

project3

作者：13 (じゅうさん)

(新聞の見本の冒頭に「この作品は、」って書いてあるから別に書いてもいいよね!)

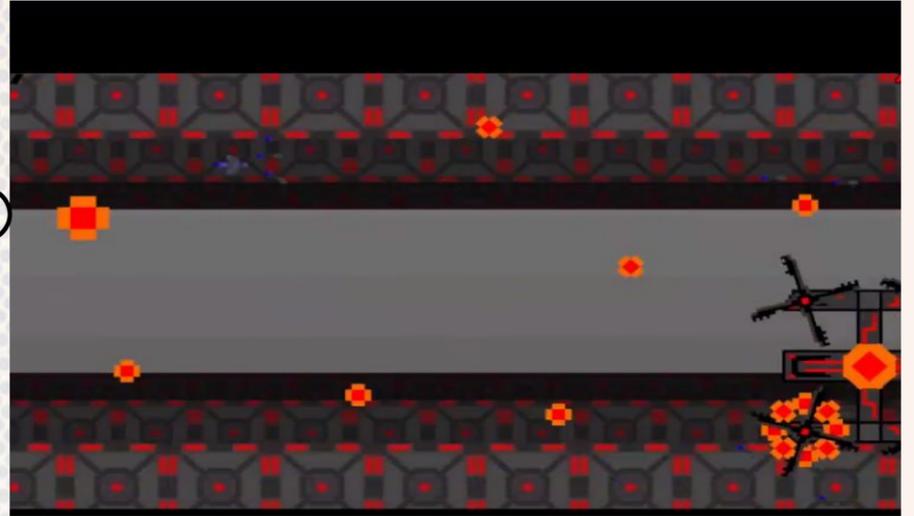
この作品は、クオリティがクツソ高いシューティングゲームだ。

プレイヤーは、二つのショットを使い分け、弾幕をよけながらボスを倒すのが目的となっている。

GAMEのクオリティも高いが、何より背景のクオリティが高いのがこのゲームの特徴である。

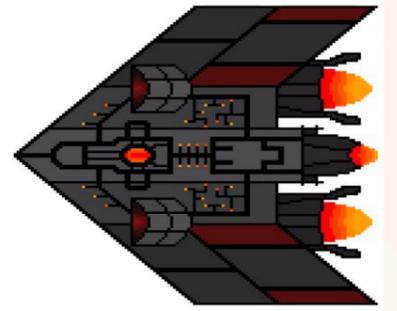
2Dゲームで表現される3D背景、まるで霧がかかっているかのような背景、(これ)→しかも主人公が進むにつれ動いたりする。作品の凄さに驚いてる中、ある観客がこんなコメントを残した。

「売れる」売ってたら買うわ



こだわりポイント②

- ・前の作品に比べて、背景の作り込みがよくなりました。
- ・ボスを強く設計したので、歯応えのある難易度になりました。



Wonder Make Fes

3Dタワーディフェンス

作者：ミズコム

この作品は、(この始め方くっそ便利だなあ) 3D空間の中でタワーディフェンスをするという作品で、まだ試作品なのになんかもいろいろ凄いのである。

まずは画像では伝わり伝わりにくいキャラクターがヌルヌル動くところだ。手足の動きが細かくまるで本当に人が走っているみたいな動きになっている。(これ書いてる人はプログラミング下手すぎてボールを転がすことしかできない)

さらに、普通にジャンプするだけでなく、ボタン長押しすると大ジャンプもできる。

ただ、大ジャンプを作ってる時に問題が発生したようで、ジャンプのアニメーションが途中で終わってしまうという問題。

その問題を空中でモーションを一時停止し、着地したときに再生するようにすることで、上手く解決したらしい。

なるほど！パくら(殴



問題点



ジャンプのアニメーションは着地まで含まれてるから大ジャンプするとアニメーションが途中で終わってしまう！



解決!

ジャンプ中に一時停止 Rayが触れた時に再びアニメーションを再生途中で終わらずに済む