

作品介绍资料

テトリス改

スタート

終わる

開発期間・所要時間

- 2024年5月～6月
テトリスの開発
約2週間
- 10月
追加要素の開発
約1週間

計約3週間

動作環境・開発メンバー

- 動作環境

CPU : Intel Core i7-11800H

実装ラム : 16GB

GPU : NVIDIA GeForce RTX 3050

Unity 2021.3.23f1

- メンバー

重田 之斗

構成

入力キー	内容
EndButton.cs	ゲームの終了
Mino.cs	ノーマルのテトリミノの制御
MoveOnlyMino.cs	自動で動くテトリミノの制御
ScoreManager.cs	スコアの管理
SpawnMino.cs	新しいテトリミノのスポン
StartButton.cs	ゲームのスタート

操作方法1

入力キー	行動
左矢印キー	左に移動
右矢印キー	右に移動
下矢印キー	下に移動
上矢印キー	クイックドロップ

操作方法2

入力キー	行動
Zキー	左90° 回転
Xキー	右90° 回転
Cキー	ホールド

制作の意図

- 制作のきっかけはゼミの課題として出されたテトリスで、完成させた後ただテトリスを遊ぶだけではつまらないと感じ、思いついた改良案を実装した
- 一般的なテトリスとは違った考え方と戦略が必要となる