

SUPPRIMER(シュプリメ)ゲーム説明

ゲーム概要

ジャンル	対戦パズル
プレイ人数	2人
プレイングタイム	3分

多くのブロックを消し、相手にダメージを与えて相手の HP を 0、またはHPの多く残っていたプレイヤーの勝利です。

タイトル

左側が 1P、右側が 2P です。

Lスティックでキャラを変更、A ボタンでキャラを選択します。

選択したキャラクターは B ボタンで解除できます。

お互いがキャラクターを選択した後、A ボタンを押すことでゲームがスタートします。

また、各キャラクターに効果があります。

効果は以下の通りです。

- ・ホワイト

カウンター状態になったとき、カウンターの威力が上がる。

- ・ピンク

ピンクブロックを消したとき、多く回復する。

- ・ブルー

ガード状態になったとき、ガード性能が上がる。

- ・グリーン

相手に与えるポイズン(デバフ)の効力が上がる。



ゲームメイン

左側が 1P のタイル、右側が 2P のタイルです。

L スティックでポインタを移動。A か B ボタンを押すと 2 つ以上同じ色が繋がっているブロックを消すことができます。

ブロックを消すことで相手にダメージを与えることができます。

ブロックは一度に大きく消すほどボーナスのダメージが追加されます。

こうして相手の HP を 0 にした方が勝ちです。

各色のブロックには効果があります。

効果は以下の通りです。



・ホワイトブロック

消したらカウンター状態になります。

カウンター状態でダメージを受けたら相手に少し反撃します。



・ピンクブロック

消したらそのブロックの大きさに対して自分の HP を回復します。



・ブルーブロック

消したらガード状態になります。

ガード状態は相手からのダメージを減らせます。



・グリーンブロック

消したら相手にポイズンを与えます。

ポイズン状態だと攻撃力と回復量が下がります。

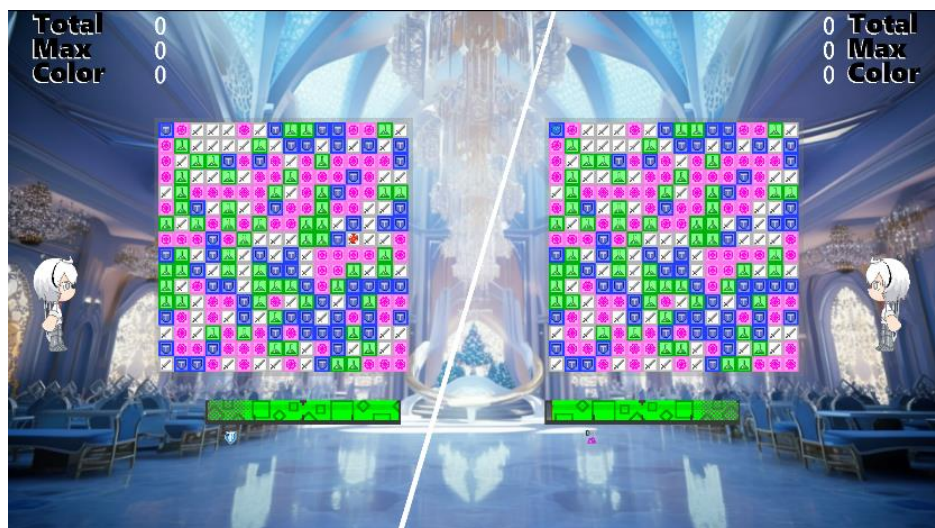
カウンター、ガード状態は一度攻撃を受けると解除され、ポイズンは一度攻撃すると解除されます。

画面上部に書いてある英語以下の通りです。

Total 消したブロック総数

Max 一番多くつなげて消したブロックの数

Color キャラクターに対応する色のブロックを消した総数

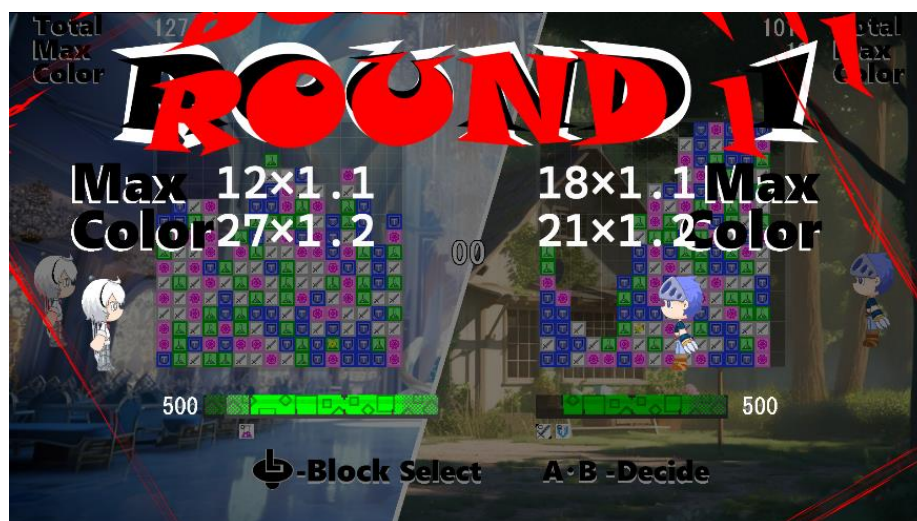


30 秒経過で 1 ラウンドが終わります。

ラウンドが終わることで盤面のリセットと、そのラウンドに消したブロックに対してボーナスのダメージを与えます。

ボーナスのダメージ値は $\text{Max の値} \times 1.1 + \text{Color の値} \times 1.2$ です。

これはお互い計算し、自分のダメージ値をそのまま相手に与えます。



リザルト

リザルトは勝利したプレイヤーが表示されます。

Lスティックで上下選択、A か B ボタンで決定できます。

リザルトは負けたプレイヤーが操作できます。

もう一度バトル！は同じキャラでもう一度ゲームメインを繰り返します。タイトルへはタイトルに戻ります。



制作環境

- ・ Microsoft Visual Studio Community 2019
(Version 16.11.24)
- ・ GitHubDesktop
(Version 3.3.1 (x64))
- ・ DxLib(ライブラリ)
(Ver 3.24)

動作環境

Windows11

制作情報

- ・ 製作期間 3 カ月
- ・ 製作人数 4 人
 - プランナー 奈良 恭治
 - プログラマー 並里 竜維
 - プログラマー 清水 崇光
 - グラフィック 荒木 仁那