テトリス

落ち物パズルのテトリスになります。

シンプルに100ラインを消せば終了となり、上まで積みあがってしまった場合はゲームオーバーとなります。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | キーボード | | ゲームパッド |
| 右移動 | D | →キー | 方向キー右 |
| 左移動 | A | ←キー | 方向キー左 |
| 下降 | S | ↓キー | 方向キー下 |
| 回転 | 左Alt |  | ボタン0 |
| ホールド | 左ctrl |  | ボタン1 |

・開発環境

Unity2018.4.36f1 (2022.3.16f1に変換済み)

シンプルなテトリスになります。

Unityのオブジェクトのカメラの投影方法に平行投影があり3Dを2Dで表現してみることを目的に作成しました。基本的にブロックは3Dオブジェクトのキューブを合わせたものになります。通常のテトリスと違い落下するブロックは升目ごとに移動させず座標を加算して移動させるようにしました。そのためブロックごとにコライダーを使用して接触の判定をしております。

また複数の形のブロックのオブジェクトをそれぞれ作成したものを使用すると管理がやりにくいので5\*5のブロックのオブジェクトをスクリプト側で切り抜いてブロックの形を作る方法を行いました。色などもスクリプト側で変更しています。