

# 最終レポート

島村美羽

飯島千晴

花見桜

井上結由果

## 概要

これは、2020 年度「デジタルコンテンツ 1」で作成したゲームについての最終レポートである。

## 1 作品の狙いやアイデア

テーマは「短い時間でパパッと楽しめるゲーム」である。よって、誰でもプレイ可能なゲームの作成を目標とする。簡単で分かりやすいルールと操作性にすることで、ゲームが得意ではない人でも短時間で楽しめることを狙いとする。

我々が提案するゲームは、いわゆる「障害物を避けるゲーム」であるが、ただ避けるだけではない。このゲームは、流れてくる文字をただ避けるだけでなく、必要な文字は避けて文字を集めて文字列を作るという新規性がある。詳しいルールやゲーム操作については、後述する。

## 2 プログラムの仕様

- State クラス

このクラスでは、画面遷移の管理を行う。このクラスを継承した Start クラス、Game クラス、End クラスの 3 つのクラスがそれぞれの画面を表示している。Start クラスで指定した画面では、ゲームを開始する際に初めに表示される画面であり、この画面でゲームの難易度を選択し、次の画面に進むことができる。Game クラスで指定した画面では、実際にゲームを行う。この画面でゲームをクリアするか、もしくは制限時間がすぎると End クラスで指定した画面に映る。この画面にはゲームの結果が表示され、エンターキーを押すことで Start 画面に戻る。

- Letter クラス

このクラスでは、画面の上下左右から出てくる文字を管理し、プレイヤーとぶつかった文字が取得した文字かどうかを判定する。この中で表示される文字を指定する。また、このクラスを継承した縦方向に動く文字を管理する MoveHorizontal クラスと横方向に動く文字を管理する MoveVertical クラスで、文字の動きを指定する。

### 3 プログラムの実行の様子

- タイトル画面

f キーを押すと easy モード, j キーを押すと hard モードに設定されゲーム画面に移る.

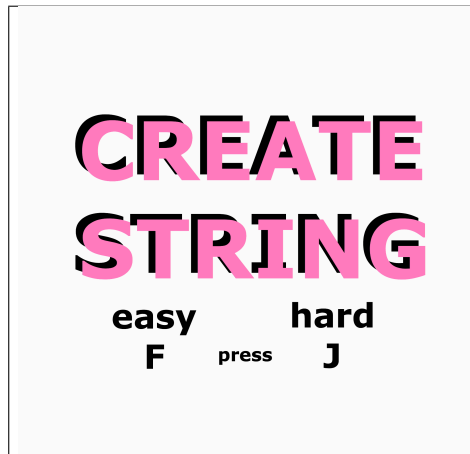


図 1 タイトル画面

- ゲーム画面

十字キーでプレイヤーを動かす. すべての文字を集めるか, 残り時間が 0 秒になるとリザルト画面に移る.

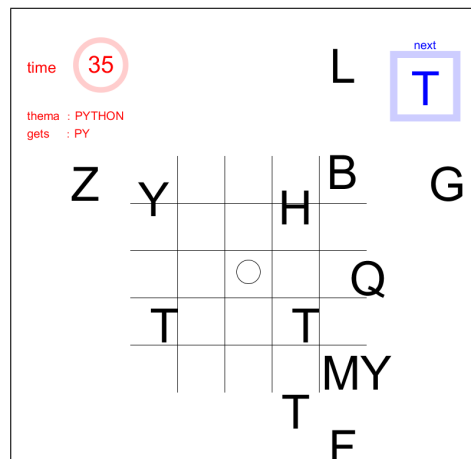


図 2 ゲーム画面

- リザルト画面

すべての文字を集めると図 3 が, 残り時間が 0 秒になると図 4 が表示される. エンターキーを押すとタイトル画面に移る.



図3 クリアできた場合のリザルト画面

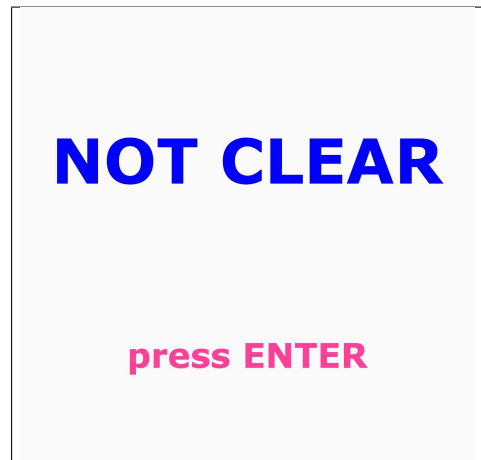


図4 クリアできなかった場合のリザルト画面

## 4 試用結果

時間制限を設けることで、「短時間で遊べる」ことを実現できた。また、ゲーム画面がシンプルで、操作も十字キーのみでシンプルであるので、ゲームをあまりやらない人や得意ではない人でも楽しめることも実現できたといえる。更に、バグも特に無く、動きや画面遷移も滑らかで、ゲームをしていてストレス無くパパッと遊べる。よって、我々が提案したゲームは成功したといえる。

## 5 発表時に受けたコメント

- ゲーム内容に新規性があった
- タイトル画面が凝っている
- リザルト画面ではクリアしたかのみしか分からないのがさみしい
- 残り時間によっては文字を避けて次に文字を狙いにいけるといった面白みがある
- 情報系の単語がテーマになっているので言葉の暗記にもつながりそうである
- 難易度設定が少し簡単である

## 6 今後の課題

- リザルト画面がさみしいので、クリアの際はクリアまでの時間を、クリアできなかった際にはどの文字まで集めることができたのかを表示できるようにしたい。
- お題に沿わない文字を取得した場合が分かりにくいので、背景色を一瞬変えるなどの機能を追加したい。
- 難易度設定が少し簡単だったため、hard モードでは文字の動きのスピードを上げたり、適切な時間設定を考えたい。