

作品タイトル Bond Of University

①製作期間

2022 年 10 月～2023 年 1 月

②制作環境

ソースコードは VisualStudio2022 で記述 GPU は Intel(R) UHD Graphics 630,
ゲームエンジンは Unity2022.1.20f1 を使用 NVIDIA GeForce GTX 1650 使用
プログラミング言語は C#
OS は Windows11

③製作人数と各担当

チーム製作で人数は 3 人、
担当はゲームの戦闘場面におけるプログラミングなど

- ・プログラミング担当 2 人
- ・ Photon を用いたプレイヤー同士のマッチングなどの同期処理の担当 1 人
- ・ 戦闘画面におけるユーザの操作に関する処理とユーザの操る機体に関する処理の設計と実装を行う担当 1 人(自分はこちらを担当)
- ・モデリングと UI 作成担当 1 人

④自分が担当した部分の詳細説明と、特に頑張ったところ

このゲームでは VR でのオンライン対戦を想定していて、ジャンルとしてはメカシューティングアクションに入ると考えています。なかでも私はその対戦におけるプレイヤーの操作や、操作するメカのステータスやダメージ処理や攻撃処理、ミサイルや銃弾の動きのプログラムの設計と実装などを担当しました。

特に頑張ったところは、プレイヤーの操作を受け付ける処理の部分とメカのプログラムの設計です。

プレイヤーの操作を受け付ける処理の部分はなるべく没入感を得られて操作しやすくなるように細かく調整をして、チームのメンバーやクラスメイトにテストしてもらいながら仕上げました。

メカのプログラムの設計に関してはこのゲーム自体、更なるアップデートを予定している作品で、後からでも新しいメカの追加ができるようプログラムにある程度の柔軟性を持たせるように設計したことが特に頑張ったところになります。

⑤その他

ゲーム内のモデルに関しては他の方々が作って配布している MMD を使わせてもらっています。また、このゲームは「オキュラスクエスト 2」と「オキュラスクエスト Pro」でのみ操作の確認を行っていますので、それ以外のコントローラーでの動きの保証はできません。

自分の担当したソースコードに関しては作品のフォルダに添付していますが、もしプロジェクトフォルダをお見えになる場合は、お手数をおかけしますが以下の GigaFile 便の URL からダウンロードしてください。(サイズが大きいので注意してください)

URL : <https://xgf.nu/WzKp>

パスワード : 777