判定が変わったことなど

　一番有用な情報が多い講演だったが、Uniteのサイト上での公開が未だ準備中のままである。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【スケルトンを用いた2Dキャラクターアニメーション開発】

　今のところ開発途中、今のところの印象は同じことをやるならSpineで良さそう

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【協力・対戦ゲームを支えるPhotonの最新情報】

事前に公式サイトで見た情報とほぼ変わらず

実際にその場でコードを書いて、オンラインプレイのデモを行う

数行のコードで2体のユニティちゃんを別々のPCで歩かせることができていた。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【Asset Store マニアクス 2015】

　アセットストアのアセットを利用して制作された簡単なゲームデモ

ほぼ本の宣伝だった

Unityをこれから使いはじめるといった人向けのセッション