3Dアクションゲーム

キャラクターを操作し最終地点を目指しボスを倒すのが目的のゲームです。

操作

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | キーボード | | マウス | ゲームパッド |
| 前進 | W | ↑キー |  | 方向キー上 |
| 右移動 | D | →キー |  | 方向キー右 |
| 左移動 | A | ←キー |  | 方向キー左 |
| 後進 | S | ↓キー |  | 方向キー下 |
| 攻撃 | Ctrl |  | 右クリック | ボタン3 |
| ジャンプ | Space |  | 左クリック | ボタン2 |
| カメラ左回転 | Z |  | ホイール下 | ボタン6 |
| カメラ右回転 | X |  | ホイール↑ | ボタン7 |

・開発環境

Unity2018.4.36f1 (2022.3.16f1に変換済み)

Unityの勉強をする際に初めて作成したゲームとなります。

まずは「タイトル⇒ゲーム⇒ゲームクリアorゲームオーバー⇒タイトル」といった一連のゲームの流れを組むこと目的に作成を始めました。

サンプルを参考にメッシュを動かすことから始め、当たり判定やメッシュのクリア処理などのサンプルを組み合わせていき徐々にゲームらしくしていきました。

制作過程でシーンの切り替え、プレハブ、スクリプト等Unityの機能を学び最低限の動きを作れるようになりました。

またフリーのモデリングツールを使用して稚拙ですがキャラクターを作成し球体や四角のプレイヤーや敵キャラを差し替えて簡単なアニメーションをさせることを行えるようになりました。