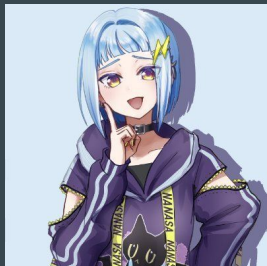


# mocopiでランゲームを 作ってみた



奈茶  
ちやば

# 作った人



奈茶 (@knasa\_21)

プレイヤー担当、走るのが開発中一番辛かった。



ちゃば (@tealeaf\_unity)

ゲームシステム、UI担当、歩くと筋肉痛になる。

macopiが接続されていません

mocopiで

《登校日》

～寝坊したのにのんびり朝ご飯を食べていたら  
家を出るのが遅刻1分前、今更覚ってももう遅い～

登校する

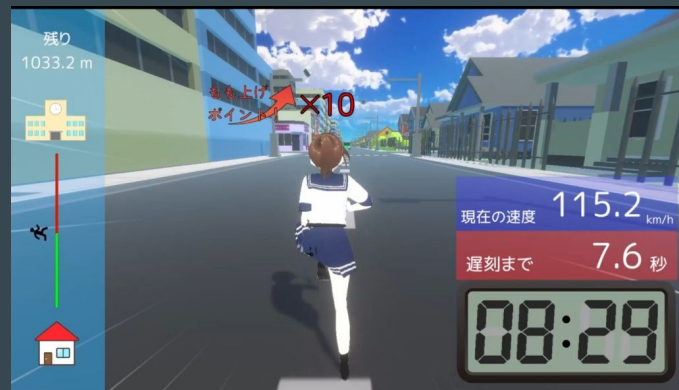
モデル読み込み

設定

ズル休みする

# mocopiで《登校日》～寝坊したのにのんびり朝ご飯を食べていたら家を出るのが遅刻1分前、今更走ってももう遅い～

- 実際に足踏みをすることで、キャラクターを前進させることができる。
- 制限時間以内に登校することが目標。
- 残り時間と獲得したポイントから評価を算出する。



# 開発環境

- Unity
  - 2021.3.4f1
- mocopi SDK
  - v.1.0.0β

# 移動速度の変更

足踏みの時間間隔によって**加速度**と**最高速度**を変化させて、早く足踏みをすればするほど速度が上がるようにした。



# 足踏みの検出

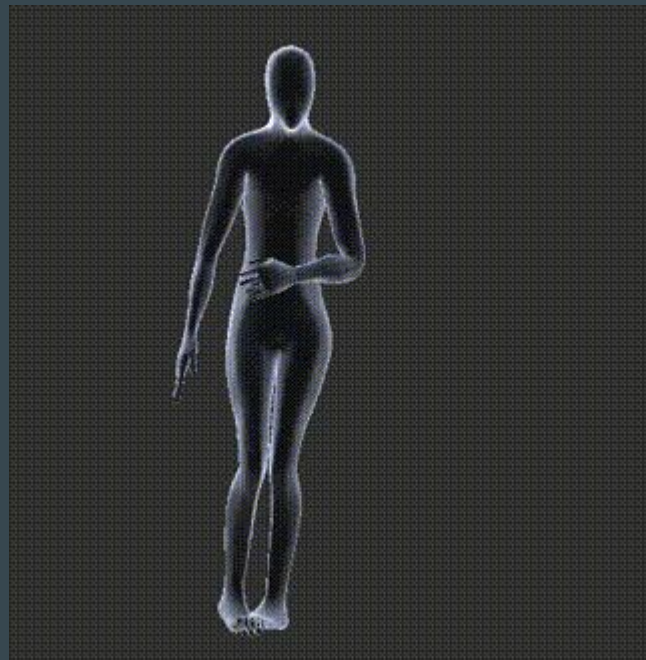
ボーン的位置で地面についているか判定  
そのタイミングで砂ぼこりを出したり、  
SEを鳴らしたり。



# 走る見た目が地味

本人が思ったより足が上がらない。

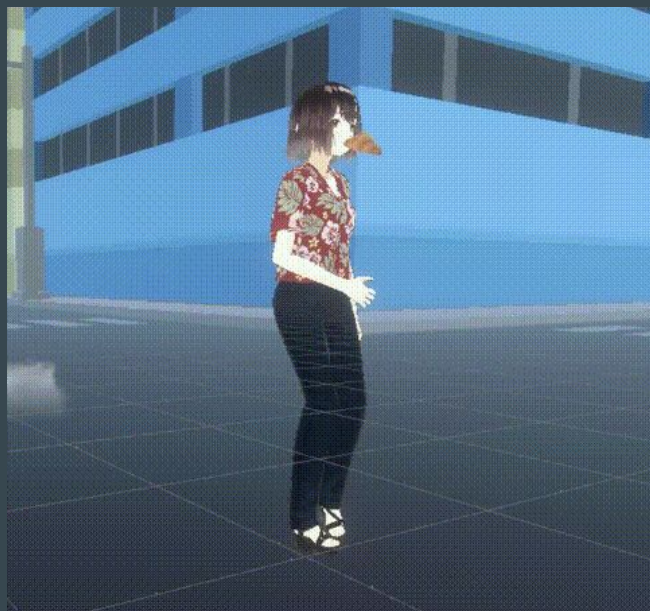
頑張ってるのに、そんなに速そうじゃない。





# 足を実際より高く上げる

FinalIKと組み合わせて、ボーンの変更



## 繋がってないよ表示

mocopiが繋がっていないことをわかりやすくするために表示。

そこまで厳密にはやっておらず、ボーンの更新があったら接続とみなした。



# ちょっとだけSDKの改造

諸々ボーンの変更の直後に処理をしたかったので、  
MocopiAvator::UpdateAvatarPoseメソッドの終わりにコールバックを追加。

```
private void UpdateAvatarPose()
{
    if (this.MotionSmoothness > 0){...}
    else{...}

    this.humanPoseHandlerSrc.GetHumanPose(ref this.pose);
    this.humanPoseHandlerDst.SetHumanPose(ref this.pose);

    // 更新の通知
    _poseUpdate.OnNext(humanPoseHandlerDst);
}
```

# ダウンロードはこちら！



ゲーム > PCゲーム

 奈茶 store

**mocopiで《登校日》** ~寝坊したのにのんびり朝ご飯を食べていたら家が出るのが遅刻1分前、今更走ってももう遅い~



 ダウンロード商品

¥ 0

 無料ダウンロード  
mocopiで\_登校日... .zip (228 MB)



<https://nanasa.booth.pm/items/4865557>