

簡単なのに「それっぽい」、 LCDな世界観

乃依織菜

目次

- ・軽く自己紹介
- ・今回の作品
- ・完成するまでの流れとさぼりポイント
- ・良かったところ・悪かったところ

軽く自己紹介

乃依 織菜(のい おりな)

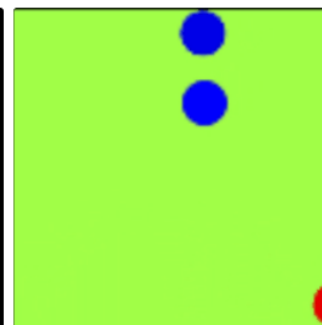
- ・1999年生まれ(21歳)
- ・社会人2年目
- ・高専の情報科卒
- ・Unity歴もうすぐ3年
- ・u1w参加は2020年2月「逆」から(6回目)
- ・Twitter: @orinacrown
- ・Twitter(その2): @tsukuroi_hirari

↓逆



リバカル -Reverse Calc-
乃依織菜(のいおりな)
👁 1319 ★ 56 🗨 13

↓ふえる



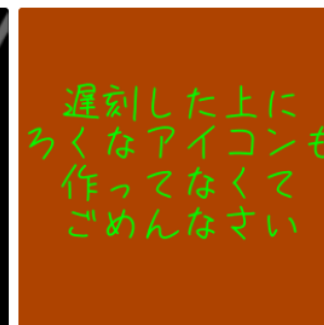
タマノコシ
乃依織菜(のいおりな)
👁 1026 ★ 104 🗨 18

↓ふえる



インカル -Increase Calc-
乃依織菜(のいおりな)
👁 852 ★ 95 🗨 15

↓あける



H&B Lock
乃依織菜(のいおりな)
👁 510 ★ 48 🗨 5



名港名城環状運営
乃依織菜(のいおりな)
👁 459 ★ 35 🗨 4



ミツカル -密Calc-
乃依織菜(のいおりな)
👁 1008 ★ 94 🗨 22



NORの箱舟
乃依織菜(のいおりな)
👁 1270 ★ 2 🗨 0

↑回

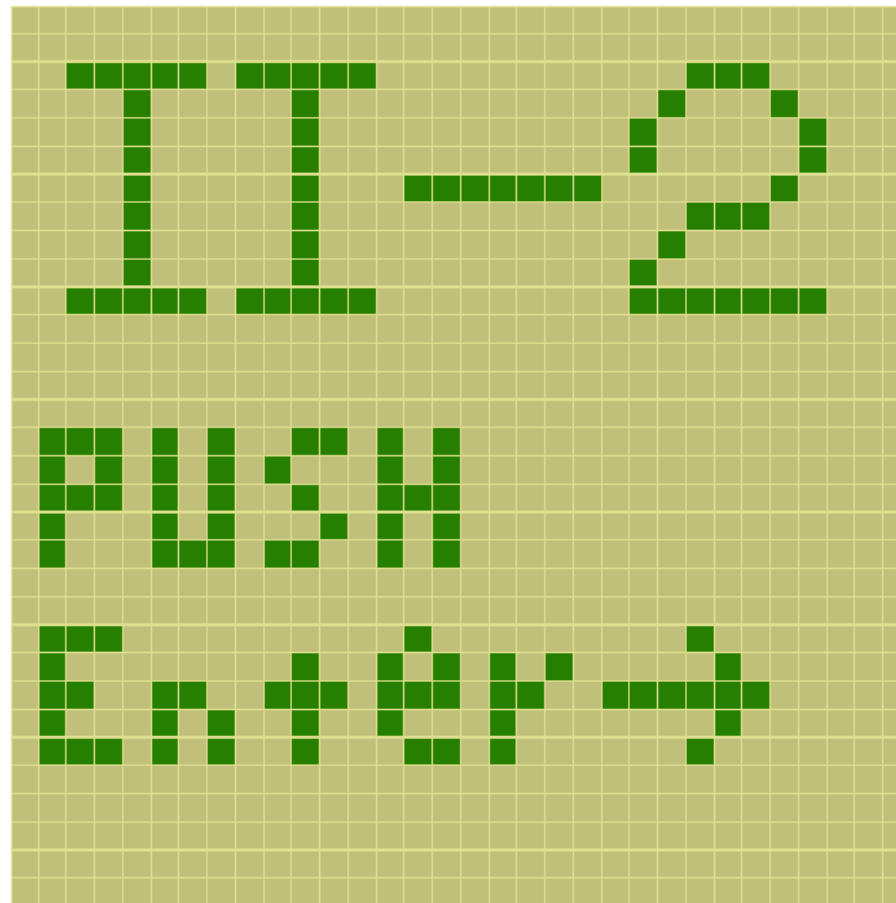
↑密

↑これはu1w関係ないやつ

今回の作品

タイトル: II-2

・2秒間ひたすら1と2を連打するだけ



完成するまでの流れ




~~え、普通じゃね...？~~

案出し

ほーん。
10の時は1プレイ10秒の作品多かった。
すなわち今回は1プレイ2秒まで。
(Q.E.D)

全プレイ余裕っすなあ。

 **naichi@びはんとマルの森** @na... · 4月26日

Unity 1週間ゲームジャム 第19回はじまりました！
今回のお題は「2」です！ unityroom.com/unity1weeks
初心者大歓迎のゆるいイベントなのでどなた...

2021年04月26日 0:06 · [Twitter Web App](#)

1 リツイート 28 いいね






返信をツイート



こんなんツイートされたらそうするしかなかろう...

案出し

 newAndroid	2017/12/30 1
<input checked="" type="checkbox"/>  QuartusII	2019/09/27 1
 SE-n8C0起動版	2017/12/30 1

そういえば学生時代にこんなソフト使ってたな...

パスに全角あるとうまく動かないからってIを2つつなげてIIにしてみたな...

案出し



案出し

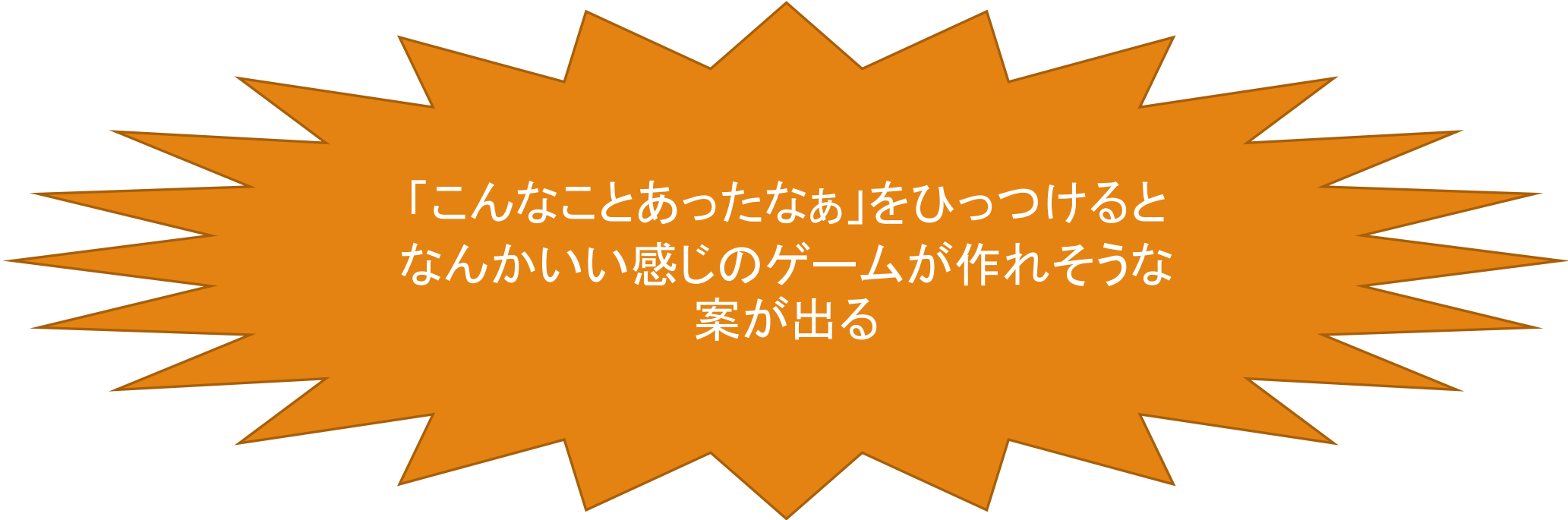
ただの連打ゲーだと
安っぽい感じになるよな...

最近ドット絵がu1wの中で
上位に来ること多いよな...

とことん簡略化だ
たまごっちレベルの解像度にしよう(安直)

最近のたまごちはカラーなんですってよ、時代だね()

案出しのさぼりポイント

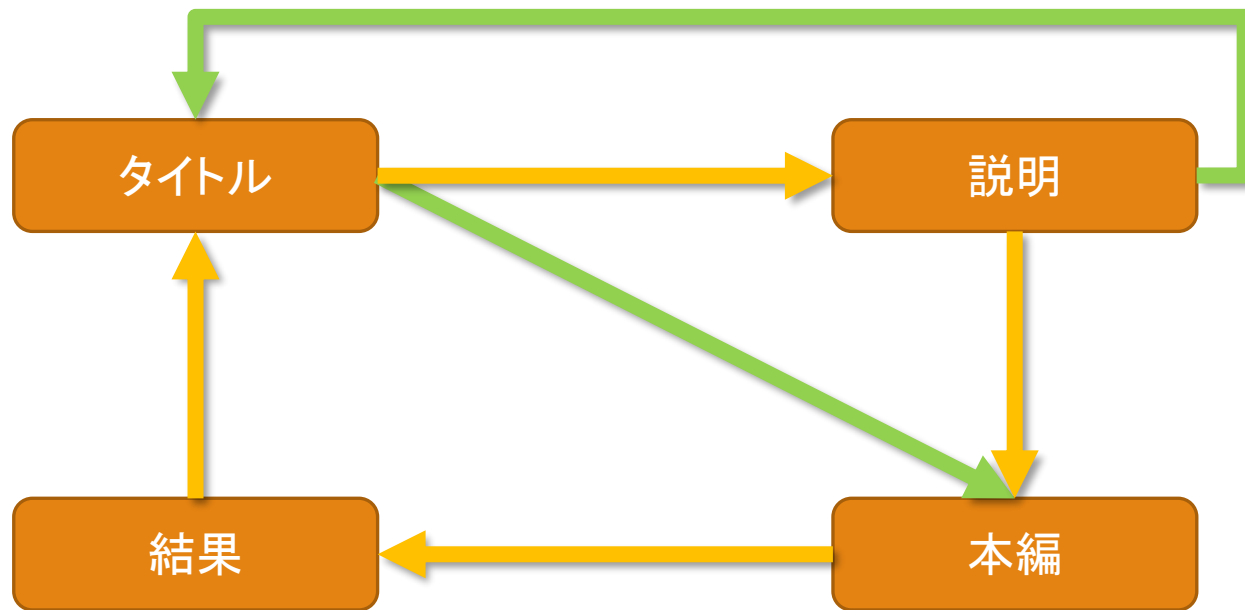
A large, orange, multi-pointed starburst graphic with a black outline, centered on the slide. It contains white Japanese text.

「こんなことあったなあ」をひっつけると
なんかいい感じのゲームが作れそうな
案が出る

※個人の感想です

製作

ゲームの基本構成



この関係性を守ってれば大体ゲームになる

製作

(たぶん)(コーディング的に)一番楽な基本構成の作り方

```
50 void Update()  
51 {  
52     switch (gameStatus)  
53     {  
54         case GameState.Title:  
55             TitleMode();  
56             break;  
57         case GameState.Inst:  
58             InstMode();  
59             break;  
60         case GameState.StandBy:  
61             StandByMode();  
62             break;  
63         case GameState.Game:  
64             GameMode();  
65             break;  
66         case GameState.Result:  
67             ResultMode();  
68             break;  
69         default:  
70             break;  
71     }  
72     for(int i = 0; i < (int)GameState.Count; i++)  
73     {  
74         bool isActive = (int)gameStatus == i;  
75         displays[i].SetActive(isActive);  
76     }  
77 }
```

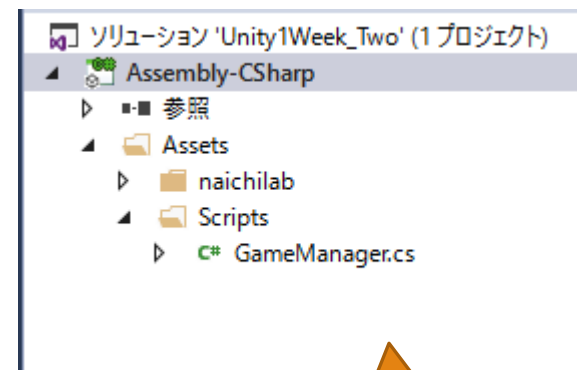
タイトル

説明

本編

結果

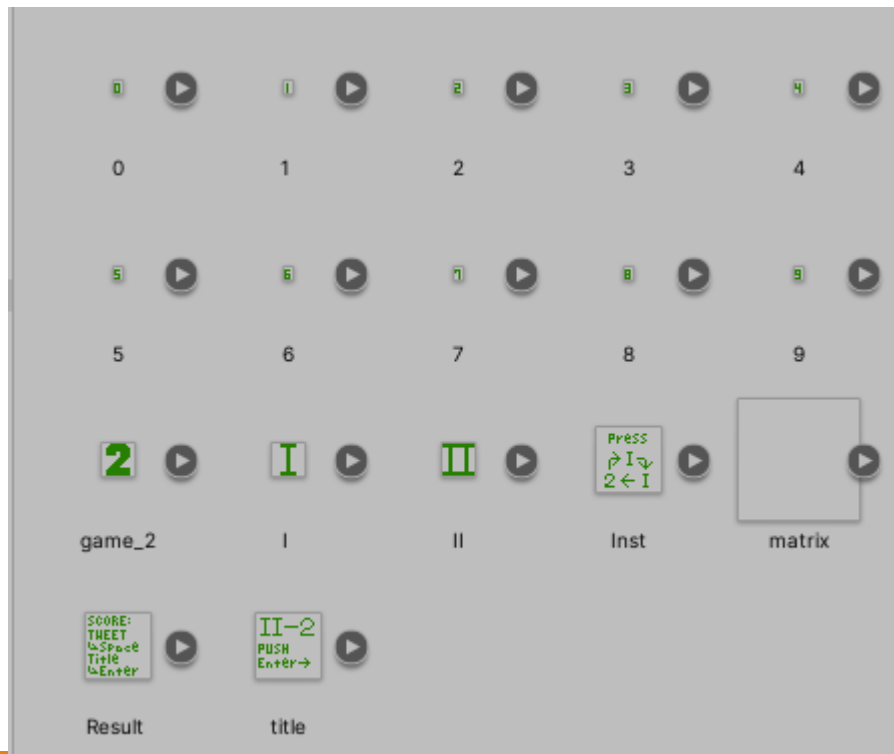
それぞれの状態に合わせて
表示するものを変更している



今回の場合
ツイート機能以外
1ファイルで済んでる

製作

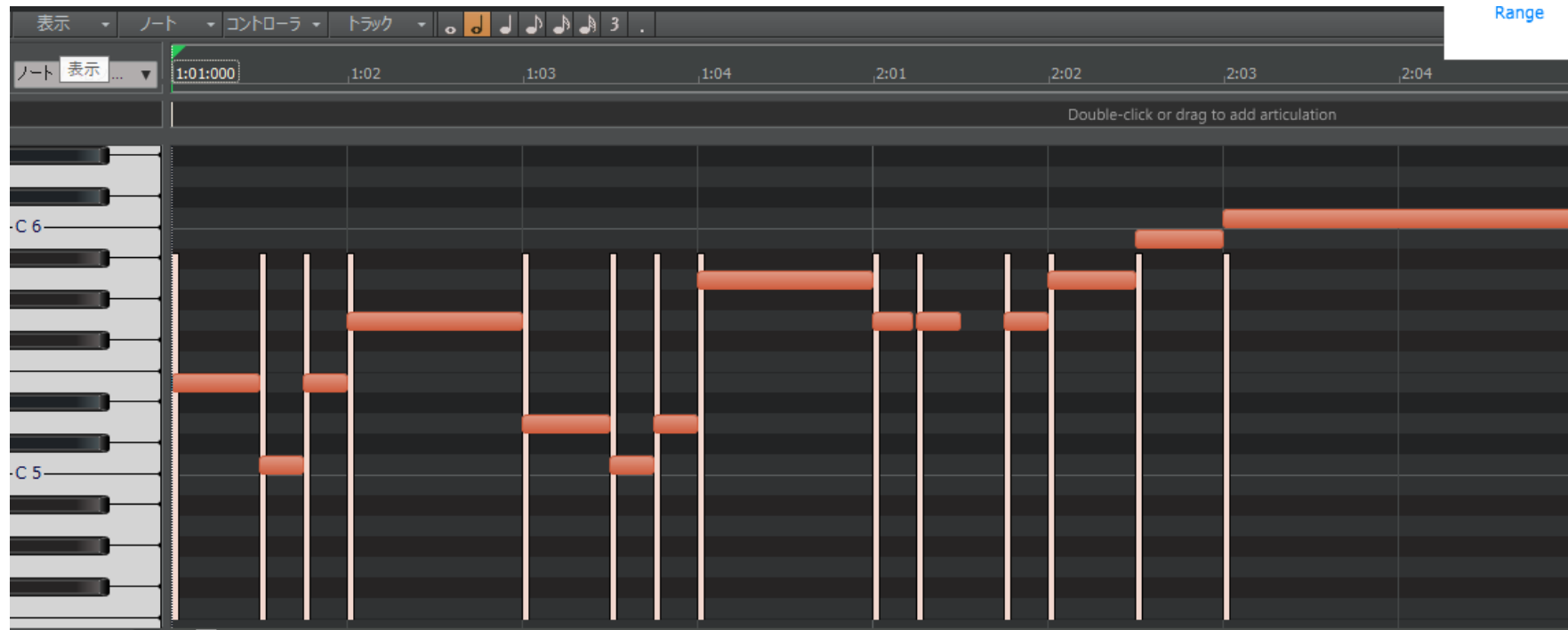
各シーン用の画像(基本32 × 32ピクセル)とスコア表示用の数字(0～9)、とあと1つ(あとで出てきます)



製作

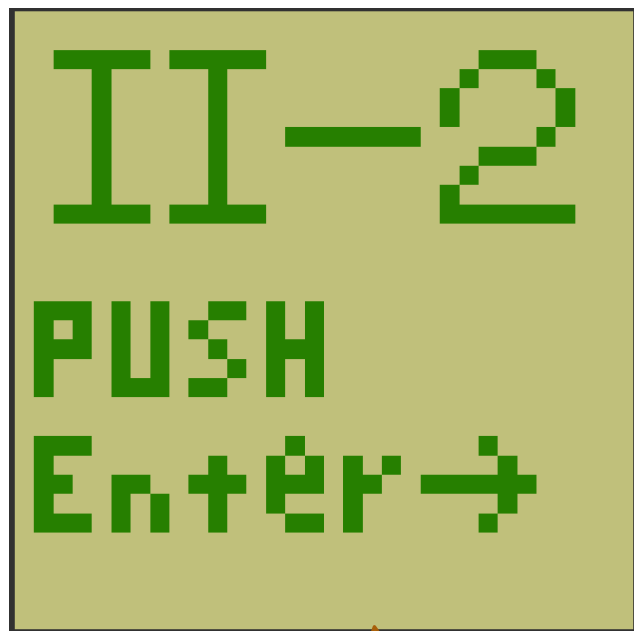
せっかくなんで音源も自作(矩形波しか使っていないから簡単)

開始、終了、+@が3つの計5ファイル



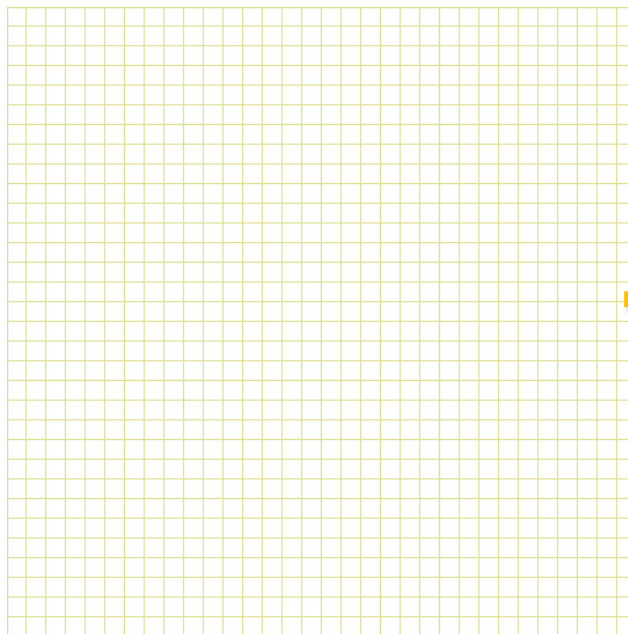
調整(地味すぎる工夫)

たまごっちっぽい画面を作る

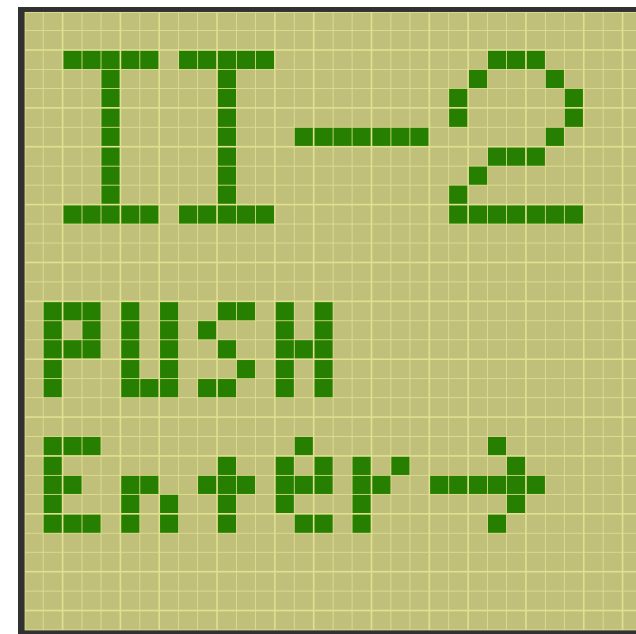


元の画面

+



背景よりちょっと
薄めの色の格子



関数電卓とかのLCDも
こんな感じで1つ1つのドットの間に
隙間がある

調整(地味すぎる工夫)

```
79 private void TitleMode()  
80 {  
81     displays[(int)GameStatus.Title].SetActive(true);  
82     if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Return) == true)  
83     {  
84         gameStatus = GameStatus.Inst;  
85         status = PushStatus.I;  
86         score = 0;  
87         audioSource.Stop();  
88         audioSource.PlayOneShot(inst_BGM);  
89     }  
90 }
```

たまごっちとかのスピーカーだと
複数の音を同時に鳴らせない

良かった点

シンプルながら遊びごたえがあり、楽しめました～！

[返信](#)

すごく緊張しましたw 画面ではあまり説明しないレトロなドット携帯機的な雰囲気も良いですね。

[返信](#)

ドット絵と音から、なんだかとても懐かしい雰囲気がしました。楽しかったです！

[返信](#)

レトロ・シンプルでいい感じにまとまった

悪かったところ

シンプルゆえに遊びやすくていいですね。23
までは連打できたけど、上には上がいるんだろ
うなあ。ランキングがあれば盛り上がりそうで
すね。

[返信](#)

シンプルだからこそ何度もやってしまう楽しさ
がありました！精神統一の時間ありがたい！w
15点がマックスでした…ランキング機能ある
と嬉しいです！競いたい！w

[返信](#)

ランキング機能付けてなかった
(正直付けたかったけど諦めた)

まとめ

- ・解像度下げて2色だけにして音も矩形波だけにすると簡単なくせにレトロ感出る
- ・ゲームそのものも簡単にするとさらにレトロ感出る
- ・ドットとドットの間を少し開けるとたまごっちっぽくなる



それなりにさぼっても
いい感じのゲームは作れる！！

投稿してる人はみんなえらい

ご清聴ありがとうございました

次が最後の方です、チャンネルはそのままです！！