

ふりふり！答え合わせ！

製作：終端コウスケ

Twitter：@kousuke1902

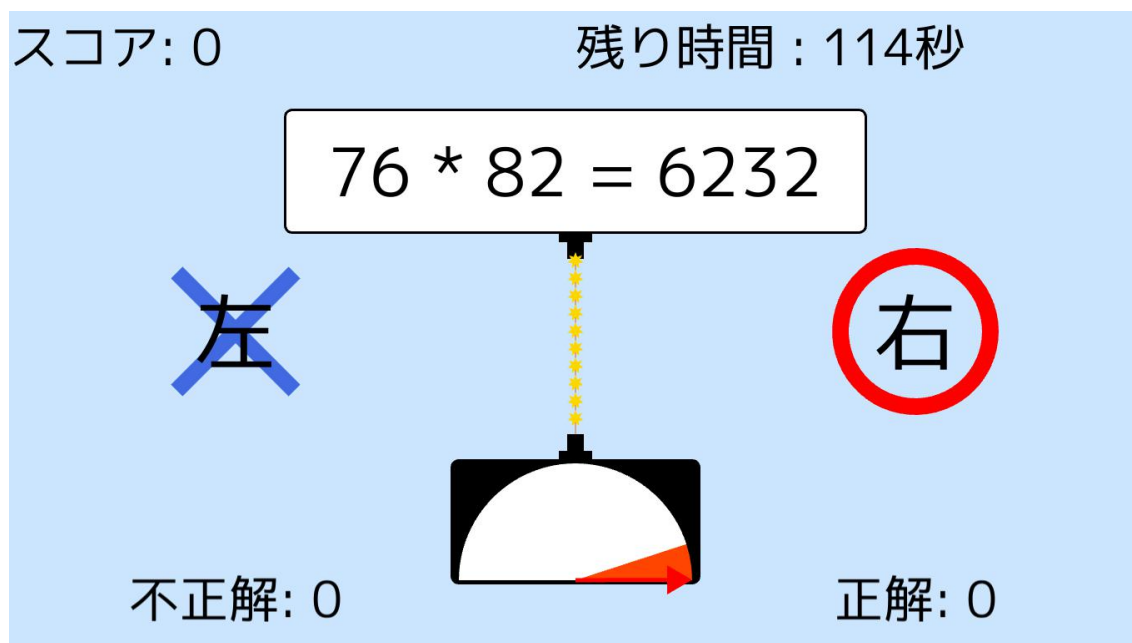
もくじ

1. 警告.....	2
2. どんなゲーム？.....	2
3. 操作方法.....	3
4. ゲームの進め方.....	4
5. ゲームの終わり方.....	8
6. 開発者コメント.....	9
7. スタッフレジット.....	9

1.警告

- このゲームはマウスを大きく振って遊びます。マウス周辺に物を置いているとぶつかり怪我などをする可能性があります。周りには十分注意してプレイしてください。
- プレイするときはHDDなどの上書き保存が可能な記録媒体にコピーしてからプレイをして下さい。しなかった場合、ハイスコアの保存が正常にできなくなる場合があります。
- このゲームは音がでます。音量には注意してください。
- ゲーム本体である「Game.exe」，効果音が保存されている「sound」フォルダは削除しないでください。ゲームの進行に支障を起こす場合があります。

2.どんなゲーム？

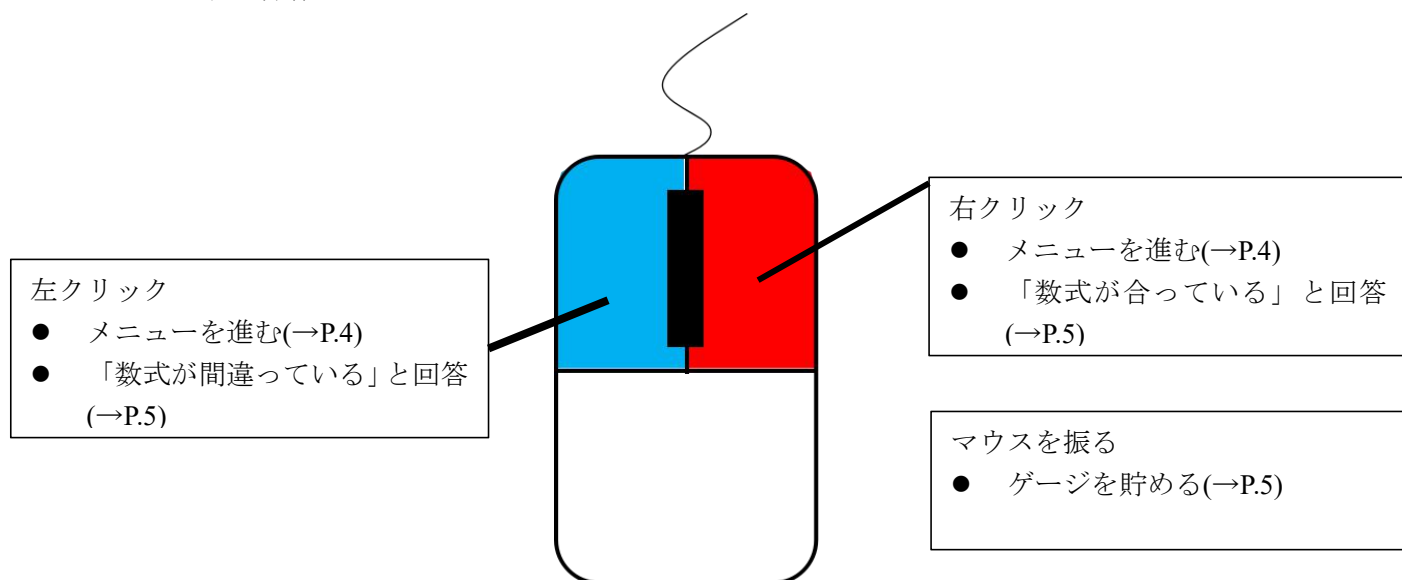


「ふりふり！答え合わせ！」は出題された数式が合っているか間違っているかを答えるクイズゲームです。しかし、問題は最初から表示されていません！マウスを振ってゲージを貯めないと数式は表示されません！

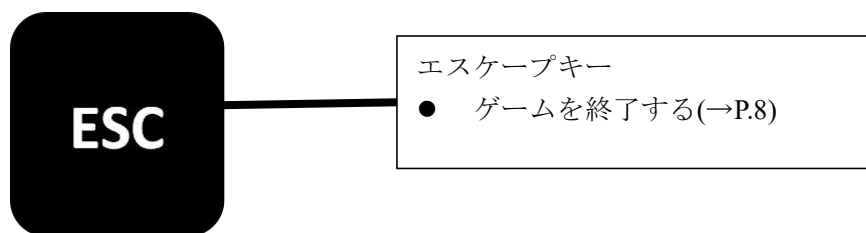
ふって！答えて！ふって！答えて！目指せハイスコア！

3.操作方法

- マウス操作



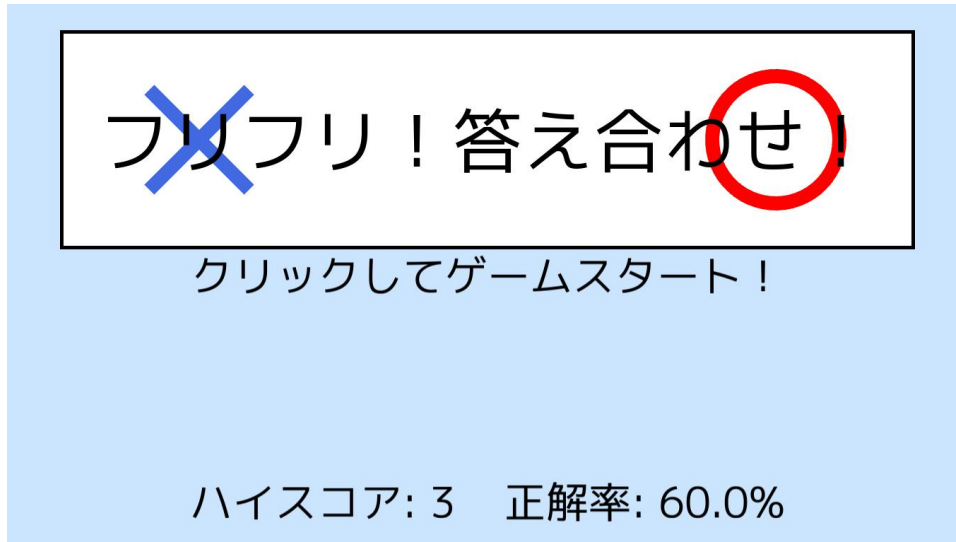
- エスケープキー操作



使うのはマウスとエスケープキーのみです.

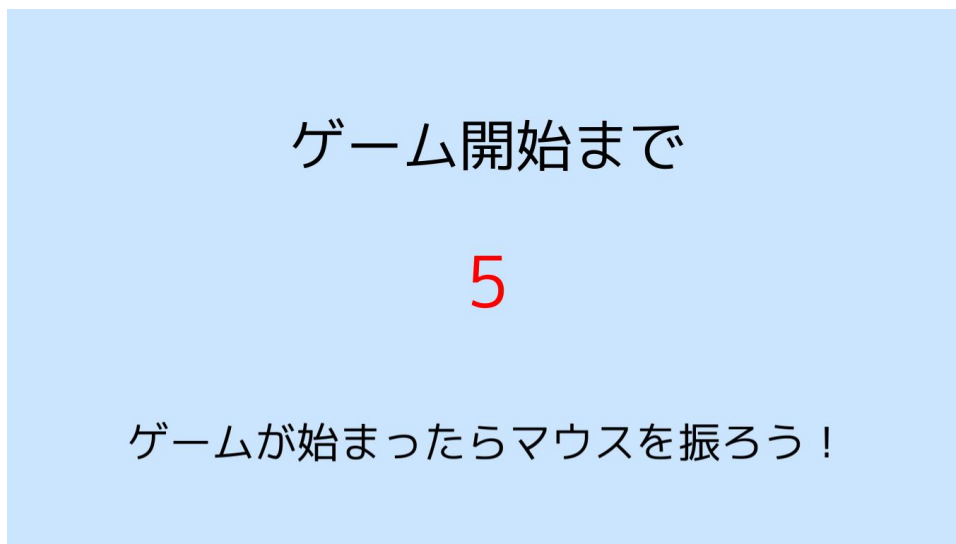
4.ゲームの進め方

- タイトル画面



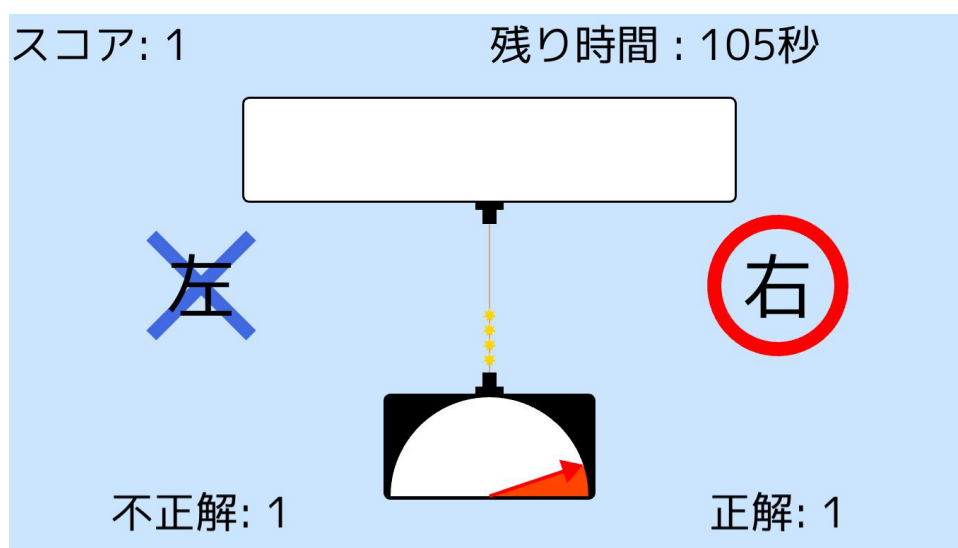
「Game.exe」をダブルクリックで起動するとタイトル画面が現れます。今までのハイスコアとそのハイスコアの正解率が見れます。ゲームを開始する場合は左クリックまたは右クリックをして下さい。

- カウントダウン

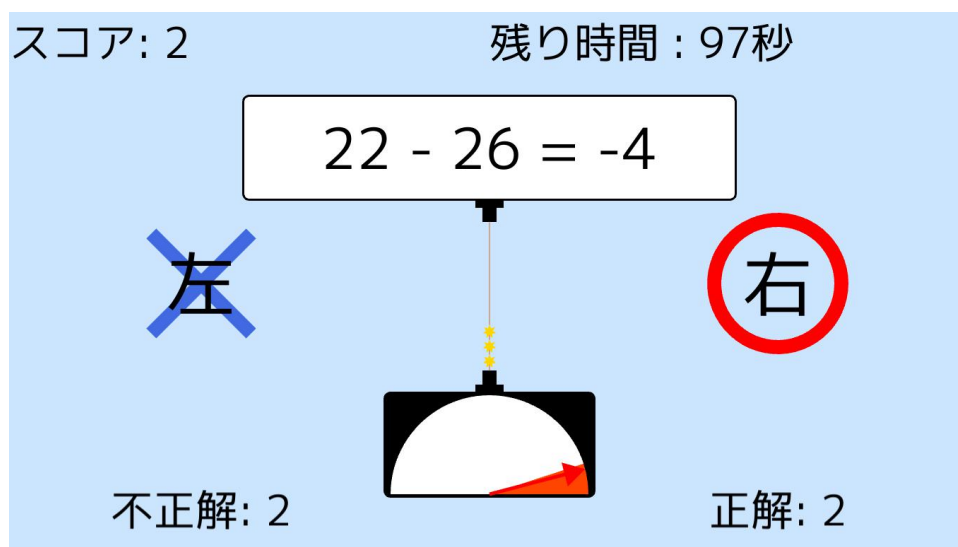


タイトル画面から進むとゲーム開始までのカウントダウンが始まります。準備はいいですか？

- ゲーム中

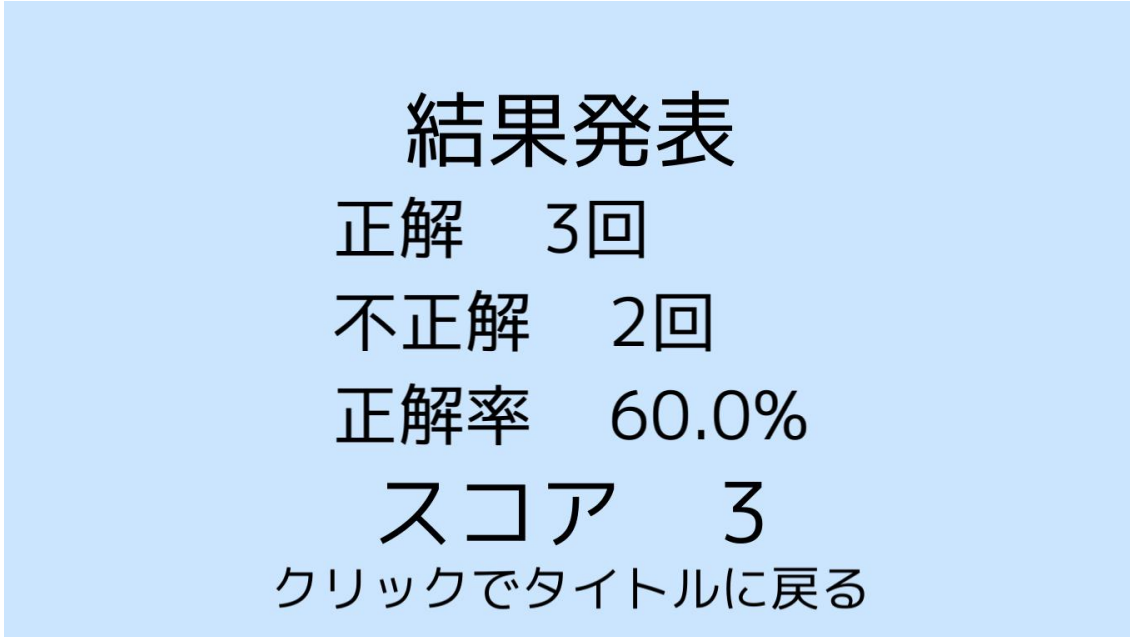


カウントダウンが終わるとゲームがスタートします。マウスを振ってゲージを貯めましょう！ゲーム中は現在のスコアと残り時間，不正解の数と正解の数が見れます。



ゲージの針がオレンジに到達すると数式が見えるようになります。数式が合っていると回答するなら右クリック，間違っていると回答するなら左クリックしましょう！正解するとスコアが1点増えます。不正解だとゲージが貯まっている分から半分減ります。除算(割り算)は商が表示されます。余りと小数点以下は出ません。

- 結果発表



結果発表

正解 3回

不正解 2回

正解率 60.0%

スコア 3

クリックでタイトルに戻る

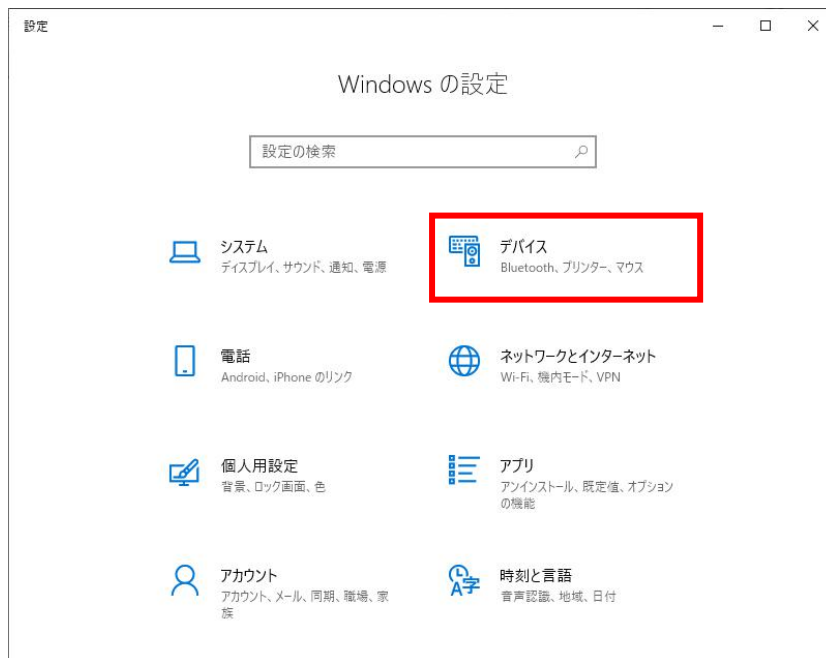
残り時間が無くなると結果発表に映ります。結果発表では正解の数、不正解の数、正解率、スコアが表示されます。右クリックか左クリックを押すとタイトル画面に戻ります。どちらかのクリックを押してタイトル画面に戻ったときにハイスコアなら保存します。ハイスコアを保存したいのであれば、間違ってもこの画面でゲームを終わらせないようにしましょう。

- ハイスコアのリセット

ハイスコアは「Hiscore.txt」を削除するとリセットされます。

- ポインタの速度

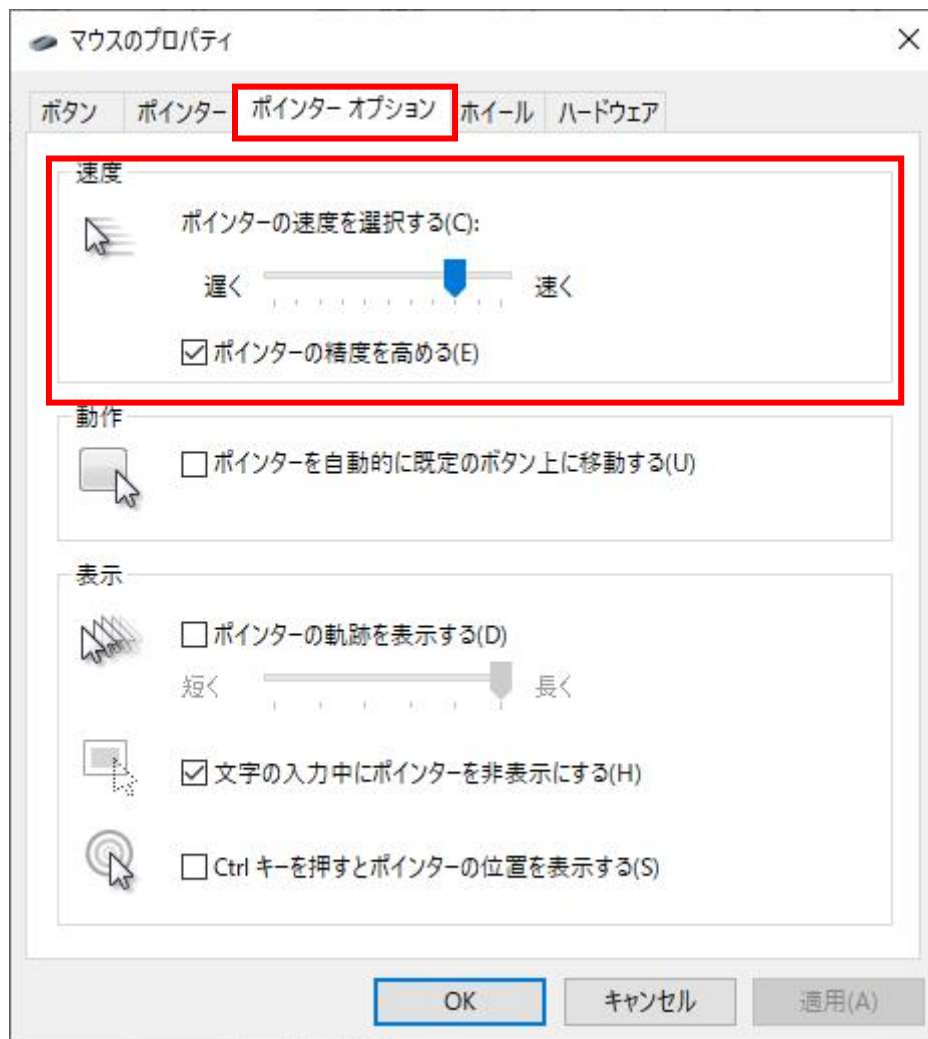
ポインタの移動量でゲージの貯まり具合は変わります。ゲージの進みが重いな、軽いなど感じたら変更することをお勧めします。



Windows の設定を開き、デバイスをクリックします。



マウスを選び、その他のマウスオプションを選びます。



ポインターオプションから速度を選ぶことでポインタの速度を変えることができます。

- 別の遊び方

遊んでるときにマウスを握っている手とは逆の手で遊んでみてはいかがでしょうか？また違った楽しみ方ができますよ。

5. ゲームの終わり方

ゲームがどの状態でもエスケープキーを押すとゲームを終了することができます。

6.開発者コメント

なぜマウスを振るのかと言うと運動をするためです．ややきつい運動(心拍数 120 程度)を毎日 1 時間行くと，コルチゾール(ストレスホルモン)の減少やセロトニン(幸せホルモン)の増加，短期記憶と長期記憶の向上など人間にとってとてもいいことが人間工学的にわかっています．マウスを大きく振ることでややきつい運動までは達成することが出来ませんでしたがクイズとちょっとした運動がシニアの人にプラスになれば幸いです．開発初期は任天堂の Wii リモコンや Joy-Con でジャイロを取得してそれらをふって遊ぶゲームにしようとしたのですが Bluetooth の取得など時間を多く必要とすることが分かったため断念しました．

シニアの方がプレイをすることを考えまして GUI やゲーム内容，操作方法はとてもシンプルにしました．見やすい配置を心掛け，いらないものはなるべく削る形をとりました．

7.スタッフクレジット

プログラマ 終端コウスケ

効果音 OtoLogic 様 <https://otologic.jp/>

開発環境

PC : HP Pavilion15 Notebook PC

OS : Windows10 Home ver.1903 OS Build 18362.295

CPU : AMD A4-5000 APU with Radeon(TM)HD Graphics 1.50GHz

実装 RAM : 8.00GB

統合開発環境 : Visual Studio 2019 ver.16.2.0

使用言語 : C++

ライブラリ : OpenSiv3D ver.0.4.0