

NTMOBILEを利用
した**UNITY**の研究

160441141 丸山 裕貴

研究テーマを選択した理由

- 私が自主的でUnityでゲーム開発をしていて、自分が利用するUnityとNTMobileを組み合わせられるのではないかと思ったから。
- UnityにNTMobileを対応させる初検証をやりたい。

研究テーマの目的

- NTMobileをUnityのアプリケーションで使えることを試す
- NTMobileをUnityに利用するとして、何の目的に使えるか考える

UNITYとは

- ゲームを作成する統合開発環境
- 様々なゲームを作成可能
- 自分のアイデアを最短で形にできる

歴史

- 十数年前に3名の創業メンバーにより地下室の一室で誕生
- Unityの登録者は全世界で400万人を突破（2015）
- ゲーム開発者全体の約半分がUnityを利用

恩恵

Unityが有

Unityが無

ゲーム作成・プログラミング初心者

ゲーム作成初心者
(プログラミング経験あり)

ゲーム作成に慣れた人

特徴

- 開発のための豊富なパーツが揃うアセットストアがある
- 幅広いマルチプラットフォーム対応

用途

ゲームの開発

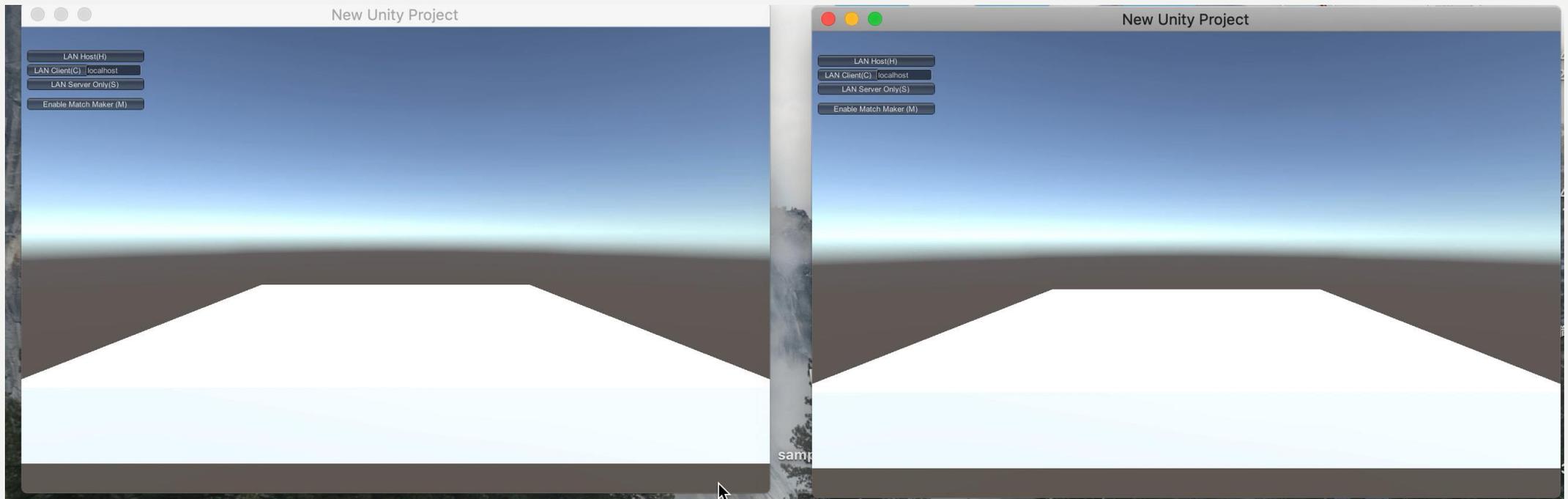
UNITYゲーム



オンラインゲーム

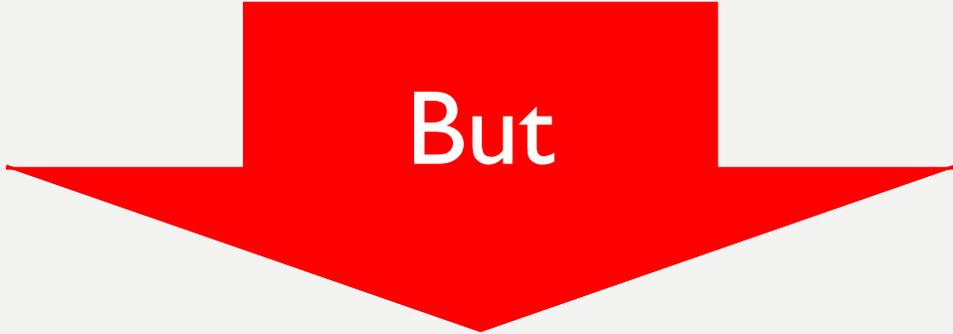
- Unityを利用すれば、ソースコードを書かなくても、簡単に通信ゲームが作成可能
- UNETを利用する方法とPhotonを利用する方法がある

作成中のオンラインゲーム



用途

ゲームの開発



But

医療や家電、産業分野に利用されている

応用事例 1 「LYRIC SPEAKER」



応用事例 2 「遠隔地3D車両情報共有システム」



UNITYの可能性

無限大

参考文献

- <https://www.inside-games.jp/article/2013/04/18/65723.html>
- 「[Unity5 3D/2Dゲーム開発実践入門 作りながら覚えるスマートフォンゲーム開発](#)」著 吉谷 幹人
- <https://doc-api.photonengine.com/ja-jp/pun/current/general.html>
- <https://www.d-studio.work/magazine/2017-07-15-01.html>
- <https://lyric-speaker.com/lsl/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XhGZBMADnVY>
- <https://www.isid.co.jp/news/release/2017/0620.html>

今後の予定

- サンプルのオンラインゲームの作成
- NTMobileについて調査
- NTMobile利用目的の考察