SHIFTCOLOR

・作品の目的

2018年日本ゲーム大賞向けに作成したゲームです。

日本ゲーム大賞で受賞を目標に作成いたしました。

・実装済み要素

AI(MinMax法を実装し、非常に重たかったため、αβ法を実装いたしました。)

・制作環境

Unity2017

　VisualStudio 2017

　C#

・制作期間

3年生の頃に約4か月で作成いたしました。

2018年2月～6月

チーム制作製作

・担当箇所

チームの人数は私を含め2人で、どちらもプログラマです。

私はプログラム全般をさせていただき、

もう一人の方はグラフィックやサウンド、企画などをしていただきました。

・アピールポイント

本当は、最初からネットワークにつないで遠くの人と対戦できる形式にしたかったのですが、ネットワークは初めてで、一生懸命調べたのですが、間に合わないと思い、AIを実装することになりました。

＞AI

AIはαβ法を使用し、実装しております。

最初はMinMax法で行っておりましたが、非常に重くなり、ゲームどころではなかったためより軽く実装できるαβ法を実装しました。

AI部分のソース「SelectSystemScript.cs」

＞ネットワーク接続部分

　ネットワークは未完成、未実装ですが、接続部分だけは完成していますので

　もしよければご覧いただけたら幸いです。

　ネットワーク部分のソース[MyNetworkManagerScript.cs]

・気を付けたポイント

UIはとっくに見やすさ、使いやすさ、わかりやすさを特に気を付け調整いたしました。

・操作方法

マウスの左クリック ：ボタンを押す・ピースに色をうつす(基本的にマウス左クリックのみ)

マウスの右クリック ：使うピースの色を決めるときのみ。