
2017 夏開発合宿

— 今年の夏もゲーム作成だった —

五十嵐 翔

アジェンダ

- ・モチベーション
- ・環境構築周り
- ・コンテンツ
- ・まとめ

モチベーション

- ・個人サイト(syonet.work)もゲームっぽいサイトにしたくなってきた
クリエイティブさを主張したい
- ・極力コーディングしないでWebサイト作る技術得たい
プログラミング能力以外を強化したい
- ・とにかく楽しみたい

環境構築周り

Server側

言語: Rust 1.12.0

FW: Iron 0.5.1

リバプロ: nginx

HTTP/2 ALPN対応

ルーティングしかさせてない

Rust使いたい気運が高まった

Client側

ゲームエンジン: Cocos Creator 1.5.1

言語: TypeScript

Cocos Creator 1.5以降からTSサポート

前回の合宿でUnityやったので

他のゲームエンジン使ってみた

Cocos CreatorもUnityのように

使えるらしいので遊びで導入

あと画像は自前、音は著作権フリーの

コンテンツ

まずは404？ページを作成してみた

<https://syonet.work/da>

↓ リダイレクト

<https://syonet.work/notfound/>

0



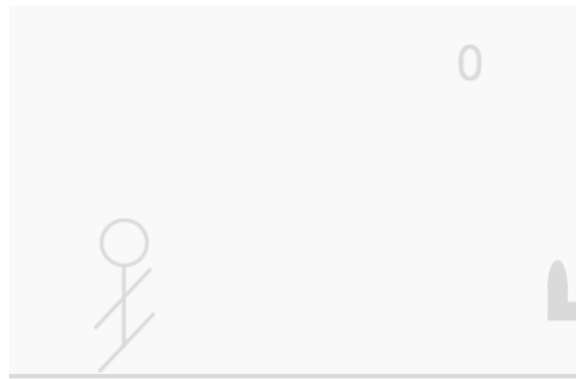
ジャンプ

ページが存在しません

次をお試しください

Topページへ戻る

ゲームを開始する



某Webブラウザのネットワーク繋がらない時に遊べる

ジャンプ

名前のわからないあの例の機能っぽいゲームを作った
ページが存在しません

次をお試しください

Topページへ戻る

ゲームを開始する



0

人間とサボテンがぶつかったとき

ゲームが終了(スコアが止まる)ようになっている

ここの仕組みはUnityでもあったCollider(衝突)の

イベントで処理してる

衝突のコールバック関数名はUnityもCocosも同じだった

OnCollisionEnter OnCollisionExit OnCollisionStay

ゲームを開始する

次に合宿2日にして5000兆円をネタに
なんかマ○オみたいな作ろうとしたけど断念
良い5000兆円の使い方がわからなかった

作りかけの5000兆円があるマ○オクローン

<https://syonet.work/game/yen/>

合宿2日目の夜、5000兆円でちょっと物理演算を導入したので
ボールを転がして点数得るようなゲーム作ろうとしてみた
物理演算もUnityと同様にRigidbodyで行える

ごめんなさい、作りかけです

<https://syonet.work/game/ball/>

まとめ

- ・NotFoundページが一番本気出してた
- ・合宿でなに作ろうか明確にしなすぎた

逃げの方針でゲーム作ろうとしたけど

無心でゲームを作るもんじゃない

- ・ソースはこちら

<https://github.com/igara/syonet-five>

お し ま い