

アンドロイド用ゲーム (Touch_The_Invisible_Number) 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 (Touch_The_Invisible_Number) の概要を 2020 年 3 月 7 日の時点でまとめたものである。

2. 作成期間 : 2020 年 1 月 22 日 ~ 2020 年 1 月 24 日, 2020 年 1 月 28 日 (4 日間)

3. 開発メンバー : 自分一人

4. 担当範囲

- ① ButtonController クラス、ButtonGenerator クラス、GameDirector クラス、PenaltyTextController クラス、ResultDirector クラス、StartDirector クラスの 6 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

5. 動作環境 : Android 4.4 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。
 - ② タイトル画面 : タイトル画面では選択したい難易度のボタンをタッチすることで選択した難易度に応じたゲームが開始する。
 - ③ ゲーム画面 : ゲームが開始すると、難易度に応じた個数の数字が並んでいる。画面上に存在する数の中で一番小さい数をタッチするとその数字が消え、一番小さくない数字をタッチするとペナルティが加算される。すべての数字を消すとゲームが終了。本ゲームではゲーム終了までの時間を競う。
- すなわち本ゲームは TouchTheNumber である。
- ただし、一般的な TouchTheNumber と違い、徐々に数字が見えなくなり、100 フレーム後に完全に見えなくなる。また、一番小さくない数字をタッチした場合にもう一度数字が見えるようになる。表 1 はそれぞれの難易度でゲームがどのように変化するかを示したものである。perfect のペナルティは間違えた時点でゲームが終了し、それまでに消すことのできた数字の数がスコアとなる。

表 1. 難易度とゲームの関係

	サイズ	ペナルティ
Normal	4×4	+5.0 秒
Hard	5×5	+10.0 秒
Perfect	4×4	ゲームオーバー

7. 製作意図 : 本ゲームは 1 作目のゲームであるが、あまり製作難易度の高くないゲームを作

ろうと思い、TouchTheNumber を製作することに決めた。しかし、ただ TouchTheNumber を作っても面白くないので、数字を見えなくしたら面白くなるのでは、という思いから作成した。

8.達成できたこと

- ①数字の消える TouchTheNumber の実装
- ②難易度の選択
- ③やり直しやタイトルに戻るボタンの実装

9.課題

- ①次に押す数字がたまに分からなくなる。
- ②難易度選択が分かりづらい。
- ③ペナルティとして出てくる数字がすべての難易度で+5.0s となっており、実際のペナルティと違っている。
- ④BGM や SE などの演出が足りない
- ⑤以前のスコアの記録がないため、達成感に乏しい。
- ⑥雰囲気全体的に野暮ったい。
- ⑦やり直しボタンを押したとき、数字の位置がやり直す前のものとなっていて、正しい数字を押しても間違っている判定になっているバグが存在する。

10.使用したソフト : Unity (バージョン 2019.2.19f1)