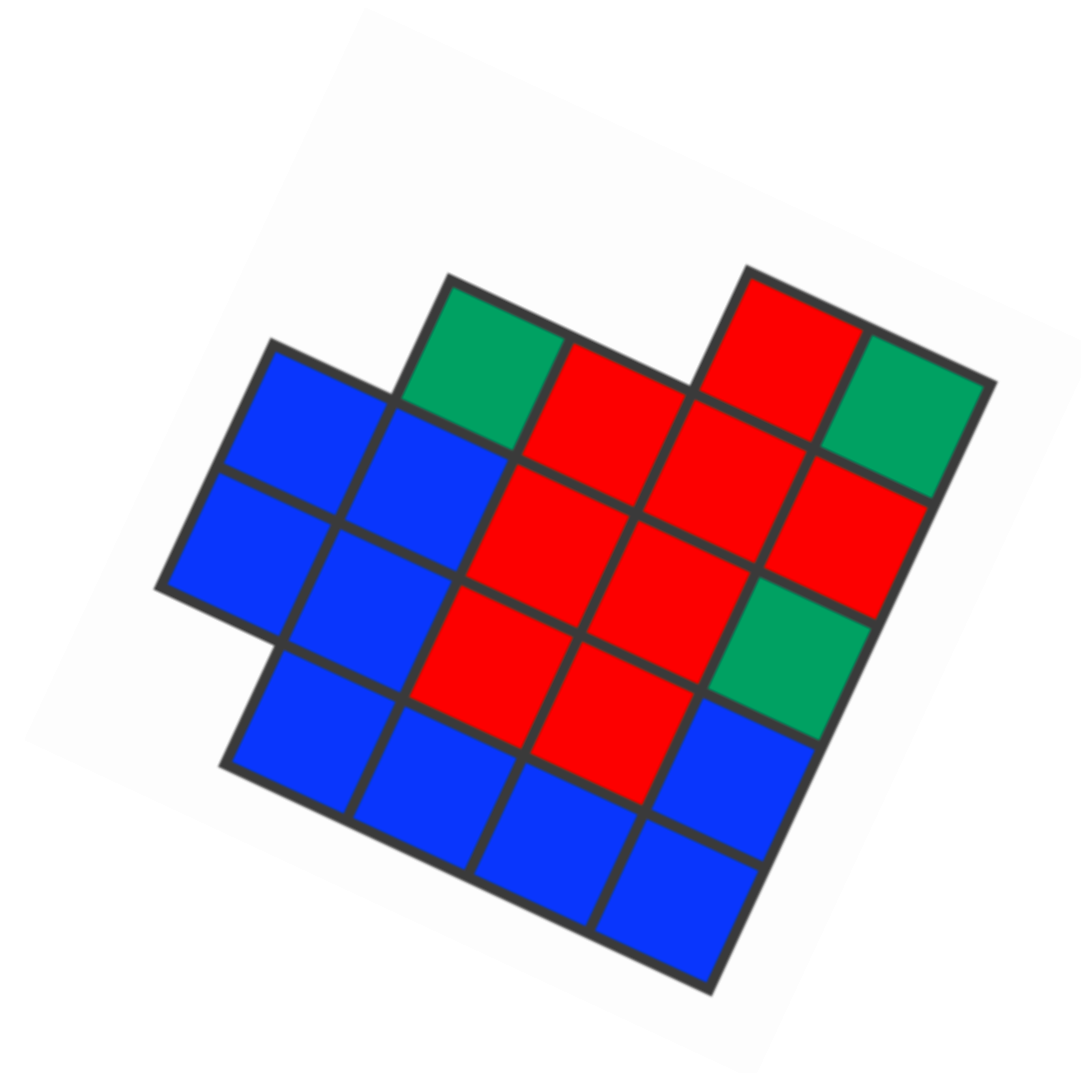


す ㄣ す ㄣ

紹介資料

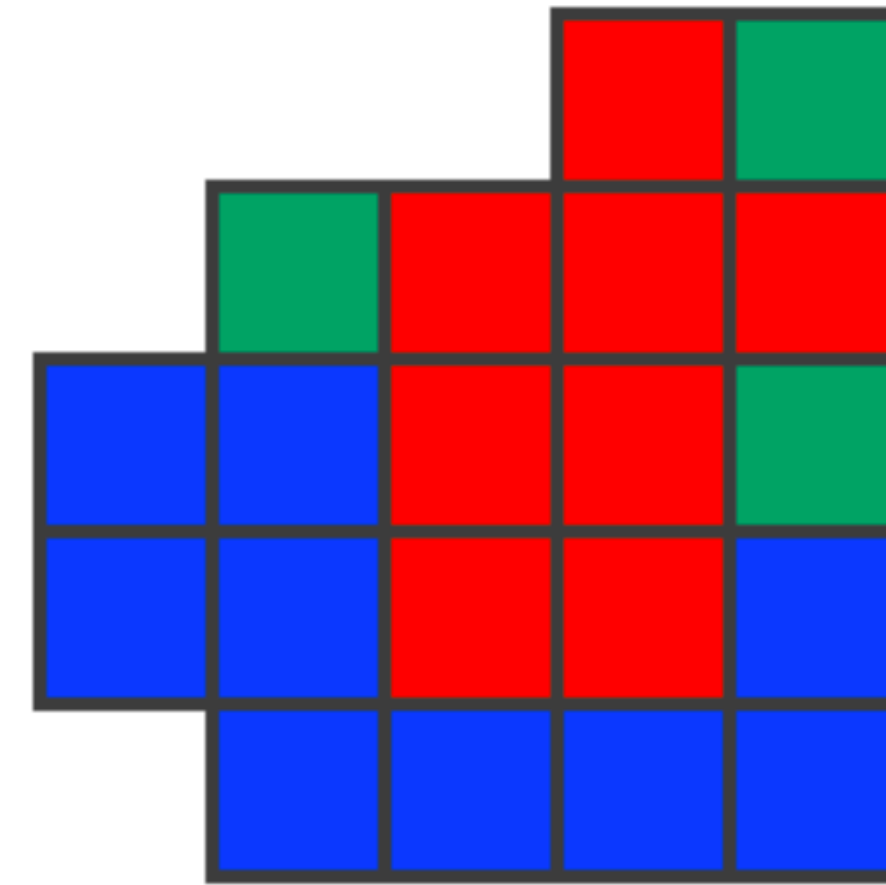


GitHubリポジトリ : <https://github.com/so-su/OneStrokeStrikes>

ゲームのコンセプト

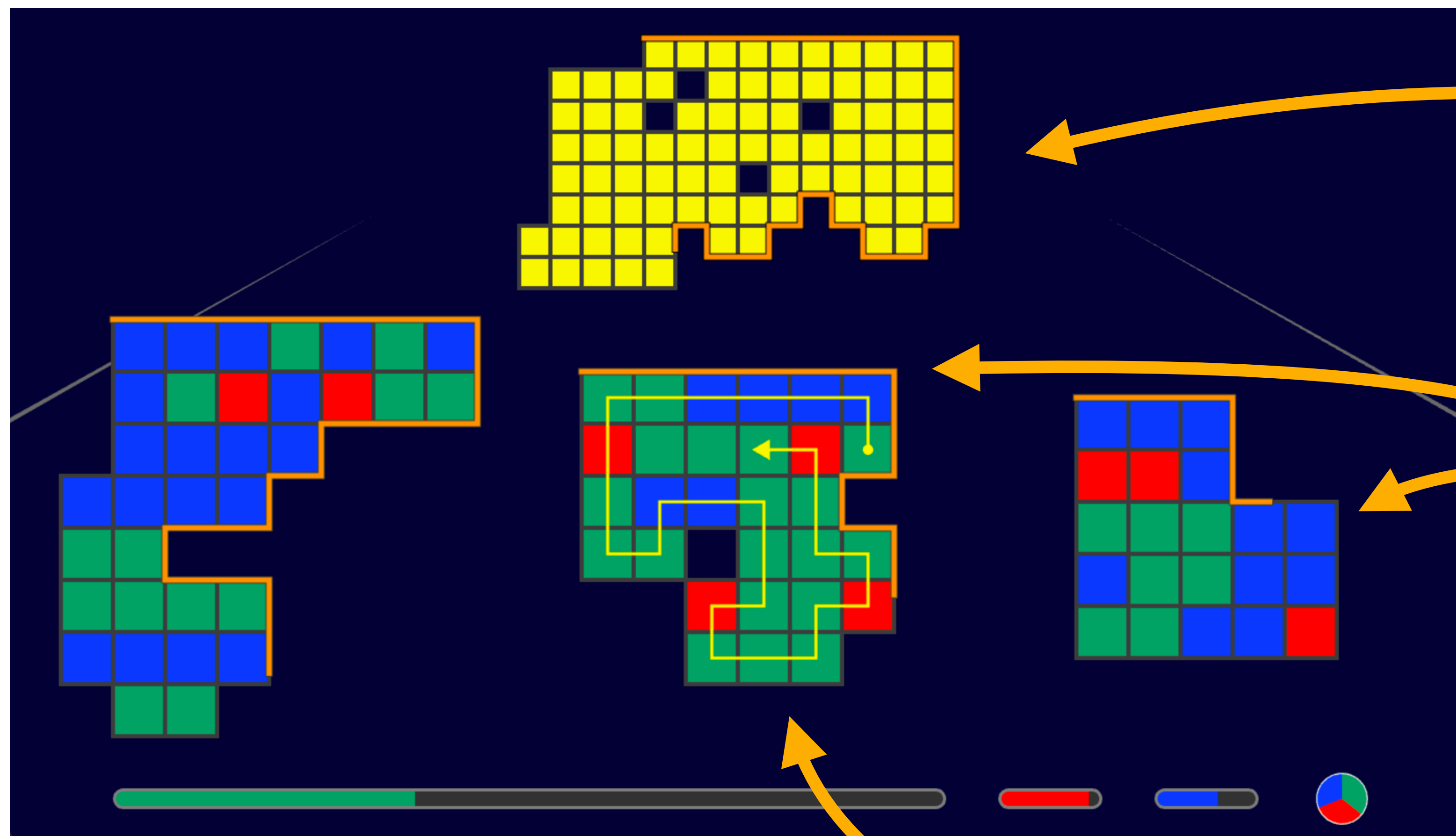
ポリオミノを遊びつくるパズルゲーム！

- ・ポリオミノの一筆書き
- ・ポリオミノの外周
- ・ポリオミノの分裂



- ・図形的性質に着目
- ・ゲームの構成要素を図形的に表現

ゲームの流れ



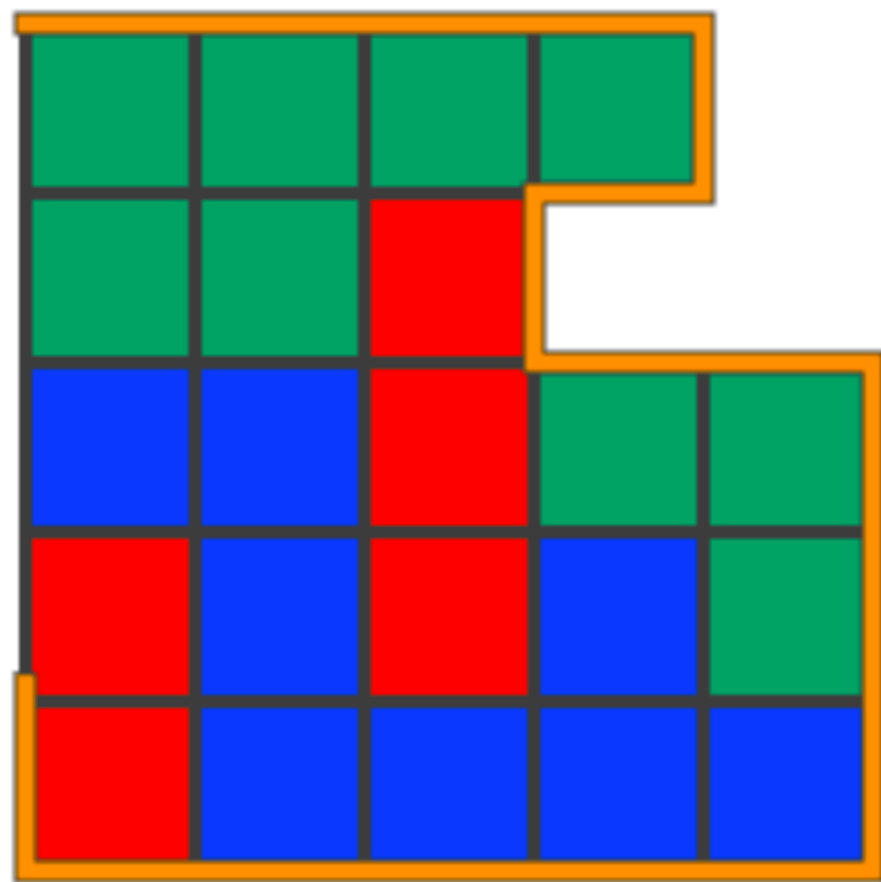
黄色いポリオミノのブロック
をすべて破壊するのが目的

そのために、カラフルな
ポリオミノたちを
一筆書きして倒して
ポイントをためる

同じ色を連続させてなぞるとボーナス！

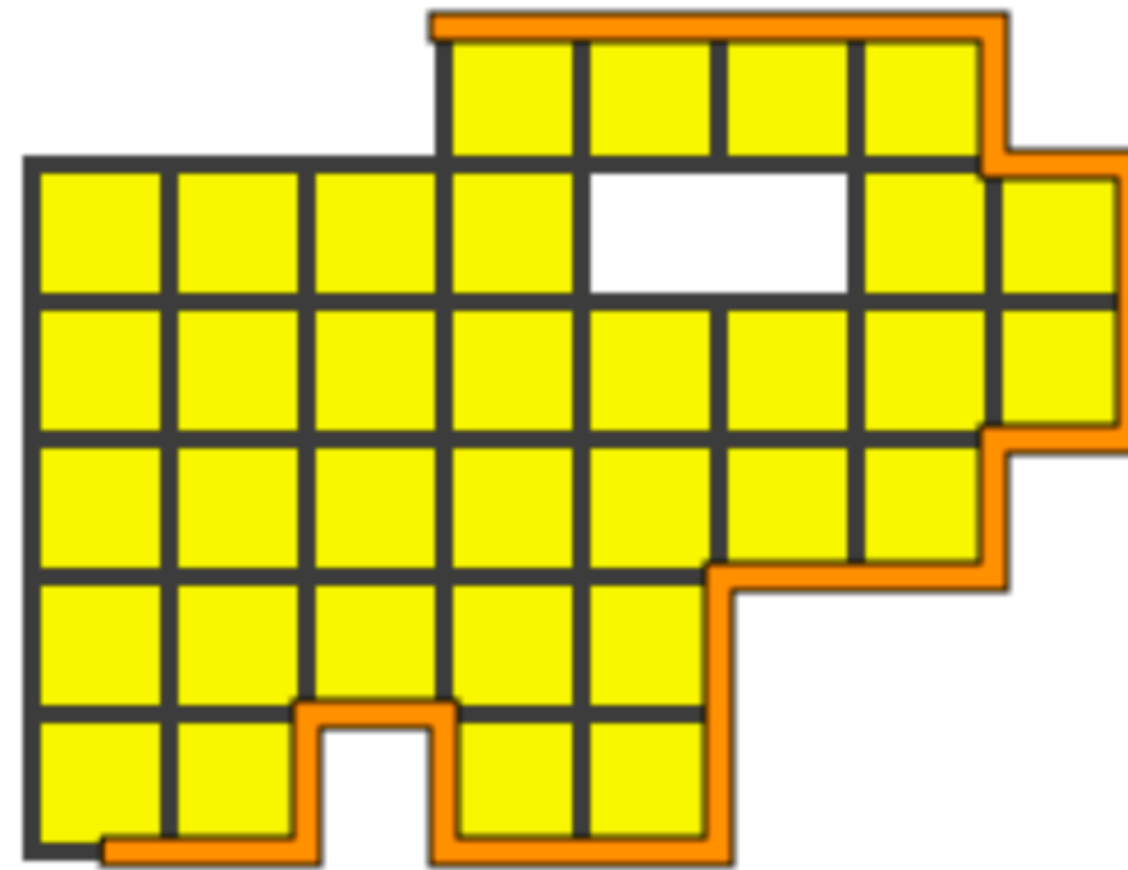
敵のギミック【外周のゲージ】

- ・ポリオミノの**外周**を、オレンジ色のゲージが周回している
- ・ゲージが一周するたびに行動してくる



【カラフルな敵】

ダメージを与えてくる



【黄色い敵】

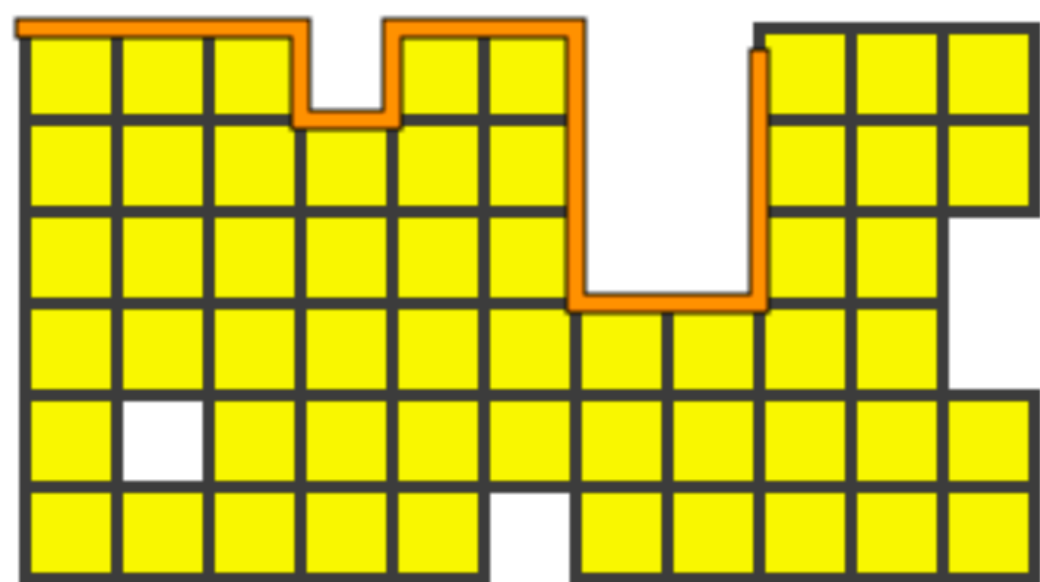
カラフルなポリオミノ
のゲージ速度UP

ポリオミノの
外周を計算する
アルゴリズム
を考えた！

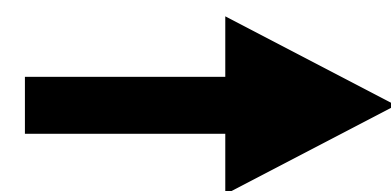
敵のギミック 【分裂】

- ・ 一筆書きでためたポイントを使い、黄色いポリオミノのブロックを破壊
- ・ はじめはひとつだったポリオミノが上下左右につながらなくなる

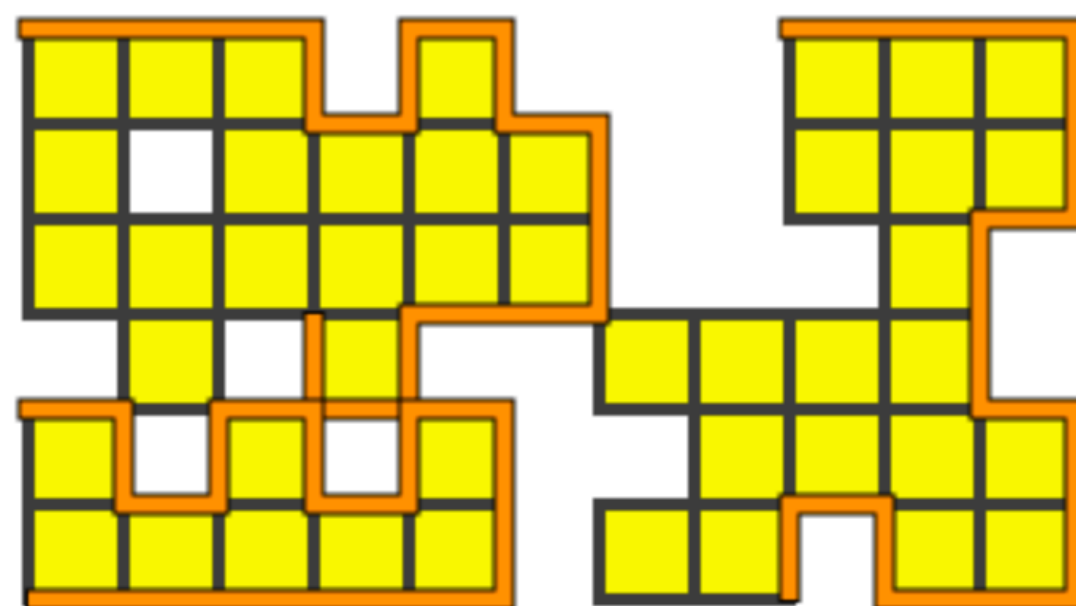
→ いくつものポリオミノに**分裂**してそれぞれが独立に行動し始める！



はじめは1つ



破壊

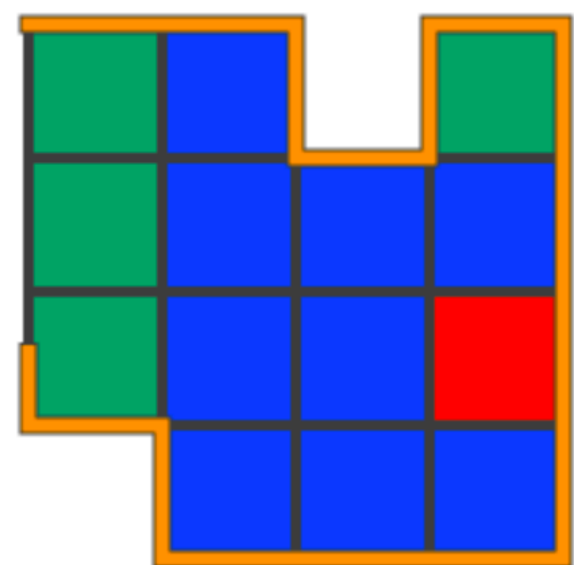


3つに分裂した！

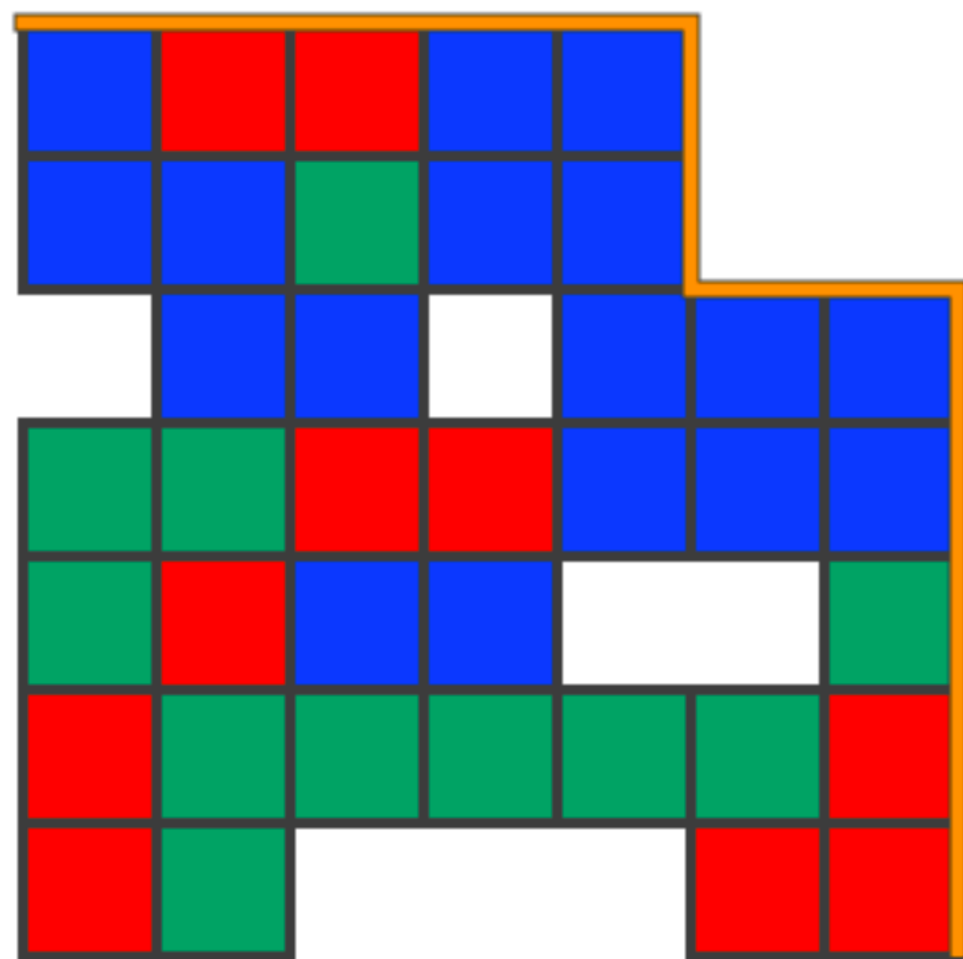
外周の短いポリオミノが増えてしまうと
たいへんなことに！

ゲームの要素を図形的に表現

- 敵の強さ



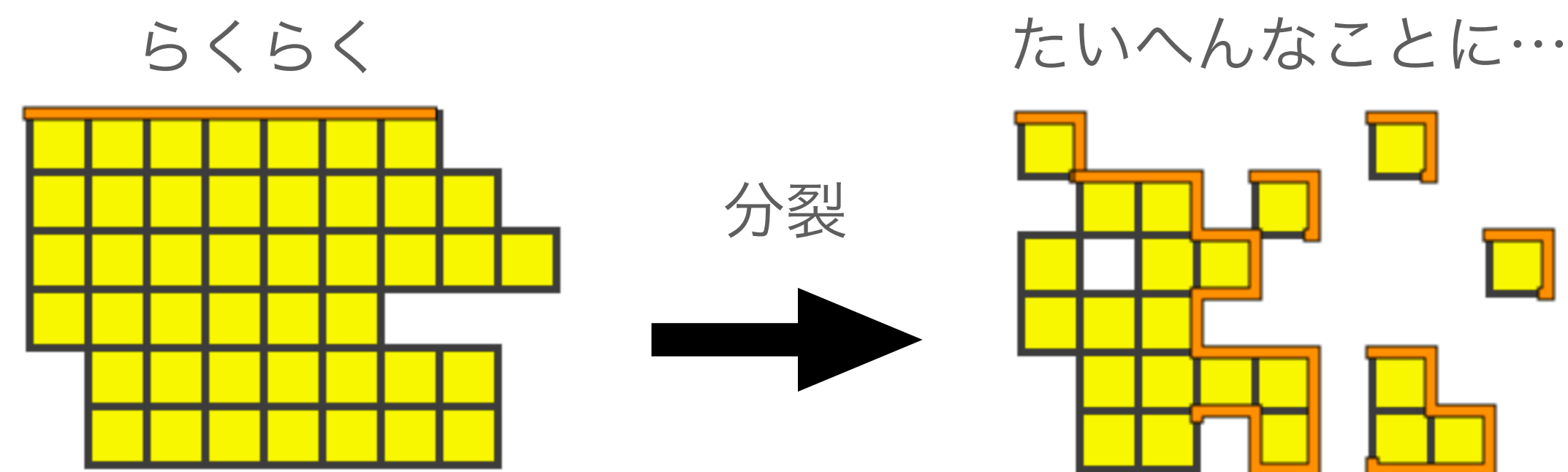
小さい敵：
外周が短い＝攻撃力が高い
でも一筆書きは簡単



大きい敵：
外周が長い＝攻撃力が低い
でも一筆書きは難しい

- 戦況

- 図形的に表現されていてわかりやすい
- たくさん分裂していたらヤバい！

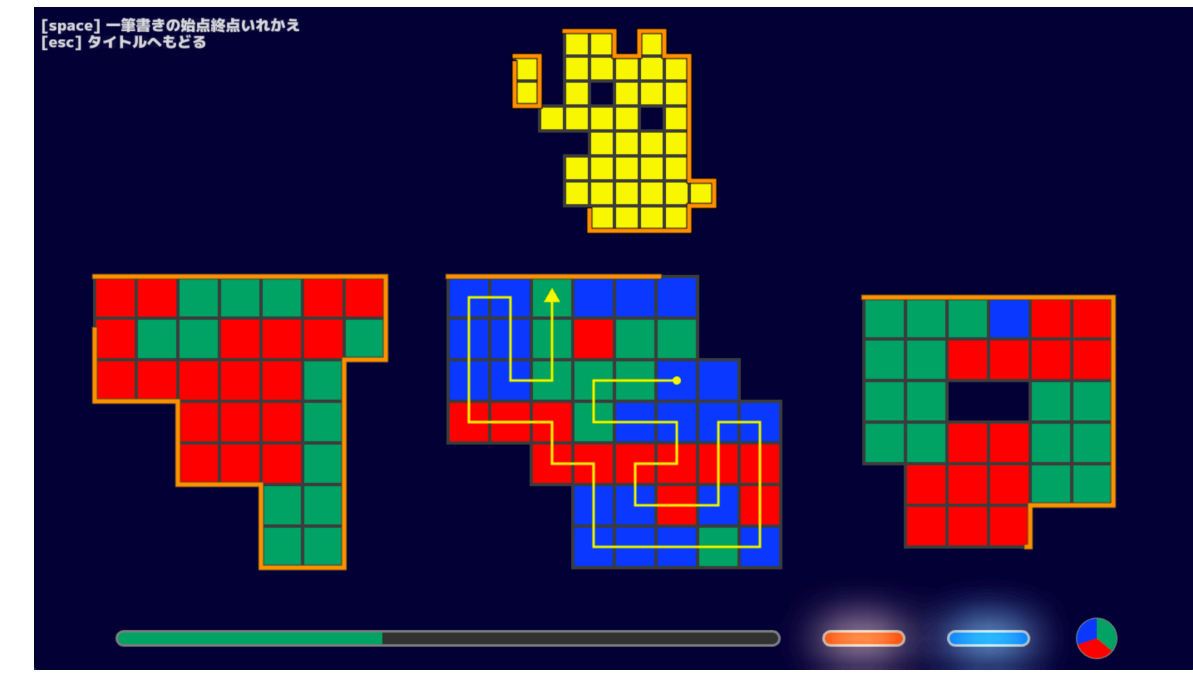


- 最初は黄色いポリオミノひとつ
- ゲームが進行すると自然に増えていく

だんだん難しくなっていくゲームの流れを、
図形が分裂していく様子で自然に表現

現状の課題点 (1)

- ・ 「パズルゲームは苦手で…」 という人は多い
- ・ ゲーム画面が「パズルゲームです」と激しく主張しており、とっつきにくい
- ・ 客が回転する回転寿司？（ブロック→寿司、外周のゲージ→客）



現状の課題点 (2)

- ・ 始点のとり方によっては、一筆書きが不可能なことも
- ・ 最後の1ブロックがなぞれず、最初からやり直しになるのはつまらない体験
- ・ 始点を固定？

