



チーム名：leonyarudo

作品タイトル：「ColorOverlap」



ターゲット

子供から大人まで

プレイ人数

1人

ゲームの目的

光の3原色RGBのブロックを重ねて「白」を作り出すパズルゲーム。魔法によって色を奪われてしまった人々を王様と小人が救うストーリーもあります。



ゲームクリア・勝利条件

ラストにでてくるお姫様を救うとゲームクリアです。お妃さまの救出のために必要なポイント数は多めに設定してあります。

ゲームオーバー条件

ブロックを3色重ねられないまま一定時間が経つと、灰色ブロック（石）になります。その灰色ブロックがいっぱいになって、ブロックが置けなくなったらゲームオーバーです。



開発進捗

備考・注意点



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

PC版はマウスでドラッグ、アプリ版は指でドラッグします。シンプルな操作です。

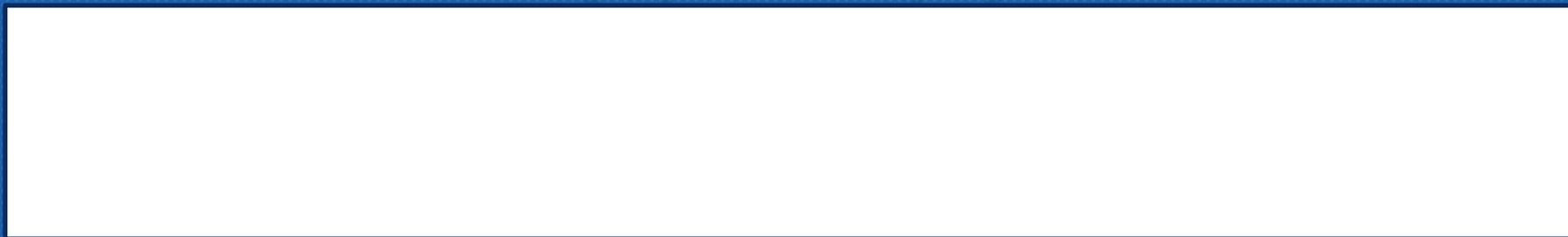


スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

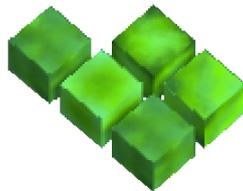
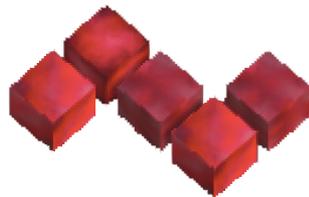
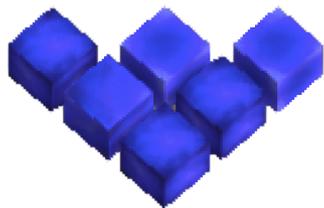
一人で作っています。

**以降のページに
企画書を追加してください**



Color Overlap

光の3原色RGBを重ねて広がるパズルゲーム



作品概要



Color Overlapは光の3原色RGBをテーマにしたパズルゲームです。

2019年にscratchで作ったゲームをUnityでパワーアップして作ってみました。

scratch版ではパズルモードだけでしたが、Unity版ではストーリーもあります。

魔法によって「色」を奪われ石にされてしまった人々を救っていくというストーリーです。

光の3原色RGBの様々な形のブロックをうまく重ねて国民を救い、王国に色を取り戻すことができればゴールです。

音楽、絵をオリジナルで作ったので、パズル以外のところにも注目してもらえたら嬉しいです。

音楽は「王国のテーマ（国歌）」や王様の人柄を表す「王様のテーマ」など、シーンにあわせていろいろ作りました。

絵はレトロ感とかわいい感じをとにかく心がけて、普段ゲームをやらない人や女子や子供にも興味を持ってもらえたらと思って描きました。たくさん国民を描いたのですがちょっと変わった国民もいるので見てもらえたら嬉しいです。

パズル面は一番力をいれました。時間内に色ブロックを重ねられないと「石」になって消せなくなったり、ゲームオーバーまでのハラハラ感をつけたり、プレイヤーに楽しんでもらえることを心がけました。

パズル、音楽、絵、トータルで楽しい作品になったらいいなと思います。

Color Overlap (Unity版)

タイトル画面です。

レトロでかわいい感じを
全体的に心がけたデザイン
にしました。

大人しくて声の小さな
かわいい王様が主人公で
す。

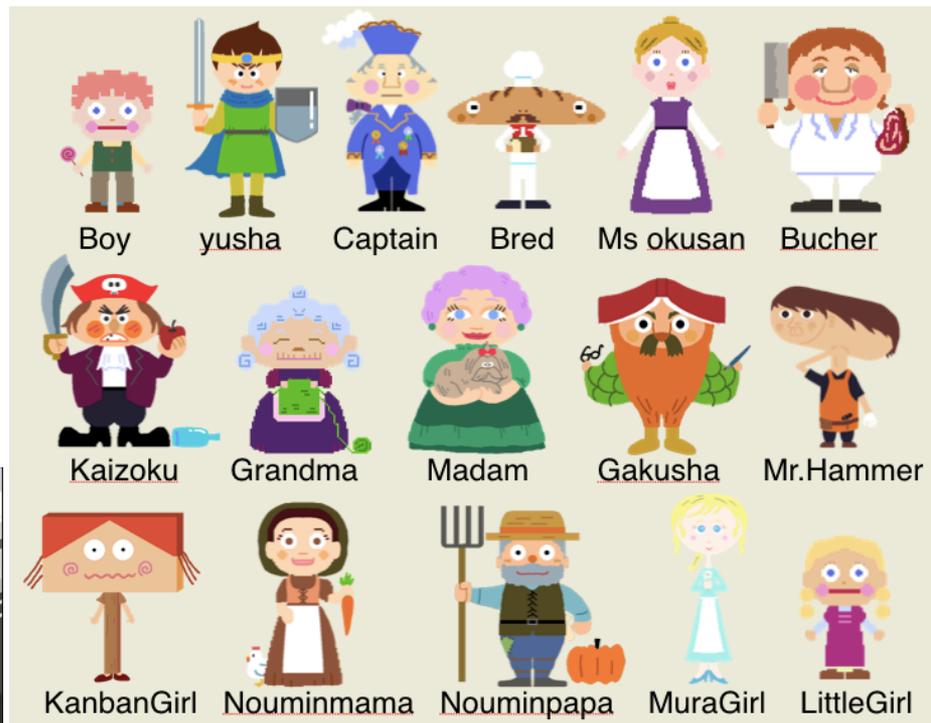
小人と共に不思議な洞窟
に行くストーリーです。



ステージは
17ステージあります。

ゲーム画面・資料

ゲームの導入は、幸せな王国に、悪い魔女が魔法をかけて城や国民たちを石にしてしまうところからはじまります。



個性的な国民もいます。

ストーリーの一部です。



パズルの基本画面と基本ルールです。とてもシンプルです。

RGBのブロックは3色あわせて白にするとポイントになります。



基本ステージ



ポイントが
たまると
石化した国民が
復活します。

操作方法もシンプルです。

ブロックを掴んで
ドロップ&ドラッグ
します。

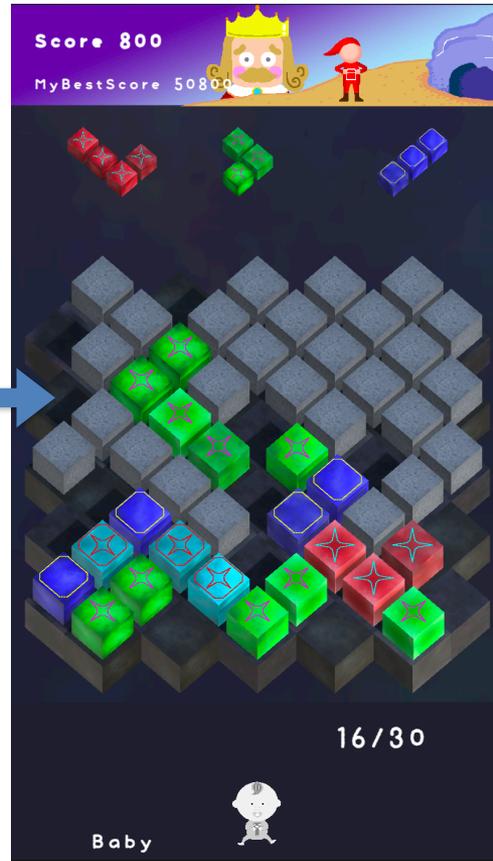


RGB 3色を重ねてできる色のパターンは7色



基本の動き以外の
設定です。

一定のターン数
で
ブロックは
灰色の石にな
る。
同じ色は
合成できませ
ん。



虹色ブロックは
全ての色ブロッ
クと
灰色の石を
オールマイティ
に
白ブロックに変
えることができ
ます。



ゲーム中流れる音楽は
GaragebandとMainstage3で制作しています。



王国の国歌

王様のテーマ

不思議な鉱山内

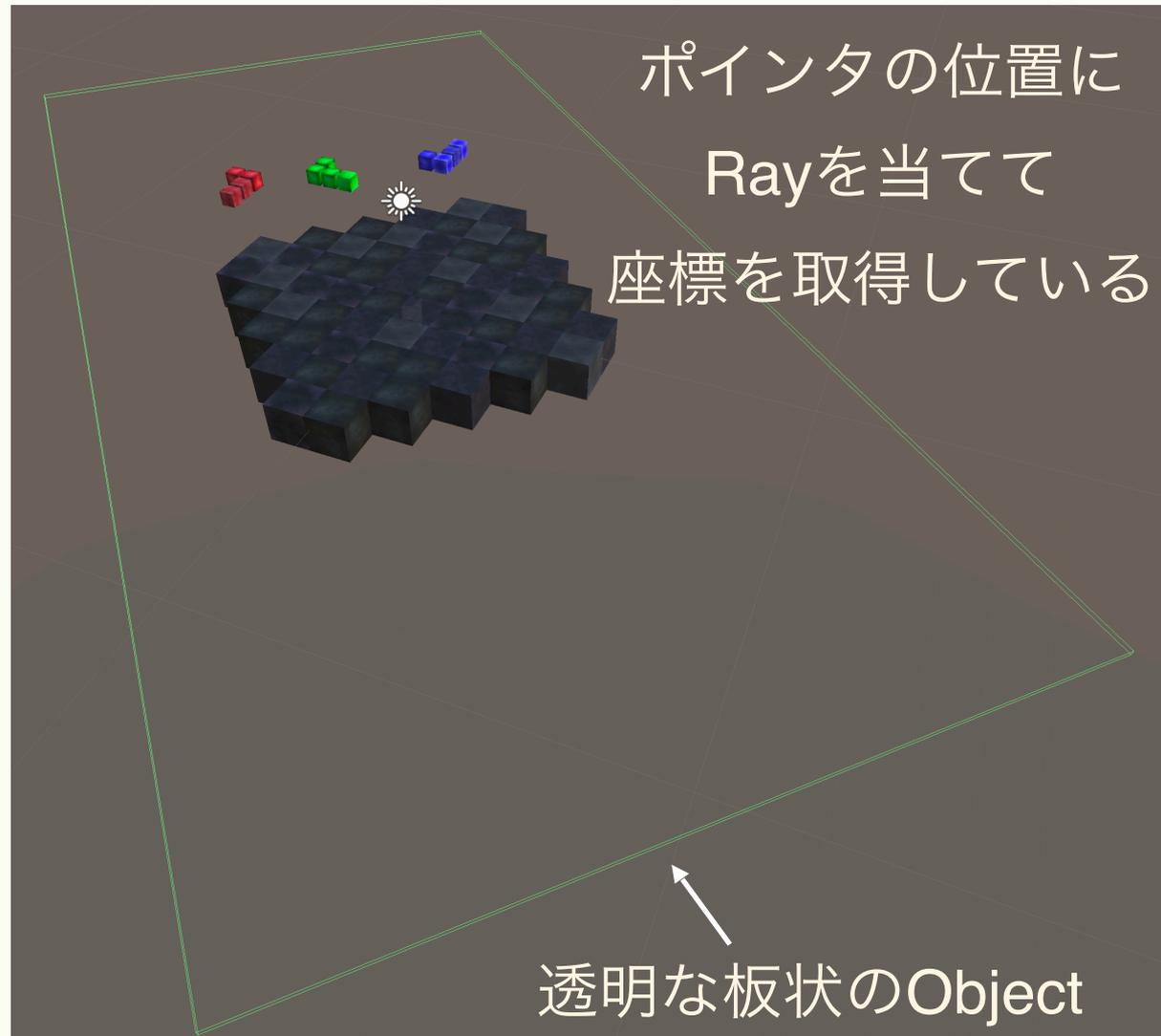
魔女に襲われた城

など

技術面で工夫した点

ブロックの
ドラッグ&ドロップ

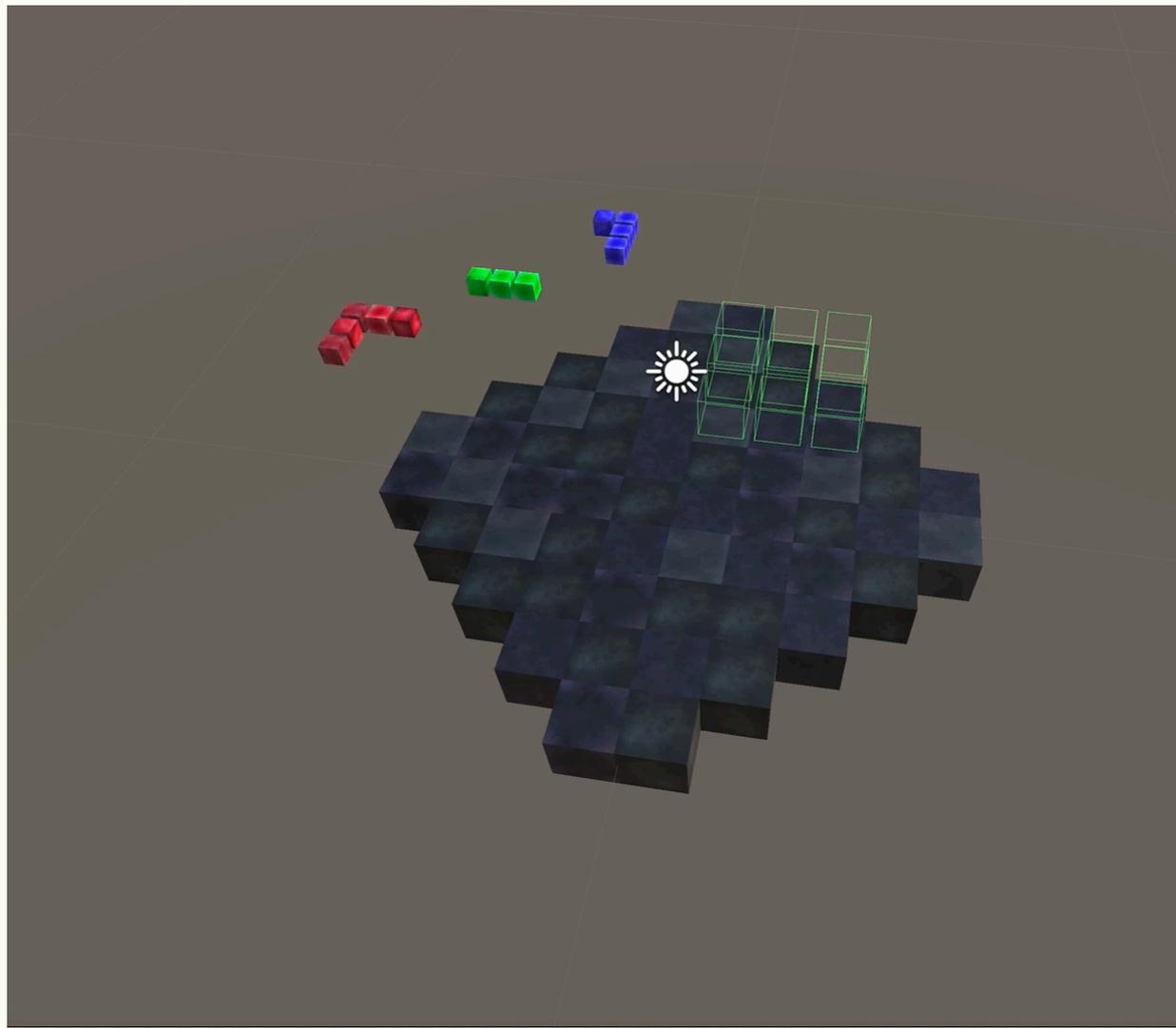
ブロックの
ドラッグ&ドロップは
透明な板状のGameObjectに
Rayを当てて
その座標を取得し
その場所に
ブロックを移動させる
という方法で
ドラッグ&ドロップを
実現しました。



苦勞した点

ゲームオーバーの判定

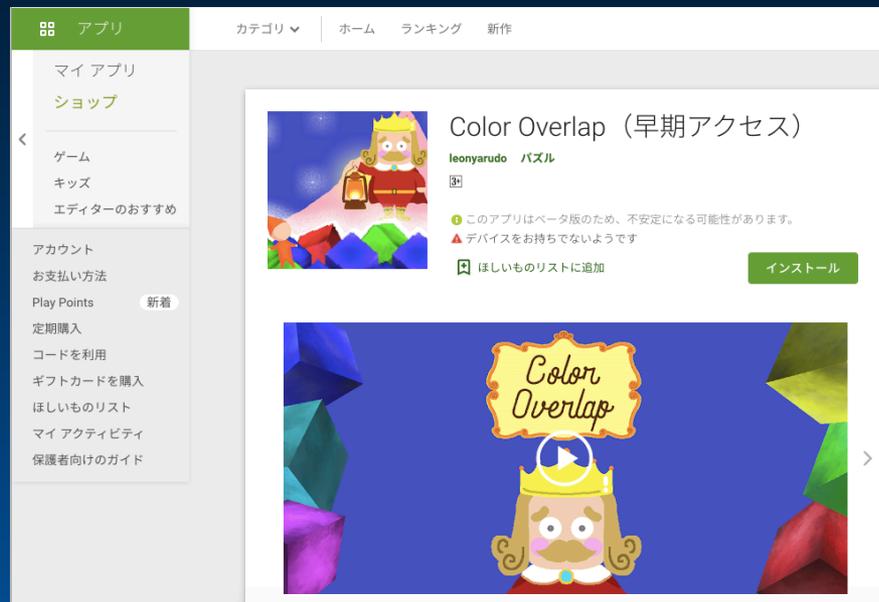
判定用のオブジェクトを
実際に置いて判定する方法を
試してみましたが
バグがあったので
最終的に、
プログラムの中で
ブロックが石になるなど
何か動作が行われた時に
ステージの状況を取得して、
あらたな色ブロックが
置けるかどうかを判定する
という方法で、
ゲームオーバーを
実現することができました。



色覚特性のある方のために
各ブロックに模様をつけています。
これによって3色重ねると
より複雑な模様になることとなります。



Google playストアにオープンテスト版を出しています。



※ブラッシュアップ版に
9月中に更新予定です。

Thank you very much!

ありがとうございました！

