

FPS風ゲーム

クリエイターネーム : 福みかん
校舎名 : LITALICOワンダー横浜
学年 : 小学6年生
通塾歴 : 5年9ヶ月



動画



プログラミングの説明

```
if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
{
    cc.Move(this.gameObject.transform.forward * moveSpeed * Time.deltaTime); //前方に動かす
}
else
{
    velocity.z = 0;
    Debug.Log(1111);
}
```

= プレイヤーのプログラム =

- ・ いくつもの変数をつくって「if文」という、Scratchで いうところの『もし～なら』を使ってコードを組んだ。



作品について

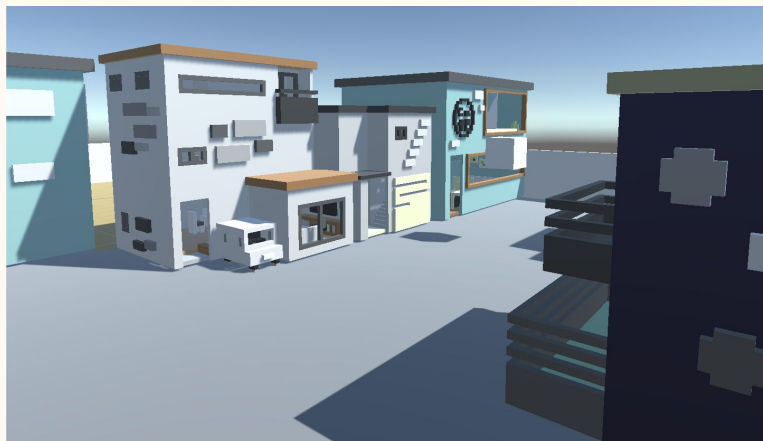
作品説明

- ・ 主人公が、街に突然現れた謎の敵を銃で倒していく、FPSに近いゲーム
- ・ ステージの建物、主人公、敵はすべて1から、「MagicaVoxel」というソフトを使って制作した。
- ・ 「MagicaVoxel」で制作した主人公、敵に「Mixamo」という、オブジェクトに動きを付けられるソフトを使って、走らせたり、コミカルな動きをさせた。

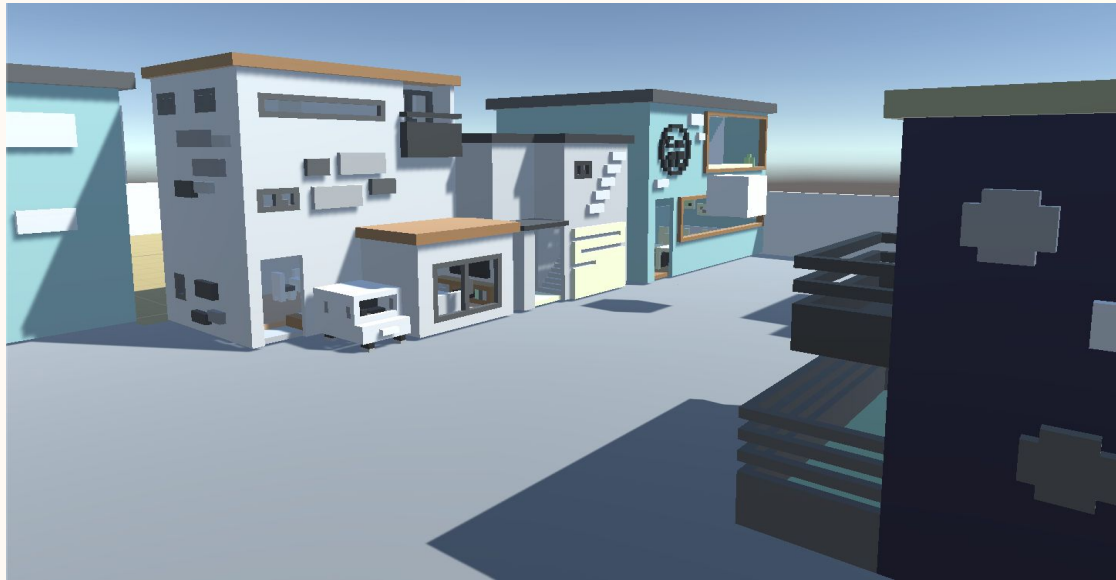


=====**作品に対する思い**=====

- ・ ネットで見た、FPSのゲーム実況を見て、「いつか、Unityで制作してみたい!」と思ったことがゲームを作ったキッカケ。
- ・ 「Mixamo」というソフトを初めて使用した。うまくUnityの中で動かないことがあったが、ゲームを完成させたくて、直す方法を調べた。そして、動くようになった時、うれしかった。



こだわりポイント①



===== 1 から作った建物 =====

- ・ もともと、建物やインテリアに興味があり、このゲームを作る機会に「MagicaVoxel」でつくった。
- ・ めっちゃこだわりました。

こだわりポイント②

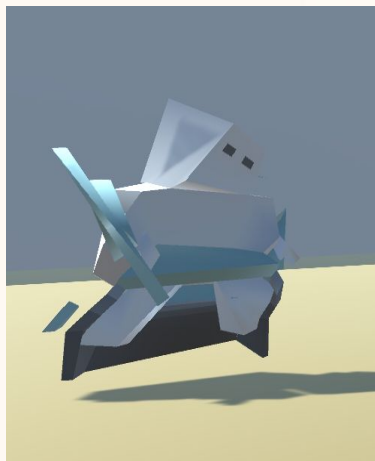
====Playerと敵====

僕たち動くよ～

Playerさん(主人公) ↓



敵さん ↓



・ 服装や、体の大きさなどを調整した。

・ 大きさが小さすぎると「Mixamo」に入らないので工夫した。

=====**作品を制作してみて**=====

- ・建物や、プレイヤー等すべて一から作ったので、うまく動かなかったり、設計ミスをすることもあったが、その分、楽しかった。
- ・次は、おにごっこのゲームを作りたい。

=====**将来の夢**=====

- ・プログラマーや、建物のデザイン業に関わっている人

