

クローマシンプロ

アラン・オトゥール電子メール: Alan@AlanOTOole.com

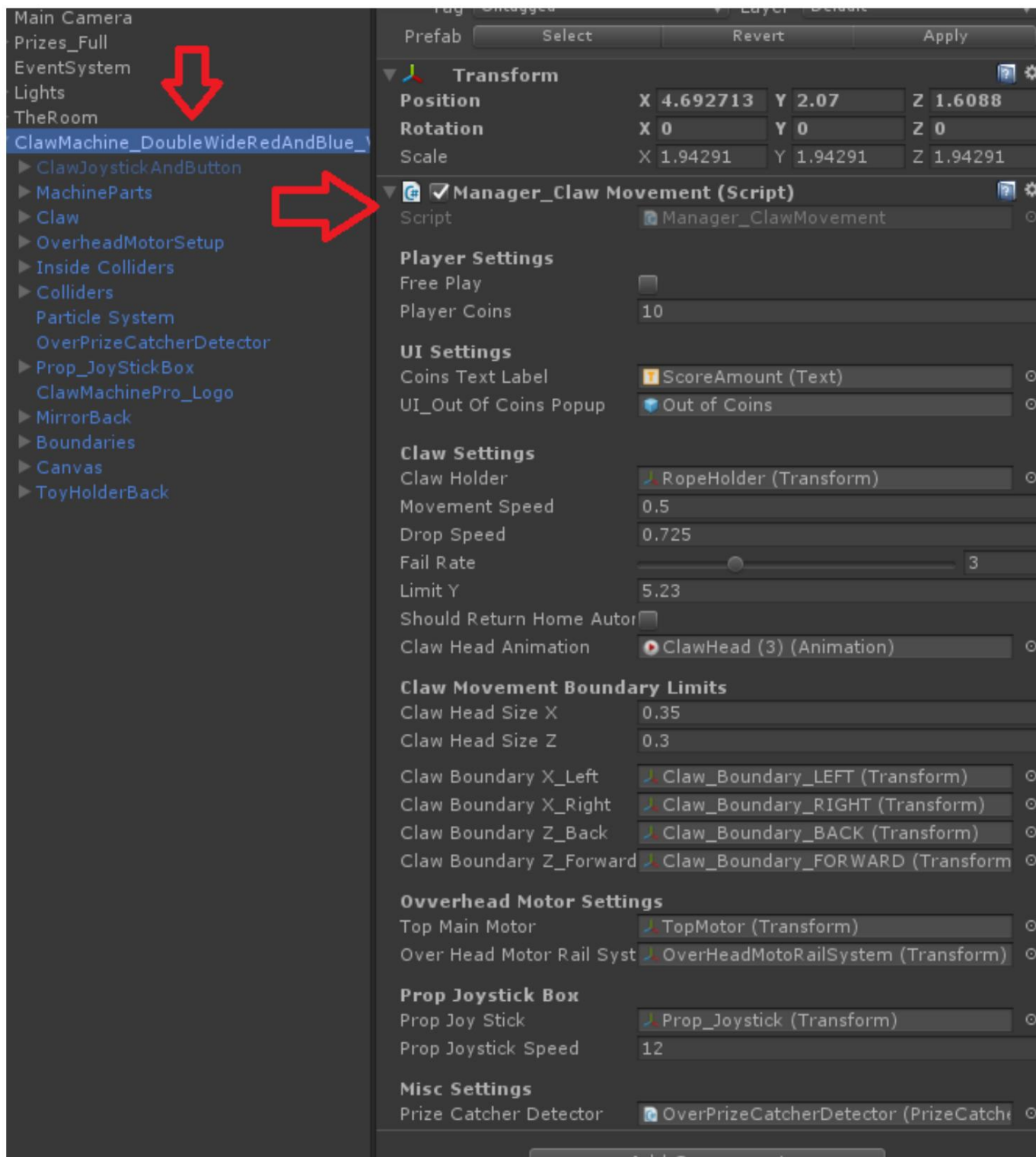
このたびはクローマシンプロをお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

-アラン



クローマシンマネージャー

Manager_ClawMachine オブジェクト



スクリプトManager_ClawMachineには、ゲームの動作をカスタマイズするための構成オプションがあります。これは、各Claw Machineプレハブのルート親にあります。

プレイヤーの設定

無料プレイ:有効にすると、プレイにコインは使用されません。それでもコインは集まります。

プレイヤーコイン:プレイヤーが現在持っているコインの量。

UI設定

Coins Text Label:ユーザーが所有するコインの量を表示するためのラベル。

UI_コイン不足ポップアップ:プレイヤーのコインが 0 の場合に表示される UI。

爪の設定

爪ホルダー:爪と線が取り付けられ、ユーザー入力によって移動されるオブジェクト。

移動速度:クローホルダーを移動する速度。

Drop Speed:爪が落下する速度。

失敗率:失敗率。爪が完全に閉じない場合を失敗と定義します。

Limit Y: Y 軸のドロップ制限。ここで爪が止まり、その後ドロップ位置まで戻ります。

自動的にホームに戻る:有効にすると、爪が下がって再び上がると、ホーム位置に戻ります。ホームポジションとは、荷重がかかったときに爪が動き始める位置です。デフォルトでは、これは賞品キャッチャーの上にあります。

クローヘッドアニメーション:クローヘッドのアニメーションコンポーネント。

爪の移動限界

クロー ヘッド サイズ X:クロー ヘッドの幅、X 軸の「バッファ」サイズ。これは、クロー ヘッドの中心から境界エッジに合わせてマッピングするために使用されます。

クロー ヘッド サイズ Z:クロー ヘッドのZ 軸の深さの「バッファ」サイズ。これは、クロー ヘッドの中心から境界エッジに合わせてマッピングするために使用されます。

境界 X_Left:爪の移動が停止する X 軸上の左側の制限。

境界 X_Right:爪の動きが停止する X 軸上の右側の限界。

境界 Z_Back:爪の動きが停止する Z 軸上の BACK 方向の限界。

境界 Z_Forward:爪の動きが停止する Z 軸上の前面方向の限界。

オーバーヘッドモーターの設定

上部メインモーター:爪が「取り付けられる」メインボックス。左右 (X軸)に移動するツメの上のボックスです。

オーバーヘッド モーター レール システム:これは、上部のメイン モーターが取り付けられるレール システムです。これにより、Z 軸が移動します。

プロップジョイスティックボックス

プロップ ジョイ スティック:これは、クレーン マシン キャビネットの前面にあるディスプレイ ジョイスティックであるルート オブジェクトです。これを使用して、プレイヤーがクローヘッドを動かしている方向にジョイスティックの動きを反映させることができます。

Prop Joy Stick Speed:プレイヤーとクロー自体の実際の動きと比較した、プロップ ジョイスティックの移動速度。

クローマシンオブジェクト

プライズキャッチャーオブジェクト



ClawMachine -> MachinePartsの下にネストされているプライズ キャッチャー オブジェクトは、ドロップされたオブジェクトをキャッチしてスコアを付ける役割を担うオブジェクトです。

Coin Explosion:アイテムがドロップされたときに再生されるパーティクル効果。

Manager Claw Machine:メインの Claw Machine オブジェクトへの参照。

壁センサーオブジェクト



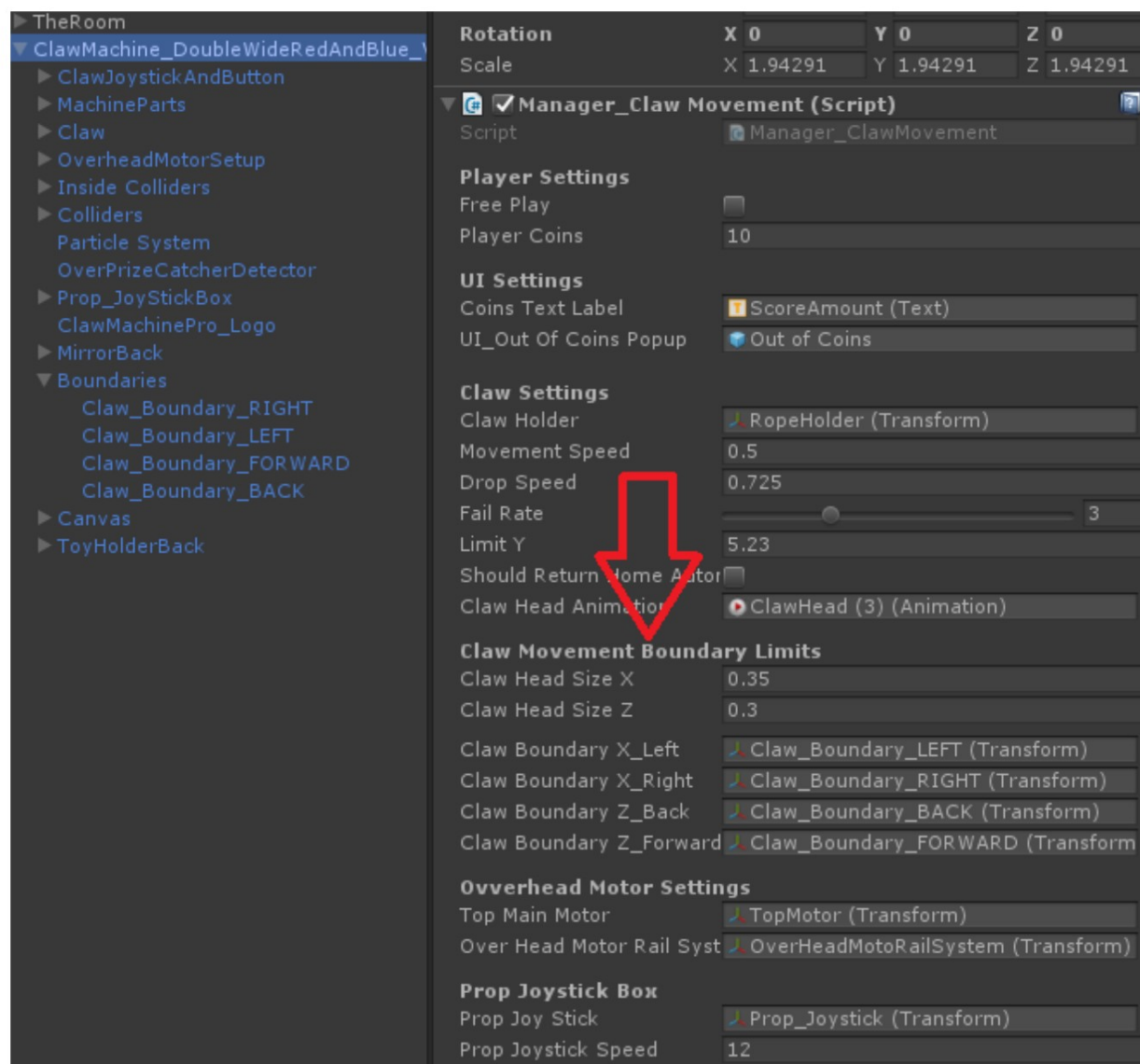
壁センサー オブジェクトは、景品キャッチャー ビンの周囲の壁を検出します。壁を検知するとツメが壁に当たるのを防ぎます。

Manager Claw Movement:メインのクローマシンへの参照。

境界 - 左、右、前、後ろ - 壁



これらは、クロー マシンに移動が停止する場所を指示する一連のトランスフォームです。これは、停止する前に爪が (プレイヤーの入力から) 移動する距離を決定します。



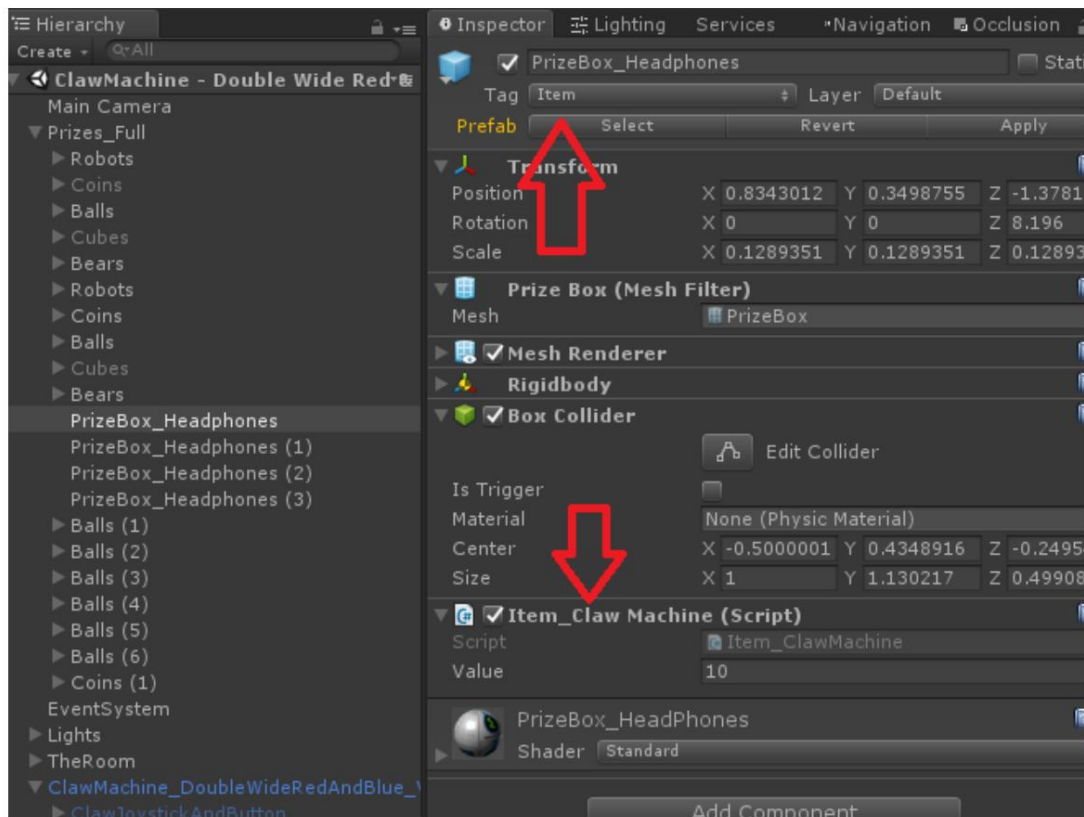
オーバープライズキャッチャー検出器



このボックス コライダーは、爪と衝突している場合、TRUE または FALSEを報告します。

TRUEの場合、爪は下に落ちず、爪が賞品キャッチャーの上にあることを意味するため、むしろ爪のヘッドを開いて賞品を放出します。

アイテム クローマシン (賞品)



このスクリプトは、クレーンゲームの賞品を追跡する方法です。

各アイテム/賞品には次のものがが必要です。

- スクリプトItem_Claw_Machineが追加されました。o ポイント
値を割り当てることができます。• タグ:アイ
テムを割り当てる必要があります。• コライダー
- リジッドボディ

