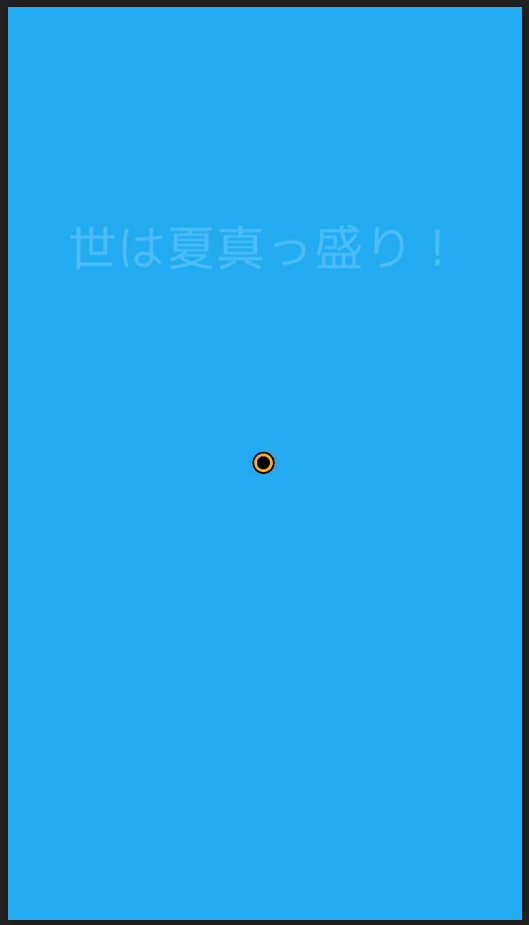
回転パズル Cir

東京都立戸山高等学校1年
瀬戸 徳

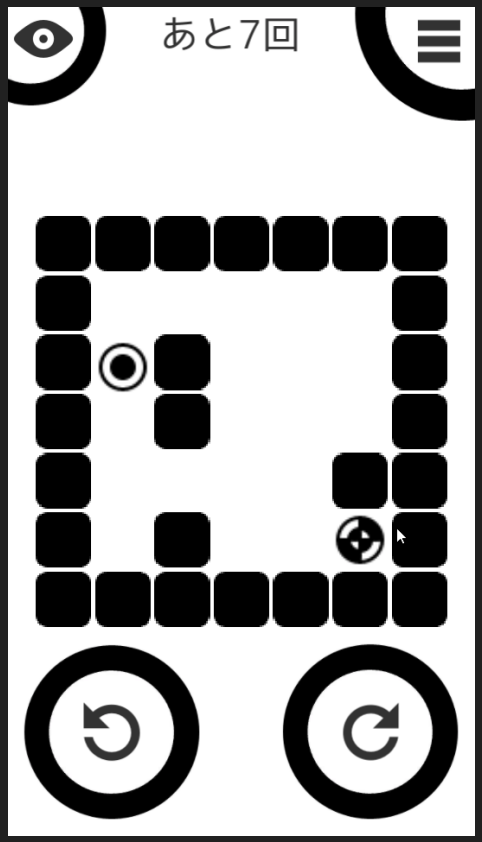
transform.position =
new Vector2(0, 0);
べくた

ストーリー



太陽が失われ、
夏が終わってしまった
世界に太陽を取り戻す
お話

ゲームの構造



ステージを右や左に回転させ、
太陽（◉）をゴール（⊕）へ導く
パズルゲーム

シンプルだし、簡単そう……？

どんどん難しくなる

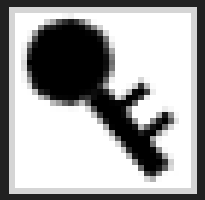
▲「鍵とドア」ギミック

▲回転回数の制限

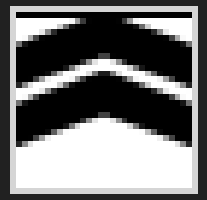
▲とても広いステージ

幅広い難易度が実現可能！

遊び方



鍵とドア
鍵をゲットするとドアが消える



一方通行パネル
片側からのみ通り抜けられる

このテのゲームの弱点

用意されているステージを
クリアしきってしまったら……？

＿人人人人人人人人人＿
＞　することがない　＜
￣Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y￣

飽きさせない工夫が
必要！

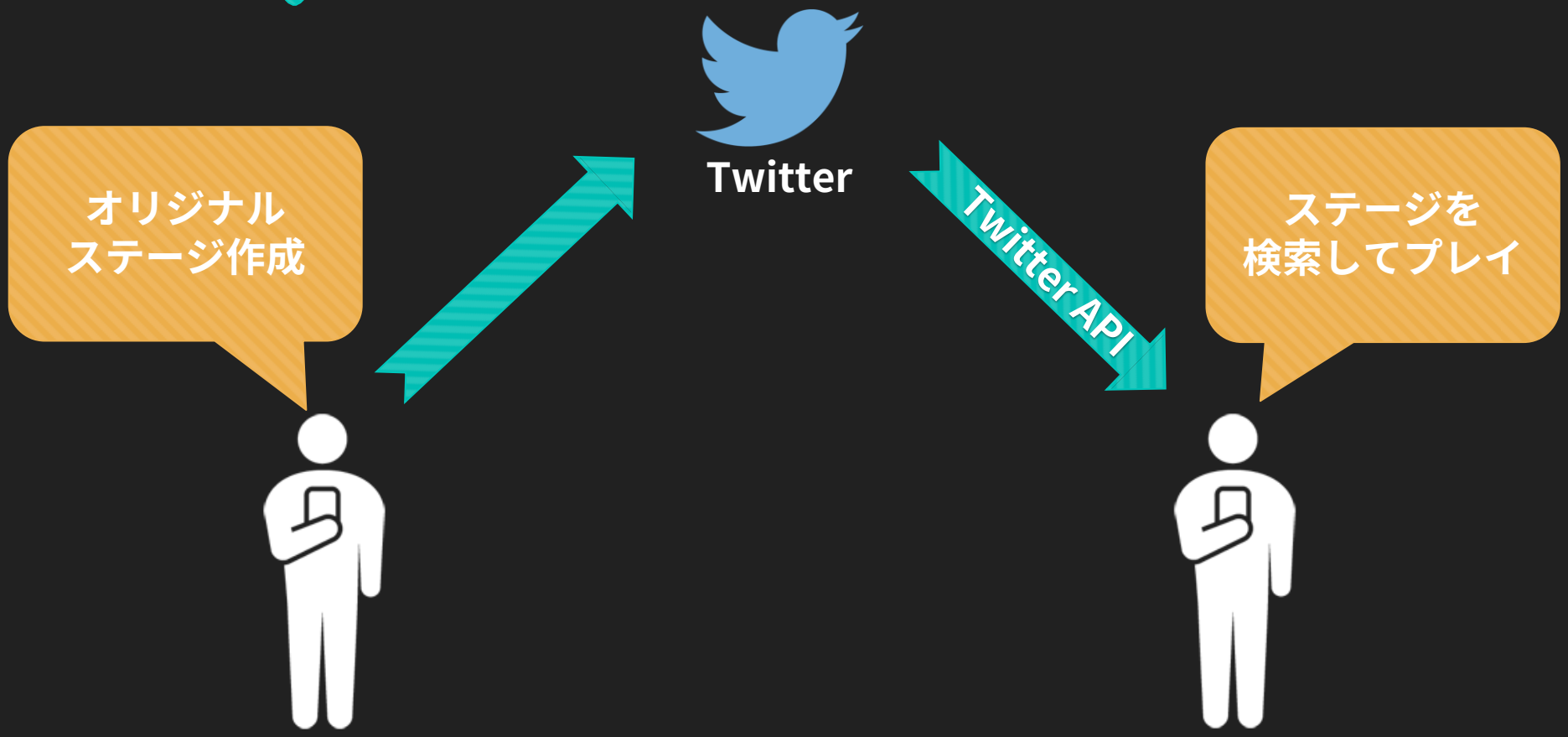
このテのゲームの弱点

飽きさせないためにはどうしたらいいか？

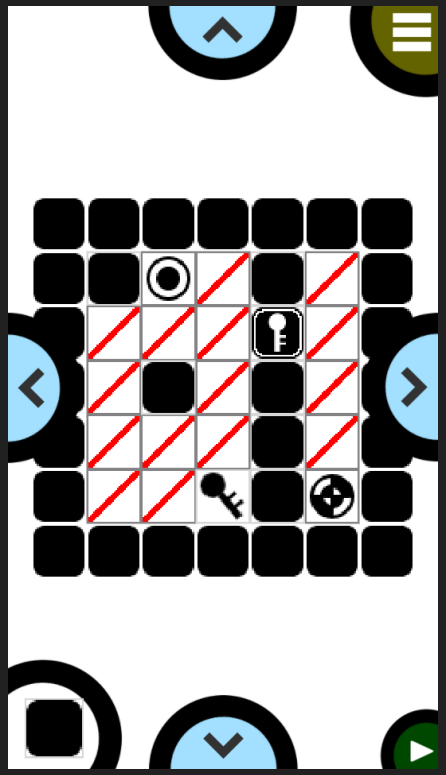
新しいステージを供給し続けたい

オンライン要素！

オンライン要素！



オンライン要素！



制作したステージ

http://ruccho.github.io/cir/gateway.html?v=002&s=0511524111211212111161231 21&t=%e5%90%8d%e5%89%8d%e6%9c%aa%e8%a8%ad%e5%ae%9a&d=%e8%aa%ac%e6%98%8e%e6%9c%aa%e8%a8%ad%e5%ae%9a&c=0

URLの形式で各種
SNSに投稿可能

このゲームの特徴は？

シンプルながらも奥深いパズル。

ステージクリエイト＆投稿機能で、長く楽しめる。

そのほかのポイント

- プレイ中の4種のBGMは自作（素材を組み合わせただけですが…）
- 地味にタイトル画面でImageEffect(MotionBlur)を使用
- もし新要素が追加されたバージョンでステージが投稿されても、古いバージョンでは検索にヒットしないようになっている
- ステージクリエイトで、テストプレイをしてクリアできなければステージは投稿できない仕様（クリア不可能なステージの投稿を防ぐため）

予選時より進化したポイント

- 一方通行パネルとそれを用いたローカルステージの追加
- UIを、uGUIのデフォルトのデザインから独自の画像を用いて再編した
- ステージクリエイトのブラシ選択をすばやく行えるようになった

今後の展開

- もっとギミックを増やし、多彩なステージを制作する
- ローカルで遊べるステージを大量に増やす
- 横長スクリーンにも対応したUIを設計する
- 最終的にはリリースしたいという願望がある

ありがとうございました

回転パズル Cir