

痛快!ふきとばシュー!ていんぐ!!

操作方法

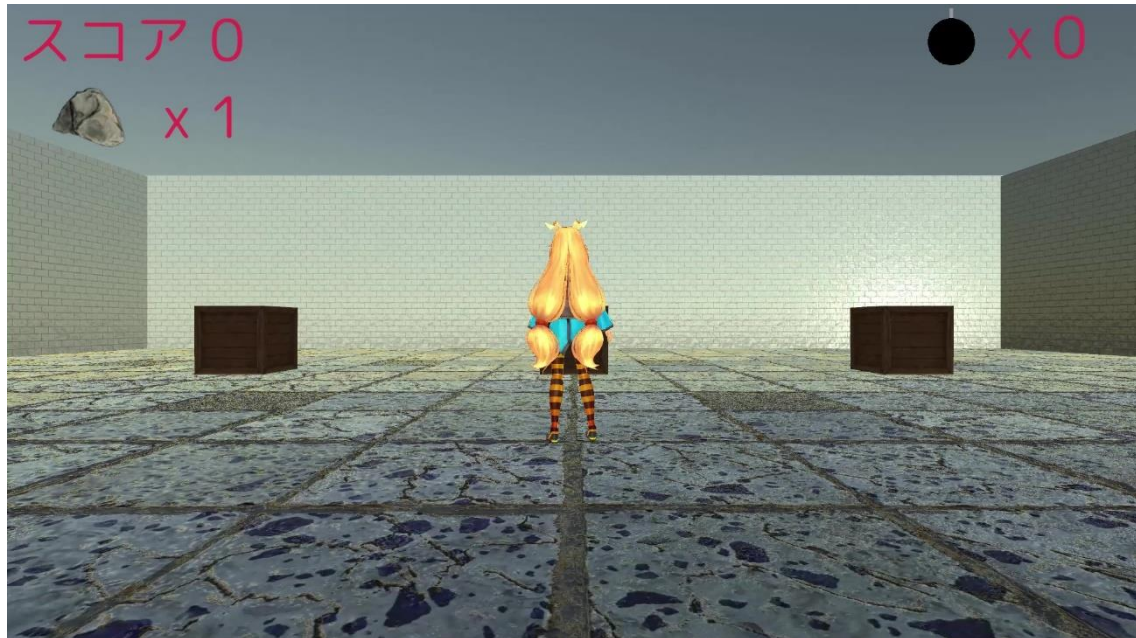
※コントローラー使用

・タイトル画面



A ボタン ゲーム開始

・ゲーム画面



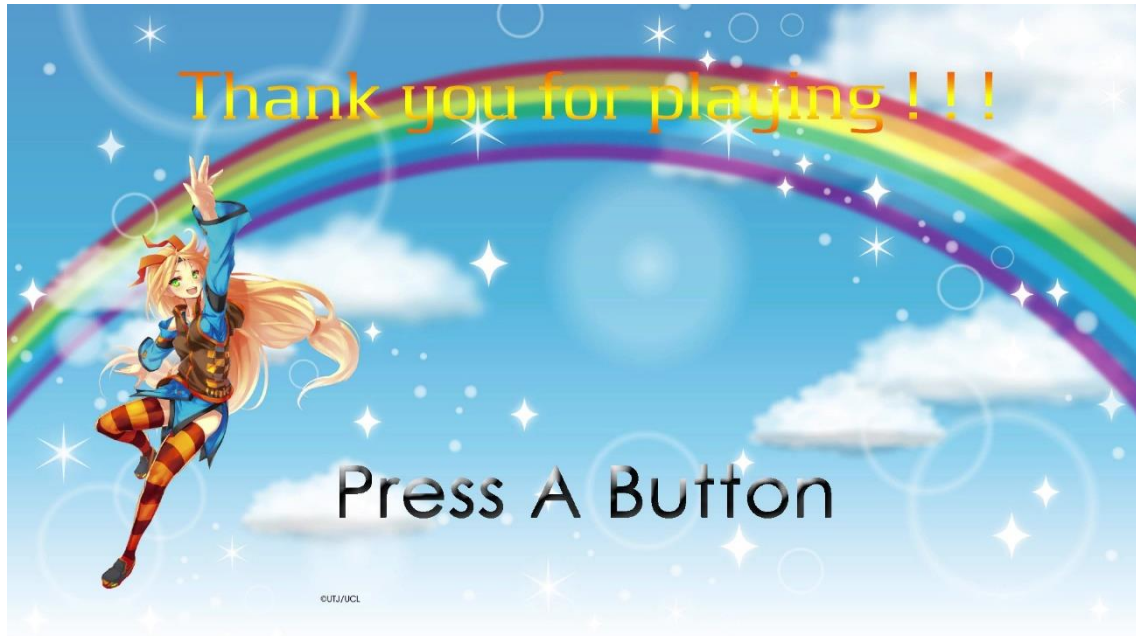
左スティック 移動

A ボタン 弾発射

B ボタン ジャンプ

X ボタン 爆弾発射

・エンディング画面



A ボタン タイトルへ戻る

独自実装、PR ポイント

爽快感を出すために、爆弾を実装した。

画面が停止していることがないように、タイトル、エンディング画面の文字(Press A Button)を点滅させた。

ナビメッシュを実装し、プレイヤーがやられると敵も停止するようにした。

プレイヤーのステートを実装した(enum)。

プレイヤーのアニメーションをジャンプ→歩行 or アイドリングに移行する速度を速くした。

最初は簡単にして(動かずに弾を撃っても木箱に当たる)、数を少なめ、徐々に多くした。

ソースの引用

・ゲーム制作 II のプリント(キャラクターコントローラー)

カメラを動かすところ、キャラの操作を引用

・Qiita

<https://qiita.com/susasaki/items/24c71a6023c20ae4b547>

カメラに写った壁を半透明にする

CameraRay スクリプトに引用

・Unity の教科書

7 章よりイガグリを投げる処理を、弾を発射する処理に引用

使用素材

・プレイヤー

Unity ちゃん © Unity Technologies Japan/UCL

・背景画像

イラスト AC

・BGM

musmus

魔王魂

甘茶の音楽工房

・SE

効果音ラボ

・マテリアル

PBR Materials

・木箱、岩

Unity Asset Store

・エフェクト

Prominence