

F2 高専祭展示ソフト班メモ

○製作物概要

- ・レースゲーム
- ・対人戦 (1~4 人)
- ・ハンドルコントローラ使用

○製作の環境

- ・Unity 2020.3 LTS のやつ
- ・GitHub Unity のデータ共有に使用予定
- ・blender 車などのモデル製作に使用 (別ソフトでも可)

○必要なシーン

- ・タイトル (スタート画面)
- ・対戦人数決め
- ・レースコース選択 (コースを複数用意するなら)
- ・レース

○製作するもの

- ・車 (モデル)
- ・車 (プログラム)
- ・コース
- ・プレイヤーUI (順位、ミニマップなど)
- ・CPU (プログラム)
- ・アイテム (マリカーのキノコみたいなもの)

○調べたい (やり方がわからない) こと

- ・コントローラの入力を受け取る方法
- ・CPU の作り方
- ・複数ディスプレイにそれぞれ別の画面を映しながらプレイする方法

○アセットが使いそう (最悪作らなくてもどうにかなりそう) なもの

- ・車 (モデル)
- ・コース

○開発の仕方

- ・個人ごとに GitHub のブランチ作って行う
- ・Unity を使うときは、同じプロジェクトで個人ごとにフォルダとシーンを作って開発（車のプログラム開発用のシーン、プレイヤーUI 開発用のシーンなど）、後で一人が全部まとめる