

2022年2月23日

バトルシューティング
Battle Shooting

チームメンバーの紹介

メンター歴
9ヶ月！

メンター
ビリー



モデリング歴
10ヶ月

モデラー
13アーミー



モデリング歴
7ヶ月

モデラー
かえでん



Unity歴
3年4ヶ月！

プログラマー
クリ



Unity歴
1年7ヶ月！

プログラマー
はるばる



サポーター
めいめい



ゲーム概要

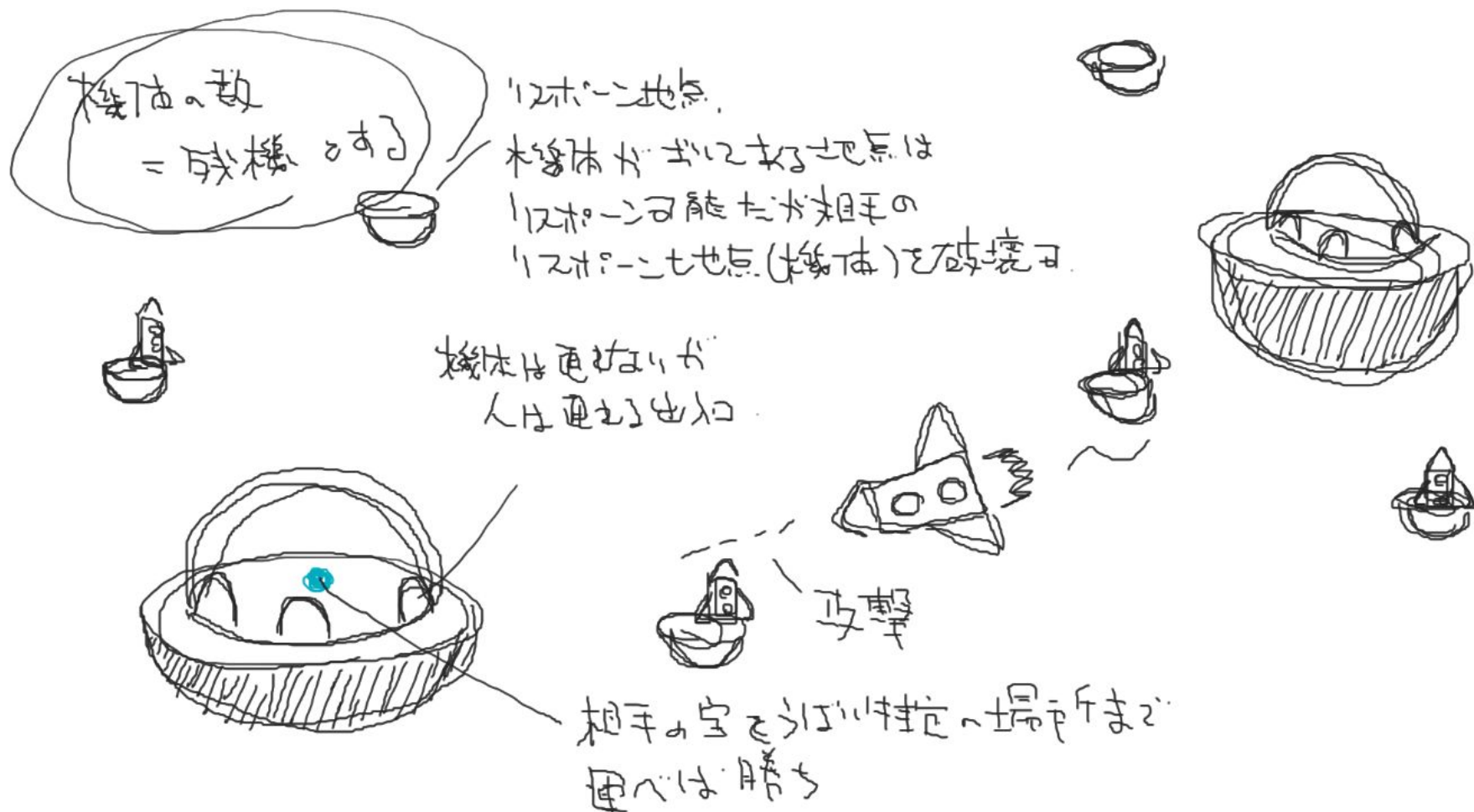
テーマ

- 終末した世界で勝ち抜くために敵の持つ宝を略奪するシューティングゲーム

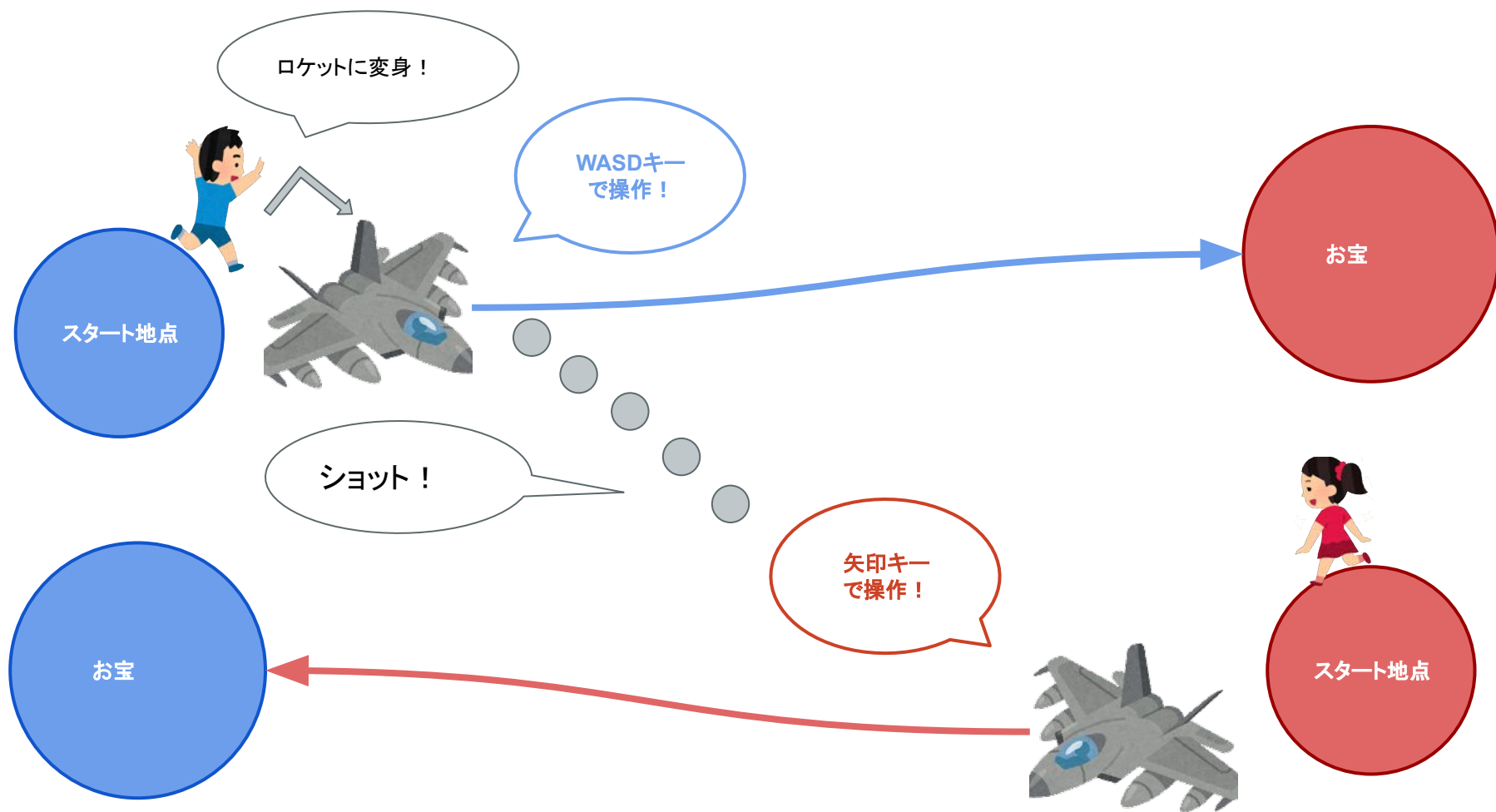
コンセプト

- ただシューティングで勝つだけが勝利ではなく、いくつかの勝利パターンを予測して行動する面白さを伝えたい

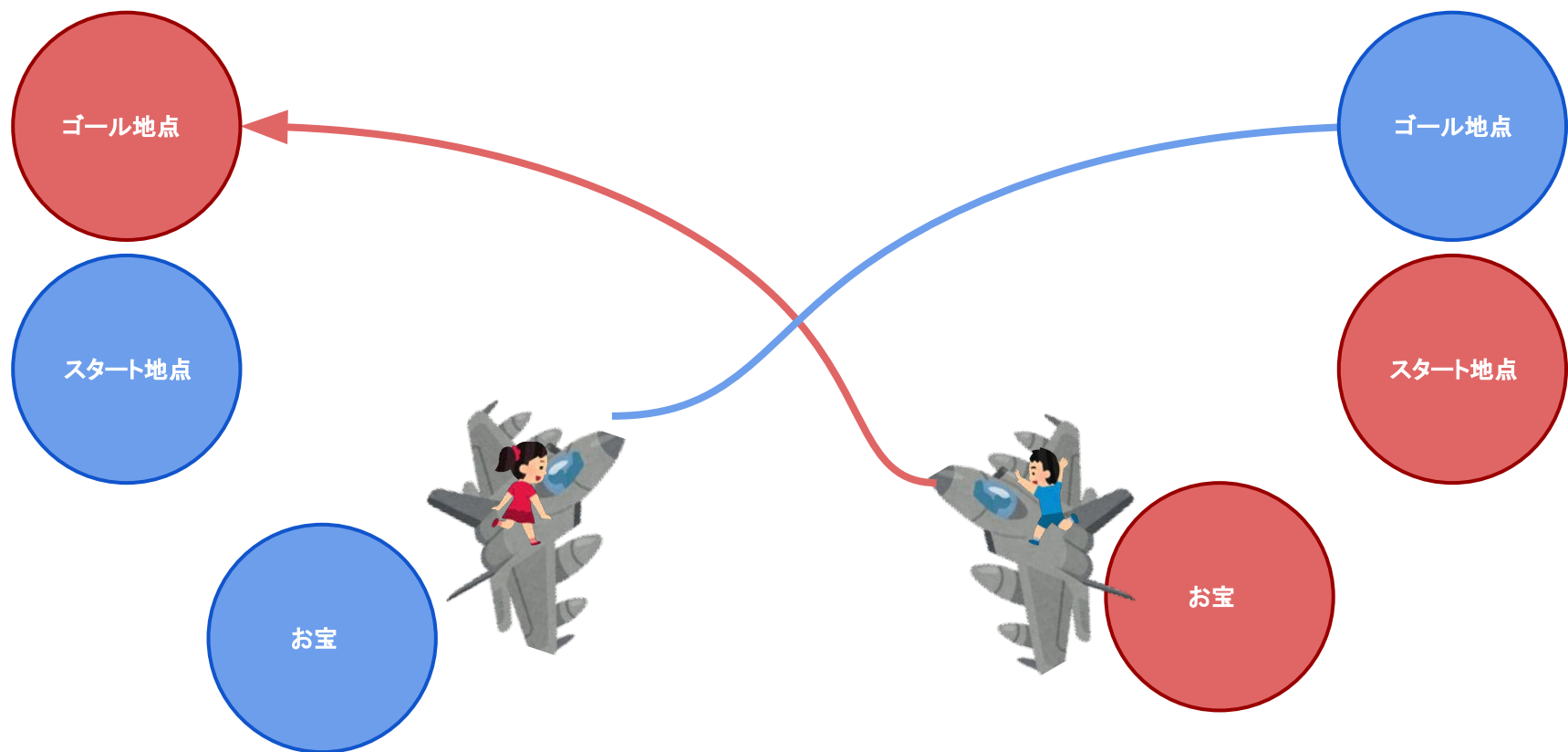
当初の完成イメージはこんな感じ



もう少しわかりやすく説明すると...



もう少し詳しく



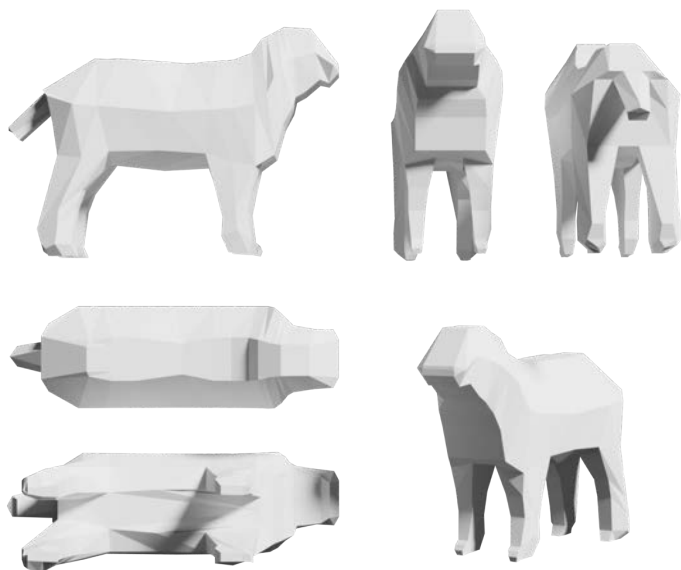


まずはこちらから！

それぞれの担当者から紹介！

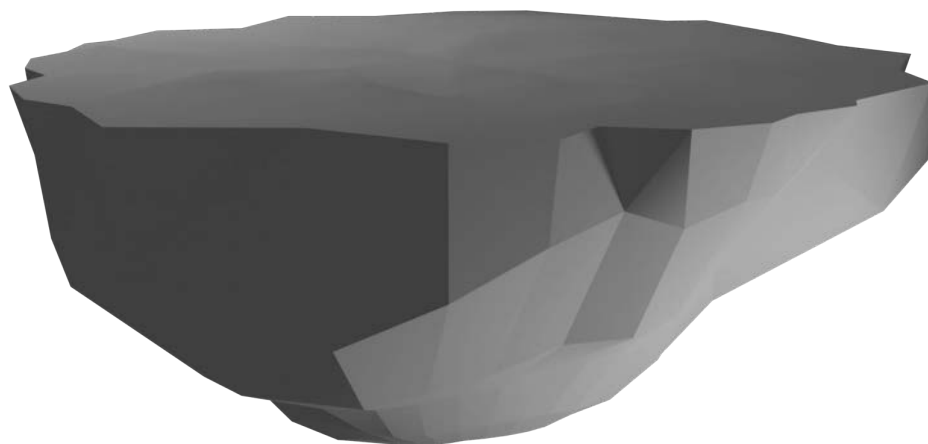
かえでん

スライドに乗り切らないので一部だけ紹介！



ステージとそれを
支える動物！

お宝は星のかけら



かえでん

チーム制作を通して成長したところ！

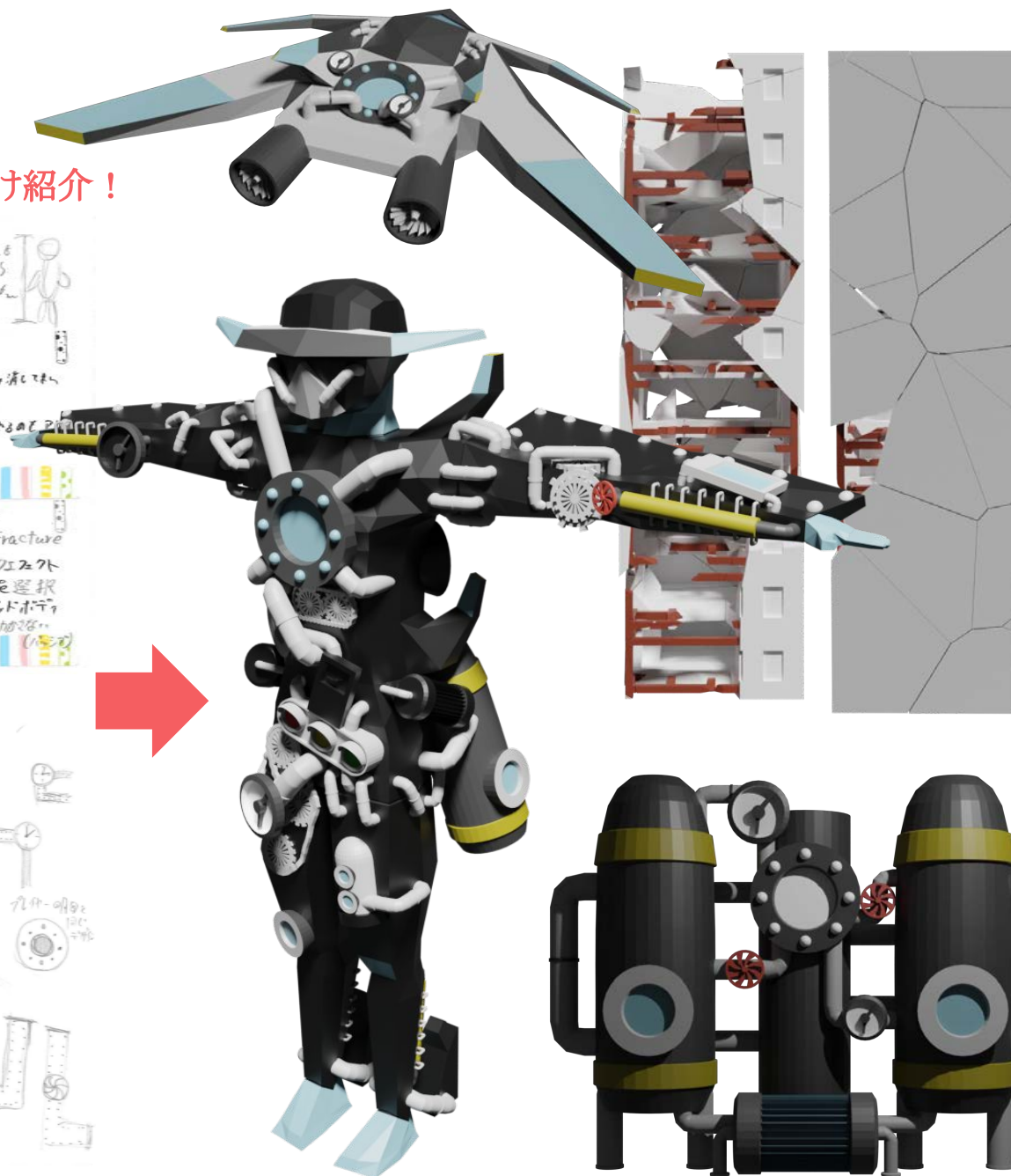
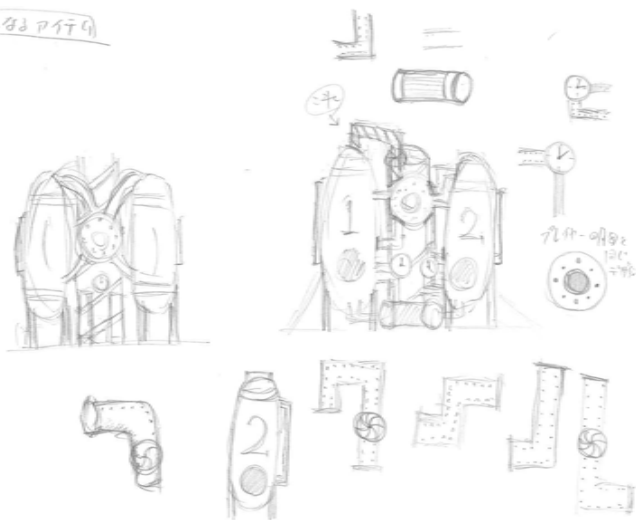
- 3ヶ月で成長したことは作れるものの幅が大きく増えたことです。

例えば動物やペットボトル他にはコップというものが作れるようになりました

チーム制作を通しての反省点や今後の目標や感想！

- 感想はいろんな物を作れて楽しかった
- 今後の目標は今後もっといろいろなものを作ってみたい
- 反省点は作るのが遅かったことです

スライドに乗り切らないので一部だけ紹介！



13アーミー

チーム制作を通して成長したところ！

- 自分のイメージで作るのではなく、資料を見て紙にデザインをまとめてから作れるようになった
- 苦手だった静物のモデリングが早くなった

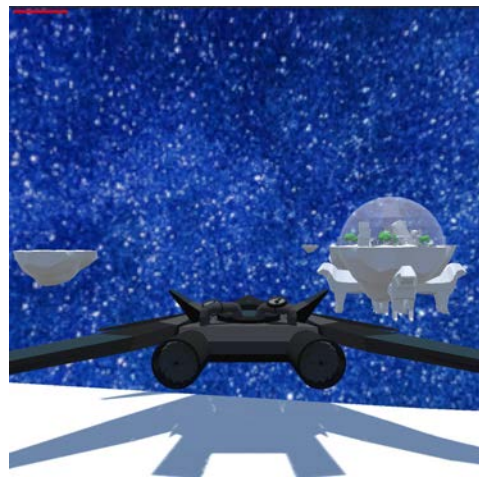
チーム制作を通しての反省点や今後の目標や感想！

- 作るモデルの優先順位を考えてからモデルを作り始める

クリ



(1)人モード



(2)ロケットモード

```
15
16 // Start is called before the first frame update
17 void Start()
18 {
19     p = pl.transform.position;
20 }
21
22 // Update is called once per frame
23 void Update()
24 {
25
26     if (GameObject.Find("player idou").gameObject.GetComponent<Idou>().on!= ona || GameObject.F
27     {
28         if (!ok)
29         {
30             transform.position = moto.position;
31             transform.rotation = moto.rotation;
32         }
33         ok = true;
34         transform.position += pl.transform.position - p;
35         p = pl.transform.position;
36         if (Input.GetKey(rightkey))
37         {
38             transform.RotateAround(p, Vector3.up, Time.deltaTime * 50f);
39         }
40         if (Input.GetKey(lehtkey))
41         {
42             transform.RotateAround(p, Vector3.up, Time.deltaTime * -50f);
43         }
44     }
```

(3)↑三人称のカメラのプログラム

クリ

チーム制作を通して成長したところ！

- 分からないことがある時にすぐ調べたり聞くようになった
- たくさんの方の方法を調べて試してみるようになった

チーム制作を通しての反省点や今後の目標や感想！

- 統合のことも考えて行動ができていなかったと思った
- 分かりやすくプログラムを書くことが必要だと感じた

はるぱる



↑実際のお宝が追従する動画

```
void Update()
{
    if (Playerobject.get == true)
    {
        //Debug.Log("get true");
        //transform.position = Player.transform.position;

        //時間をカウントする
        countup += Time.deltaTime;
        StartCoroutine(Playerchase());
    }

    if (Playerobject.get == false)
    {
        StopCoroutine(Playerchase());
    }

    if (countup >= timeLimit)
    {
        //Debug.Log("時間になりました!");
        transform.position = Old_treaposi;
        StopCoroutine(Playerchase());
    }

    if (countup == 9.0f)
    {
        Old_treaposi = transform.position;
        Debug.Log("success");
    }
}

// 3 個の変数
IEnumerator Playerchase() // コルーチン(宝を、プレイヤーに連れてついていくようにしたいから追加した)
{
    Vector3 Old_position = Player.transform.position;
    yield return new WaitForSeconds(0.3f);
    if ((transform.position - Old_position).magnitude > 2) // 距離が3より離れているときは動く 3以下だと動かない
    {
        transform.position = Old_position;
    }
}
```

↑宝が追従するプログラム

はるばる

チーム制作を通して成長したところ！

- 今日やることを確認できるようになった。
- 自分で書いたプログラムの意味が少しわかるようになった。

チーム制作を通しての反省点や今後の目標や感想！

- このチーム制作で、プログラムの意味が少しでも分かるようになったのは嬉しかった。
- 忘れることはほぼ無かったが、初めて覚えたプログラムには、忘れないようにメモを付けておくようにしたい。
- 今後は書いたプログラムの意味を確認しながら進めていくようにしたい。



お待たせしました！

ゲーム対戦中をご紹介します！

相手の宝(星型)を持って移動！



ご清聴ありがとうございました！



視聴するにはクリック!