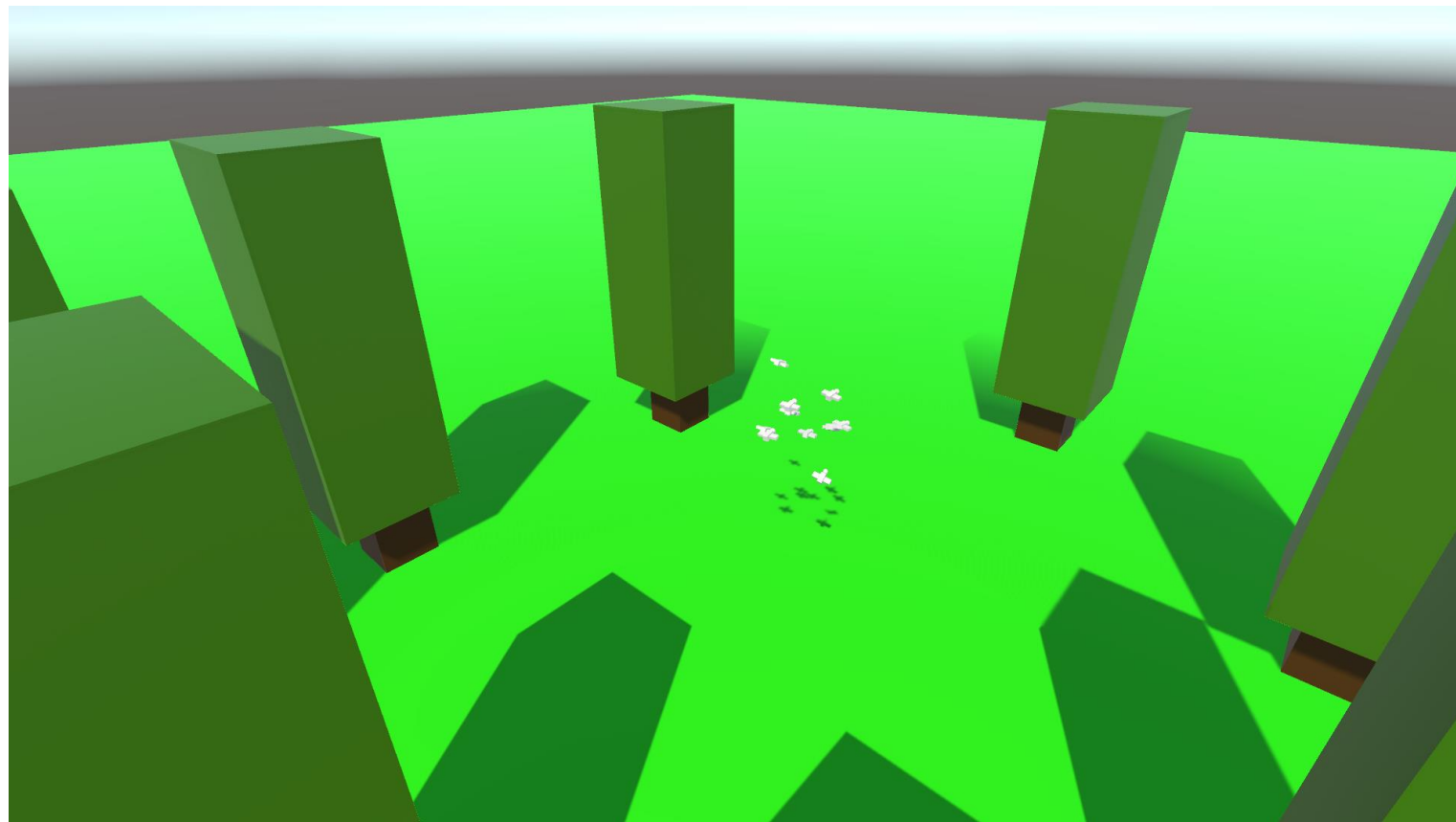


作品紹介資料

鳥の群衆再現



開発期間・所要時間

- 2024年6月中旬～11月
基本Boidsの開発：2か月
回避や追加要素：2か月
- 計約4か月

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

スクリプト	内容
Boid.cs	鳥の群れ
End.cs	ゲーム終了
FlockManager.cs	鳥をスポーンさせBoidに入力
MoveCamera.cs	カメラを動かす
SceneResetter.cs	シーンのリセット
UI.cs	UIの表示

操作方法

入力キー	行動
Wキー	前進
Sキー	後退
Aキー	左へ移動
Dキー	右へ移動
Eキー	上昇
Qキー	降下
右クリック	カメラリセット
ESCキー	UIを表示

制作の意図

- 群れ行動のアルゴリズムを学び、ゲーム開発に応用するため
- 環境ゲームが好きで、自分でも鳥の群れやそれに似たものを作ってみたいと思ったため