

イライラしないいいらいら棒

大阪工業大学 情報科学部 コンピュータ科学科

南 達紀（みなみ たつき）

作品説明

コンセプト：遊ぶ人がストレスのないゲーム

想定する環境：PC,スマートフォンでのプレイ

ルール

- ・ **マウス**を使って、赤い壁に触れないようにゴールを目指す！
- ・ 途中には敵キャラが！？ **スペースキー**を押して弾を発射！
- ・ 後ろから敵が！？ **右クリック**で反転だ！！
- ・ 時間には制限があります。できるだけ早く、ゴール（安置）へ！！

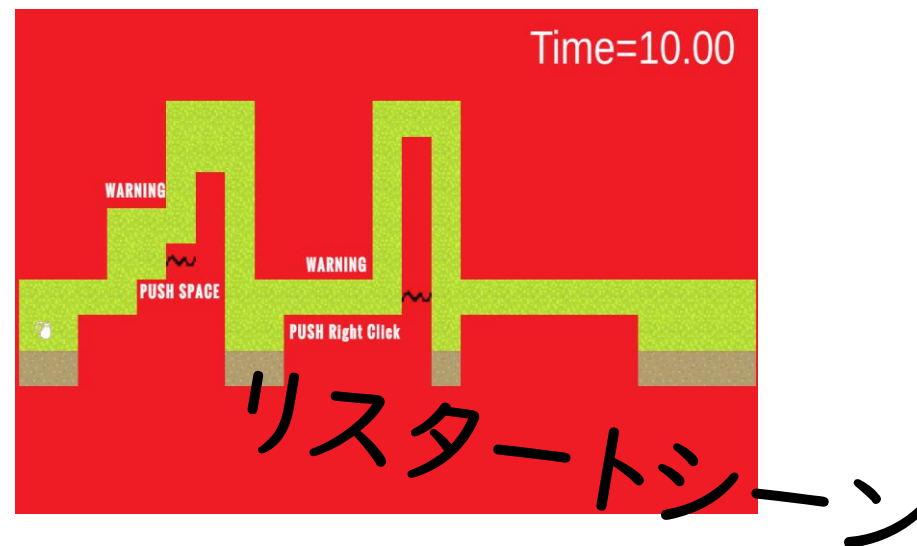
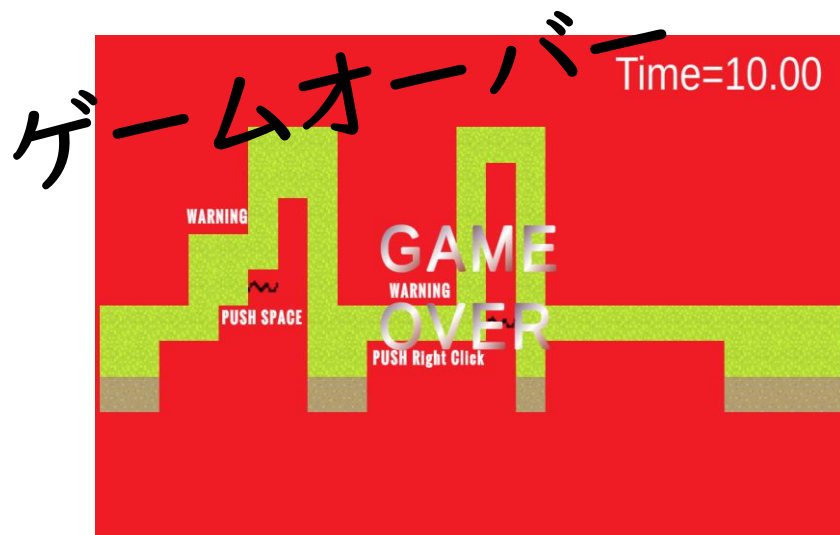
アピールポイントその1

ストレスを無くすには

当初の考えは、”文字を表示→特定のキーを入力→リスタート”でした。

その後…

知人から話を聞いたり、自分が遊ぶ側の目線に立ち考えた結果、この動作は遊ぶ人にとってストレス（不必要）である事が分かりました。



難易度の高いゲームは高頻度でリスタートシーンが流れる事が分かった。

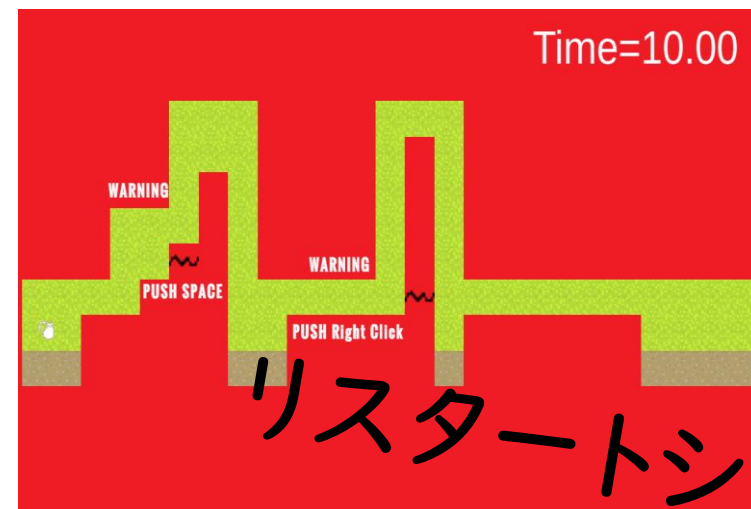
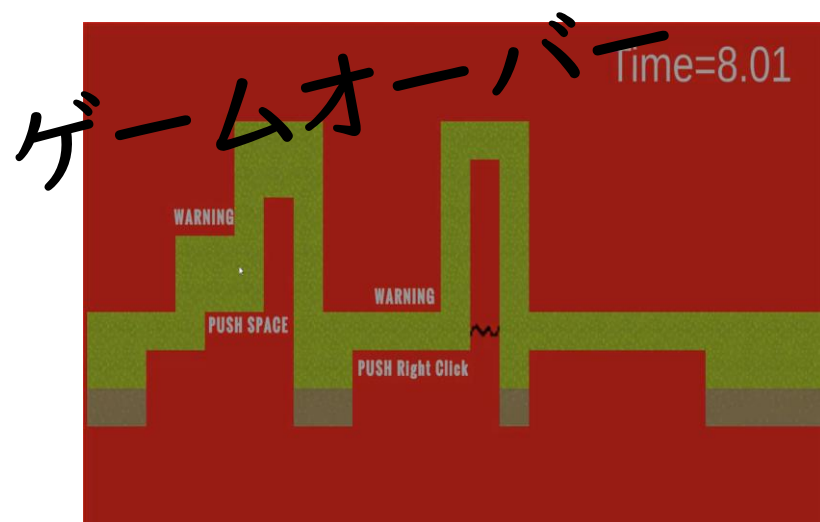
アピールポイントその2

結果

”画面が暗転→リスタート”に変更した所、「時短」 「操作が不要」

まとめ

- ・クリエイターが満足するモノを作るのではなく、遊ぶ人が満足するモノを作る。
- ・自分を常識と思わず、周りの意見やゲームを研究すると結果を得ることができた。



処理落ちやエラー等もストレスに繋がるため、プログラムにも注意を払っています。