

clusterベータ版を 語れるかもしれない会

語れるか
語れないか
火曜にわかる

9.19(Tue)

23:00~

プレイヤーの位置取得、ワープ、
レイキャスト、モーション強制、
ワークラでアイテム生成・破壊、重力……

clusterベータで何ができる？

- ワークラでできなかつたことが
できるようになった
- Unityでもできなかつたことが～

ワークラのほう

- アイテム生成・破壊 ●プレイヤージャンプ力・速度
- プレイヤーワープさせる
- アイテムとアイテムの衝突を検出
- ……などなど

Unityのほう・その1

- レイキャスト(見えないレーザー飛ばしてどこでぶつかったか判定。ぶつかったのが何かもわかる)
- Playerの重力変更 ●Player速度強制変更
- ポーズとらせる(ダンスは思ったよりめんどい)
- 現在のポーズの状態をとる?

Unityのほう・その2

- 近くにあるアイテムやプレイヤーの情報とる
- アイテムがアイテムに固定値ではない数値を送る
(プレイヤーに(直接)送るのは無理?)
- 子にコライダーがいくつがあったとき、どれが相手にぶつかったのかわかる

Unityのほう・その3

- `$.state`に配列とか辞書配列のデータ保存可能
(パラメータとかカードとか普通に保存できる)
- さらにそういうデータを他のアイテムに送信可能

具体的に何ができるのか

プレイヤーについてくる

- 「近くにいるプレイヤー」取得可能
- 誰が一番近くにいるかもわかるし、今誰についているのかわかる。そのプレイヤーの座標もわかる(距離が計算できる)から離れたら止めるのも可能



銃とか向けた先にワープしたり 即座に命中させたり(レイキャスト)

- 弾を飛ばして当たり判定とるよりも
キビキビしたゲーム体験
- ワープとか、あとポイント向けた先に
建物建てるSLGとかもいけるかも？



モーション強制

- 攻撃モーションとか
- ダンスさせるとか、新エモートとか
(ただし仕様で割とカクカク)
- 固定ポーズだけなら全然OK!

ワークラでピ○ゴラスイッチ?

- 重力っぽい挙動をさせられるはずなので
- ただアイテム同士がぶつかったときの動き方とかがまだ検証できていない
- ただ転がっていくだけならまず可能なはず

「本当の」ジャンプ台とか プレイヤーノックバックとか

(C)Cluster, Inc.

- プレイヤーを「ワープ」じゃなく
強制移動させられる
- ノックバック中の挙動とかはまだ未検証



その他、かなり細かいアイテム間の情報のやりとりが可能になったはず

- カンヅメRPGみたいなじゃなくて
もっと本格的なRPGも作れるはず
- アクション系もかなり進化したはず



「プレイヤーについてくる」は ペットだけじゃなくて……

- 肩に弾を撃ち出す兵器をつけて自動でついてきて自動で弾を撃ってくれるとか
- ボタンがついてきてくれるとか

今後の期待

- 入力とUIについては従来のままなのでそこが改善されてほしい!
- PlayerLocalUIにボタン・スライダーがあるとか
- SetTextGimmickにテキスト送れるとか
- あと、他プレイヤーに回復魔法とか少々めんどい

**見落としていた点とか
アイデアとかあれば教えてください
あと、「かおも」さんの
すごいツールなんので買おう**

ありがとうございました!