

【タイトル】

相合い傘

【ジャンル】

2D アクションゲーム

【コンセプト】

主人公が相合い傘で彼女を守る 2D アクションゲーム

【あらすじ】

彼女とデートをしていた帰り道、急に雨が降ってきてしまった。

あいにく彼女は傘を持っておらず、相合い傘で距離を縮めるチャンスかと思ったら・・・？

【開発期間】

2025 年 4 月 14 日から 20 日まで(約 1 週間)

【動作環境】

OS: Windows11 (Windows10/Mac で動作確認をしていません)

Unity: 2022.3.61f1

【ゲームプレイ時の注意点】

エディタからゲームをプレイする場合、Assets>Scenes>Title を選択した状態で Play ボタンを押していた
だけると、タイトルからゲームをプレイすることができます。

また、初回起動時にいくつか警告やエラーが発生する可能性があります、ゲームプレイに支障はござ
いませので、ご了承ください。

【操作方法】

キーボードとマウスを使います。

A キーで左に移動

D キーで右に移動

マウスのカーソルで傘の角度を変更

【ルール】

彼氏と傘を操作して彼女が雨に濡れないようにしてください。

彼女は雨に濡れると好感度ゲージが低下します。

好感度ゲージが 0 になるか、彼女が画面外にいくとゲームオーバーです。

3 つのラウンドを突破するとゲームクリアです。

【プレイ時間】

約 3 分

【詳細】

このゲームは「Unity1 週間ゲームジャム」で開発しました。このイベントは提示されたお題から 1 週間でゲームを完成させる企画で、今回のお題は「あい」でした。そこで、「相合い傘」をテーマにしたゲームを開発しました。

サウンド担当、プログラム担当の 2 人で開発しました。私は主に企画とプログラムの実装、Unity を使った全ての工程(それぞれのシーンとその UI、主人公の移動やギミックの実装など)を担当しました。

【アピール】

1 週間で完成させることを意識しながら、機能ごとに分かりやすいプログラムを書くようにしました。また、再利用できる便利な機能(BGM や SE が簡単に設定できる機能、ボタンの入力処理やアニメーションが制御できる機能)をライブラリ化しました。これにより、プログラマーではないもう一人のメンバーが BGM や SEなどを簡単に設定できるようになり、今後のゲーム開発でも活用できるようにしました。

【使用したアセット】

DOTween (HOTween v2)

説明: UI のアニメーション(拡大、縮小など)に使用しました。

URL:

https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dotween-hotween-v2-27676?locale=ja-JP&srsitid=AfmBOorrUta5t7d3RT0o7JvhQdkvy2inB5To_yaDNWTuhnepgCz4Rgg

Kenney Input Prompts

説明: 操作方法の UI に使用しました。

URL: <https://kenney.nl/assets/input-prompts>

UniTask

説明: カウントダウンに使用しました。

URL: <https://github.com/Cysharp/UniTask>

Unity-FadeManager

説明: フェードイン、フェードアウトに使用しました。

URL: <https://github.com/Cysharp/UniTask>

unityroom-tweet

説明: X のポスト機能に使用しました。

URL: <https://github.com/Cysharp/UniTask>

やさしさゴシックボールド V2

説明: ゲームのフォントに使用しました。

URL: <https://flopdesign.booth.pm/items/1833993>

【参考にしたサイト】

オブジェクトプール (Object Pool)

説明: オブジェクトプールのプログラムを使用しました。

URL: <https://zenn.dev/twugo/books/21cb3a6515e7b8/viewer/c6b6a1>

【その他】

Unityroom に投稿したゲームの URL: <https://unityroom.com/games/aiaigasa>