

my ball

- 作成者 : 近畿大学理工学部情報学科
4年生 新卒 マ ドヒョン
- 作成期間 : 2022.3.23 ~ 2022.3.27
- ジャンル : runゲーム
- 目標プラットフォーム : スマートフォン
- 開発環境 : Mac, Unity
- 実行環境 : Mac, Window
- 動画リンク : <https://youtube.com/3VxBc2F0pSA>
- ソースコード :

<https://github.com/MaDohyun/Game/tree/master/My%20Ball>

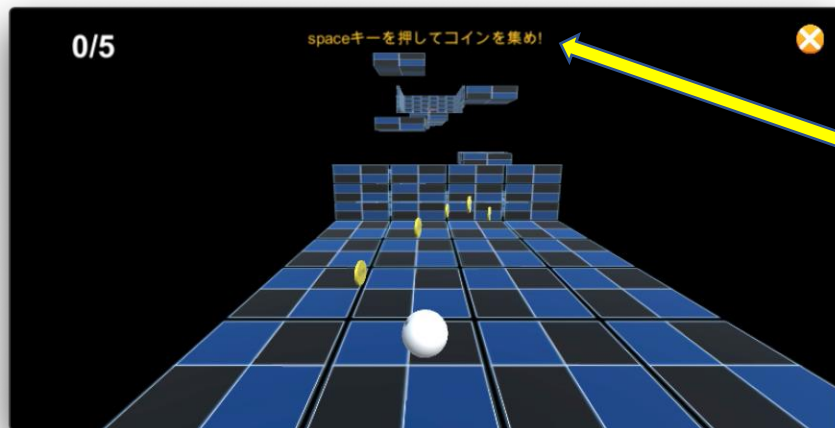
作品説明



(ジャンプでボールを動かしているプレイ画面)

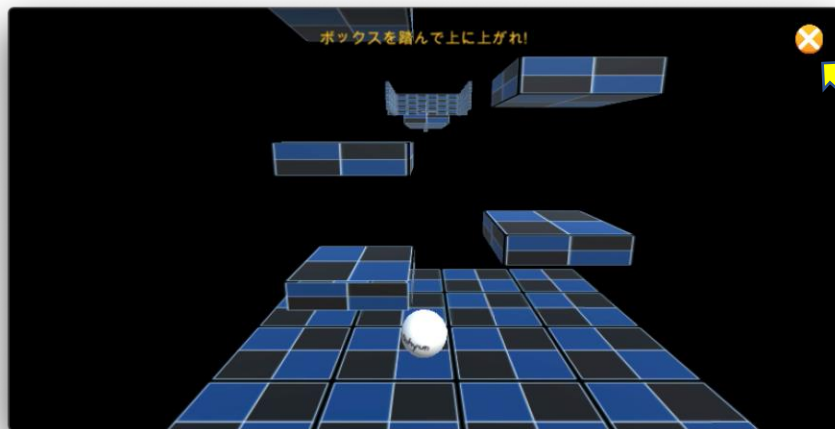
- プレイヤーは、方向キーとスペースキーでボールを移動できます。
- ボールがマップ外に落ちたら、ステージの最初の場所に移動してやり直します。

- ステージは1から4まで存在します。



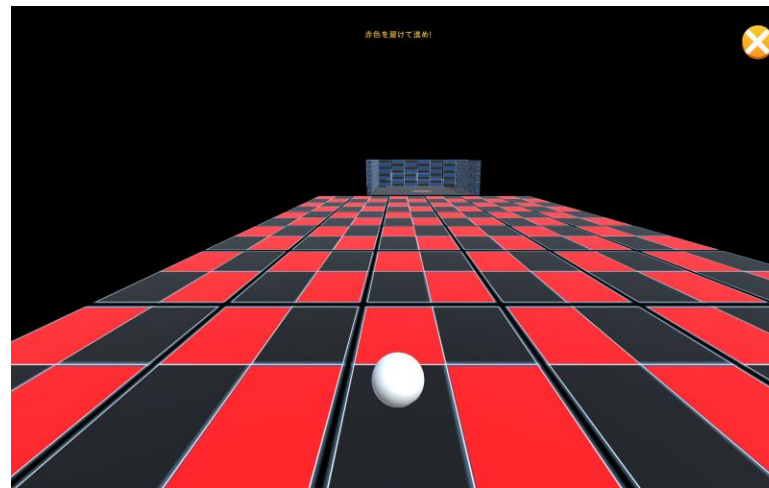
ステージごとに案内文が書いてあります。

- コイン5個を集めて進めるステージ1

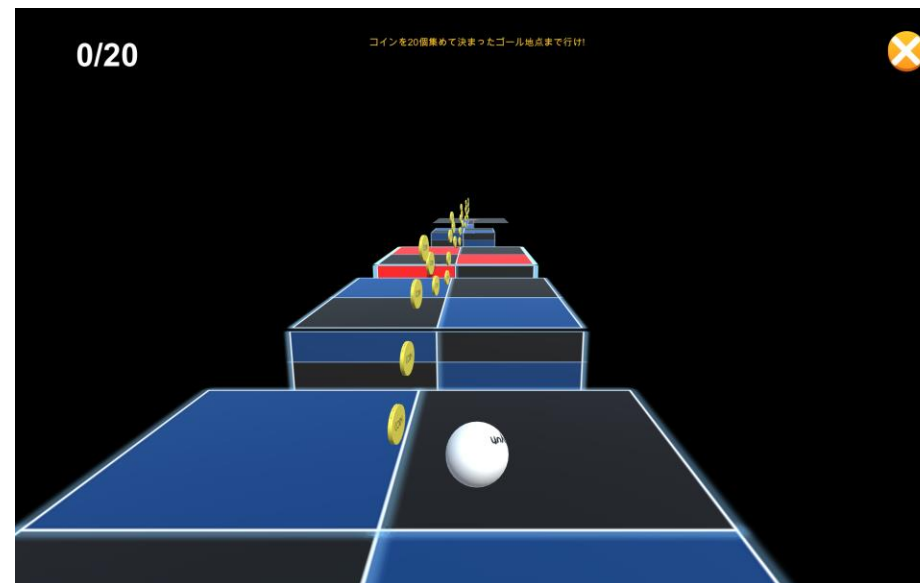


ユーザーはいつでもこのボタンを押してゲームを終了させることができます。

- 箱を踏んで上にいくステージ2

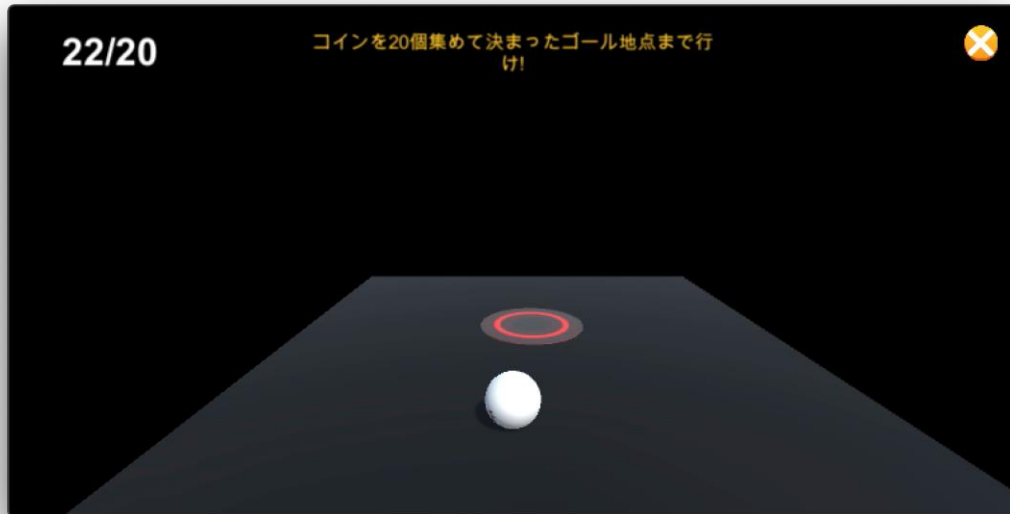


- 踏むと最初からやり直す赤い踏み台を避けて動くステージ3



- ステージ1から3までの障害物が出るステージ4

制作の動機



ユニティを使った3Dゲームの作り方を勉強してみよう。

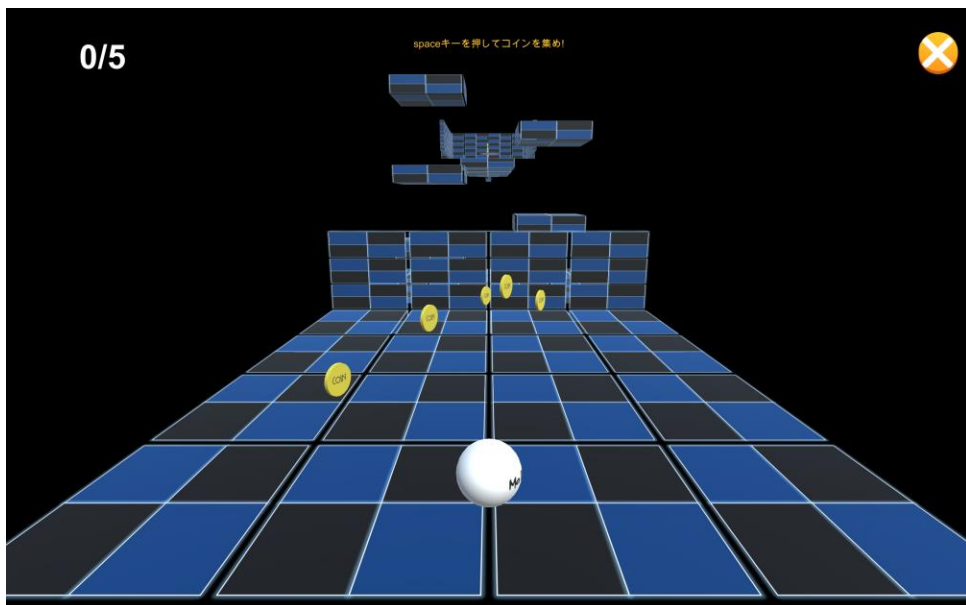


3Dゲームのデザインが難しい

ユニティで基本的に作りやすいボールを使ったゲームを作ってみよう



勉強をするために様々なステージを作ってみよう。



作品のプログラム部分のアピールポイント

- ユニティエンジンを利用して初めて作った3dゲームです。初めての3Dなので足りない部分が多いですが、機能をできるだけシンプルに実装するために努力しました。例えば、BallManagerのスク립トを利用してプレイヤーがジャンプキーを押す場合、簡単にrigid.AddForceを通じて力を入れてジャンプできるように実装しました。さらに、ボールが移動する場合、視点が固定されている時に不便なので、カメラがプレイヤーの座標で一定距離を維持したままついていくように設定しました。