

# ポートフォリオシート

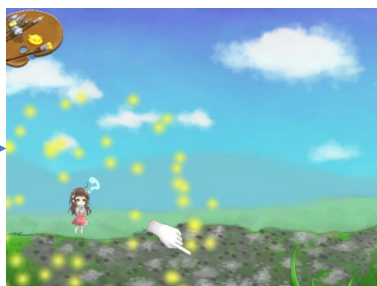
氏名	大川 創	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	Water Color	作品画像	
ジャンル	2D色塗りパズル		
プラットフォーム	IOS(ipad)		
開発環境	Unity2018.3.5f		
使用言語	C#		
制作期間	2019年4月～2019年9月		
チーム人数	プランナー3名、プログラマー3名、グラフィッカー9名		

## ■ゲーム概要

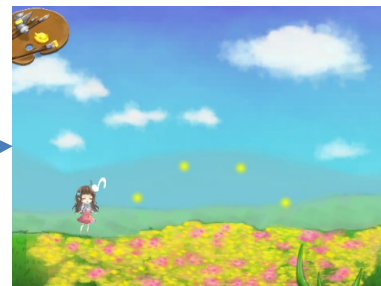
不思議な筆を持った少女が、色を失った生き物、自然物に本来の色を取り戻させながら進む簡単パズルゲームです。  
プレイヤーはタッチ操作のみでゲームを進めることができます。



様々な色に光る色の精をタッチ。



色の精が少女の元にやってきて色をくれます。



白黒の生き物をタッチすると色を付けることができます。



ゲーム内には3つの季節のステージがあり、季節ごとに様々な生き物がいます。

## ■制作担当箇所

ゲーム全般のプログラミング、ゲーム全体の見栄え調整

## ■アピールポイント

- ・ゲーム全体のタッチ処理を1人で実装しました。
- ・ParticleSystemを使い、動きの軌跡がわかる色の精を作成しました。
- ・色を与えていく生物たちを管理するコードをクラス構造にして、コードの汎用性を意識しました。
- ・Cameraのレイヤーを分けてステージ背景の遠近感を表現しました。

## ■ファイル名

ソースファイル: WaterColor/source