

ホームランダービー

クリエイターネーム：COCOA

学年：中学三年

教室：LITALICOワンダー町田

通塾年数：3年間

動画



作品について

< 作品説明 >

ゲーム

バッターはホームランを打つゲーム

ピッチャーはバッターを抑えるゲーム

バッターの場合

ホームランを5本打つ

ピッチャーの場合

バッターを抑えてバッターをゲームオーバーする

< 作品制作に対する思い >

- ・ 野球が好きで作った
- ・ みんなに楽しんでもらいたい
- ・

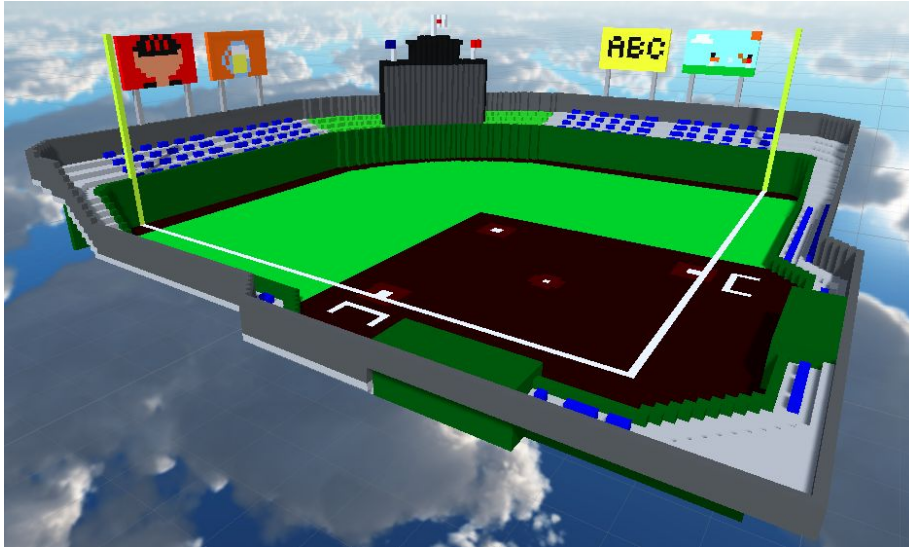
プログラミング

```
35 if (Input.GetKey(KeyCode.K))
36 {
37     ball.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
38     ball.gameObject.SetActive(false);
39     anim.SetBool("pitching", true);
40     Invoke("G01", 2);
41     ball2.gameObject.SetActive(true);
42 }
43
44 if (Input.GetKey(KeyCode.H))
45 {
46     ball.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
47     ball.gameObject.SetActive(false);
48     anim.SetBool("pitching", true);
49
50     Invoke("G02", 2);
51     ball2.gameObject.SetActive(true);
52 }
53
54 if (Input.GetKey(KeyCode.J))
55 {
56     ball.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
57     ball.gameObject.SetActive(false);
58     anim.SetBool("pitching", true);
59
60     Invoke("G03", 2);
61     ball2.gameObject.SetActive(true);
62 }
63
64 if (Input.GetKey(KeyCode.N))
65 {
66     ball.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
67     ball.transform.rotation = Quaternion.Euler(5.3f, 130, -356);
68     ball.transform.position = new Vector3(-3.8f, 2.33f, -9);
69     ball.gameObject.SetActive(false);
70     anim.SetBool("pitching", true);
71     Invoke("G0", 2);
72     ball2.gameObject.SetActive(true);
73 }
--
```

プログラミングの説明

1. ストレートはNが押された
2秒後に投げられる
2. 変化球はK.H.Jによって
ボールの変化するルートが
変わる

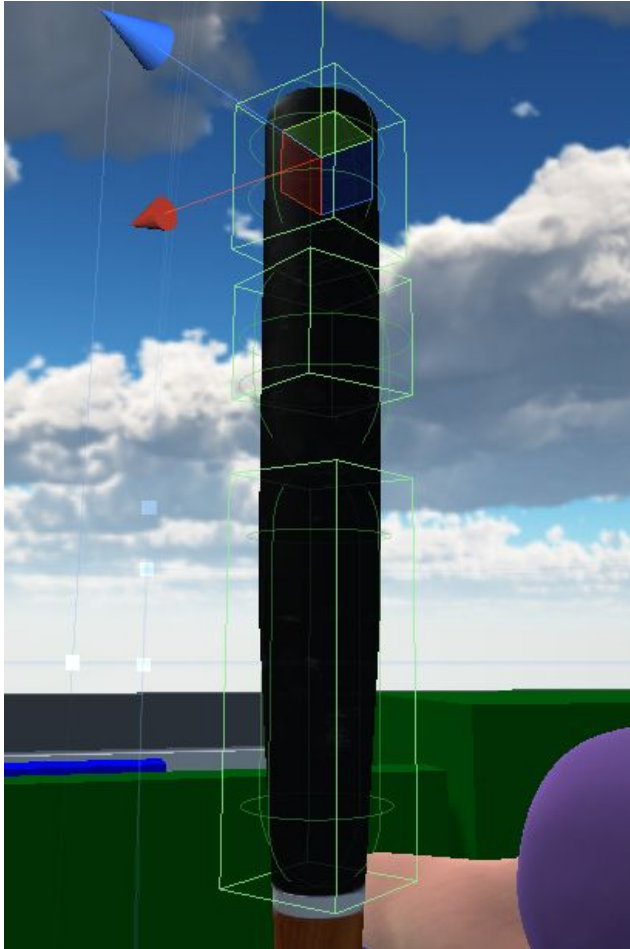
こだわりポイント①



球場を自分で作った

- ・ MagicaVoxelで作成
- ・ 広告などでカラフルにした

こだわりポイント②

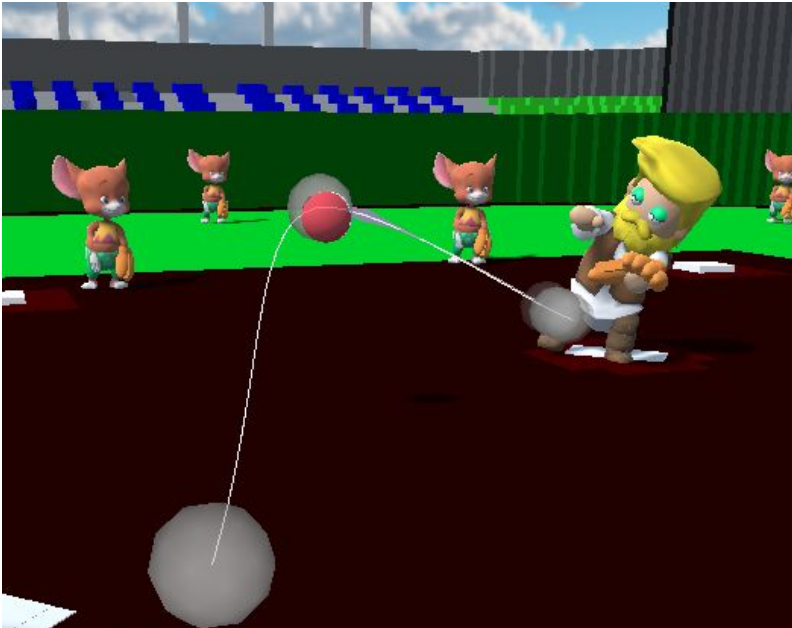


当たる位置によって打球の強さを変えるようにした

打つタイミングで飛ぶ方向が変わるようにした

芯に当たったら音になるようにした

こだわりポイント③



変化球を入れて難しくした

- ・ カーブ(Kキー)
- ・ シュート(Hキー)
- ・ フォーク (Jキー)

作品をつくってみて

- ・ 作品に対する納得度は何パーセントくらい？

80%

- ・ その理由は？

バグってる部分が少しある

- ・ 次に挑戦したいことは？

脱出ゲームを細かく作りたい

- ・ 将来の夢

決まっていない

- ・ 最後に一言

難しかったけど楽しかったです