

●コンセプト

好きな VRM を読み込んで、好きな弾を発射して、リプレイして鑑賞できるゲーム

使用ツール : Unity

※ src/Assets/Script フォルダ内の cs ファイルが私の書いたコードになります。

●操作説明

戦闘シーン : WASD キーで移動、Space キーで上昇、Shift キーで下降、P キーでポーズ。

WASD キーと Space キー同時で高速移動、WASD キーと Shift キー同時で低速移動。

マウスカーソルで照準。

ポーズ時 : クリック & ドラッグでカメラ回転、WASD キーでカメラ移動。

リプレイ時は、左右矢印キーでタイムスケール変更可能。

エディット : 下図参考。



※ movie2. mp4 で動作の様子が確認できます。

●フォルダ説明

VRM フォルダ vrm ファイルを入れるフォルダ

BulletsData フォルダ . . . エディット画面で保存した弾データ保存フォルダ(json 形式)

●ポイント

美しい弾幕

InputKeySender クラスでキー入力をまとめることでリプレイできるようにした点