


# ポートフォリオシート

氏名	菅野 玲央	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	ゆるっとチェーンパズル	作品URL ・ QRコード	
ジャンル	パズルゲーム	・ゲーム制作及びデモ動画 <a href="https://youtu.be/xOxbV_aMFc0">https://youtu.be/xOxbV_aMFc0</a> 	
プラットフォーム	PC		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	5カ月		
チーム人数	15人(うちプログラマー3人)		

## ■ゲーム概要

ピースを繋げて消していく「パズルゲーム」です。消したピースの数に応じて、スキルが発動します。お好みピースを選択するとタイマーが動き出します。カウントが0になるまで、ピースを消していきます。同種ピースを3個以上繋げると消すことが出来ます。5個、7個、9個以上繋げることで、スキルを発動できるボムが生成されます。スキルゲージが溜まると、発動が可能になります。

タイマーが0になると消したピースの総数、最大チェーン数に応じて敵に攻撃を与えます。敵は、パズル終了後に攻撃してきます。先に敵のHPを0にすることで、ゲームクリアです。

## ■作品画像



タイトル画面

戦闘画面



パズル画面



## ■制作担当箇所

パズルのメインシステム

- ・ピース、スキル、ボム等の実装
- ・パズル背景やUIの配置等
- ・タイマー、ピースの総数、最大チェーン数等の実装

## ■ゲーム説明



## ■アピールポイント

### 【苦戦したところ】

①ピースを規定数消した際に、発動するスキルの実装です。スキルを発動した際の1ターンのみ、他種のピース同士でも繋げられる仕様を導入したからです。スキル発動終了後も、スキル効果が持続していた為です。メンバーと相談しながら、修正しました。

②タイマーの実装です。理由は、ゲージ残の表示調整が難しかったからです。黄色のボムを消した際、持ち時間を2秒延長すると同時にゲージも増加する為です。実際にタイムを計測しながら、作成しました。



スキル使用時

### 【工夫したところ】

①タイマーにゲージを導入した点です。残り時間を数値だけでなく、ゲージを導入することで、プレイヤーが一目で把握出来る様に工夫しました。

②選択したピースの色別です。ピースを選択した際に、色が変わり(少し薄めになる)します。色別させることで、選択したツムを明確にするためです。こちらは、イラスト担当者に2パターンの作成を依頼し、作成しました。

③ボムの実装です。理由は、効果が異なる3種類のボムを取り入れたからです。これは、繋げたボムの個数に応じて、生成されるボムが異なります。



## ■作品詳細画像

### 3種類のボム詳細

ピンク: 周囲のピースを消す

黄色: 周囲のピースを消す  
+ タイムを2秒延長

青色: 広範囲のピースを消す



