

## アンドロイド用ゲーム（Audio Game）の概要

### 1.本文章について

本文章は以前に作成したアンドロイド用ゲーム（Audio Game）の概要を 2020 年 3 月 9 日の時点でまとめたものである。

### 2.作成期間：2020 年 2 月 13 日～2020 年 2 月 20 日（8 日間）

### 3.開発メンバー：自分一人

### 4.担当範囲

- ① EnemyController クラス、EnemyGenerator クラス、GameDirector クラス、PlayerController クラス、PreTitleDirector クラス、ResultDirector クラス、RuleExpainDirector クラス、ShotController クラス、TitleDirector クラスの 9 つのクラス。すなわち本ゲームの Assets フォルダ直下の Scripts フォルダ内の全てのクラス。
- ② 本ゲームに用いているゲームオブジェクトの配置
- ③配布した unitypackage 内の Asset フォルダ直下の Audio フォルダの音声素材

### 5.動作環境：Android4.4 以上

### 6.ゲームのルール

- ①ゲームの操作：本ゲームでは画面をタッチすることで操作する。具体的な操作方法はそれぞれの場面において音声で指示される
- ②ゲームの目標：敵の足音や羽ばたきなどの音が敵がいる方向から聞こえるので、実際に音が聞こえる方向に向きを変え、弾を発射し、敵をたくさん倒すことがゲームの目標である。
- ③ゲームの終了条件：敵のプレイヤーへの十分な接近。
- ④構えについて：本ゲームではスマートフォンの画面を見ずに、特殊な持ち方をして遊ぶ。その構えは、スマートフォンの上部を銃口に見立てプレイヤーの正面に向け、そのとき右手でスマートフォンの画面を右手で押せるようにし、画面が地面と垂直になるようにする、という感じである。ゲーム内でも音声で構え方について説明があるので、参考にしていきたい。

7.製作意図：スマートフォンにおいて、ジャイロ機能を活かしたゲームがあまり無いように感じたため、ジャイロ機能を活かした新感覚のゲームを作成したいと考えたため。

### 8.達成できたこと

- ①ジャイロを活かした新感覚のゲームの作成。
- ②盲目の人でも遊べるよう配慮した音声案内。
- ③時間経過による緩やかな難易度上昇。
- ④ヘッドホンやイヤホンとスマートフォンのみで遊べる（VR 用機材が必要ない）。

## 9.課題

- ①構えの説明が難しく、分かりやすい説明が難しい。
- ②敵がもう危ない距離まで近づいているのかが分かりづらい。
- ③以前の記録がないため、達成感に乏しい。
- ④ゲームのレベルデザインの調整不足
- ⑤Android のジャイロが時々誤作動をする。(近くに電気製品があるとずれやすい?)
- ⑥敵が直線的にプレイヤーに近づくのみで動作の種類に乏しい

## 10.使用したソフト

- ①Unity (バージョン 2019.3.1f1)
- ②棒読みちゃん (バージョン 0.1.11.0 Beta20)