

Magical Girls Symphony

魔法少女たちの交響曲

北海道情報専門学校
ゲームクリエイタ科3年 畠山 りさ

制作期間:2週間 開発環境:Unity(C#)

プレイ人数:1人 対応:Android/PC

制作目的

2週間でパズルゲームを個人制作し、座標情報を使った2次元配列制御(次ページ参照)に挑戦し、技術習得を図る。

既存のパズルゲーム(※パズドラ)の

- ・操作感を実現する。
- ・ゲームの流れの再現する。

※ルールはパズドラと同じです。

<http://pad.gungho.jp/index.html>



アピールポイント

滑らかな動作等、見た目の部分のプログラムを主に重要視して制作しました。(次ページ参照)

キャラクター以外のドロップ、ロゴ等、イラスト関係は全て自作です。



設計詳細

★ドロップの入れ替え方法

事前にドロップの配置場所の座標が格納された
2次元配列を準備します。
動かすドロップの座標情報を利用して
ドロップの入れ替えを行います。→idou.cs210行目

★コンボの生成

揃った回数を取り、何コンボしたかわかるようにしました。
コンボ数を見えやすくするため、コンボの文字を点滅させる
など工夫しました。→comboobjaut.cs80行目

★アニメーションを利用

敵がダメージを受けたらダメージを
受けてるように見える軽いアニメーションを付けました。

※スキル部分

→今回は時間の関係上見た目のみ実装しました。
一定ターンがたまるとアイコンが明るくなります。

お借りしたもの

★キャラクター

星宝転生ジュエルセイバー
<http://www.jewel-s.jp/>

★効果音・BGM

零式マテリアル
<http://www.zero-matter.com/>

H/MIX GALLERY
<http://www.hmix.net/>

ジュエル効果音ラボ
<http://soundeffect-lab.info/>

