

# 塊転がすアレ

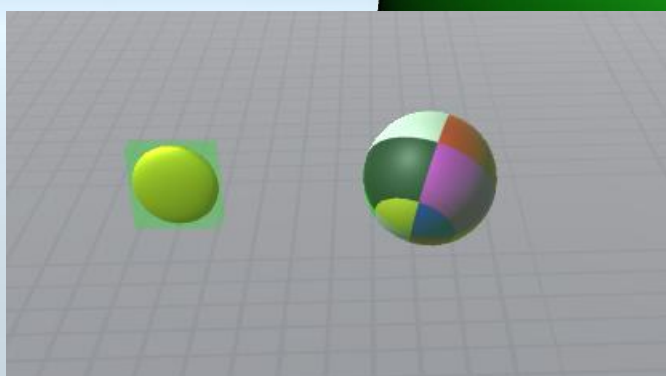
開発環境：Unity2019.4.12f1, Visual Studio 2015(C#)

制作期間：約1カ月

ジャンル：転がりくっつきアクション

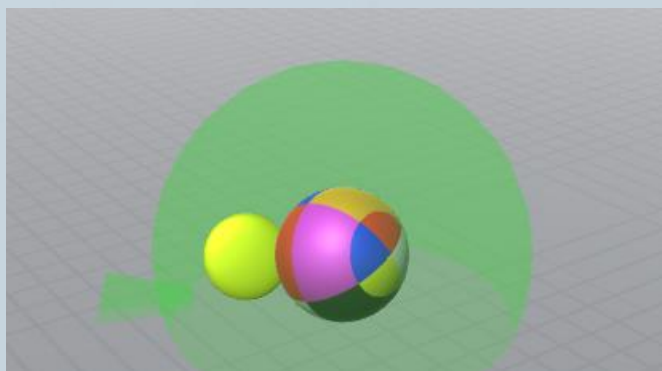
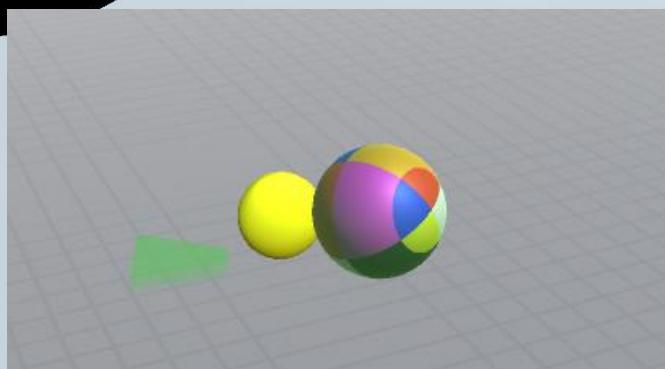
吉田学園情報ビジネス専門学校  
ゲームスペシャリスト学科3年  
寺下琉生

## プレイヤーの大きさの取り方を工夫



Itemにplayerが当たると・・・

Playerが当たった方向と  
逆の方向にItemの  
コリジョンをずれる



ずれたコリジョンに当たったら  
PlayerとItemとの距離分の大きさを  
Player基準で取り、Playerの直径と  
取った大きさを足したものを出す