

## この資料の目的

この資料ではゲームでよく見られる Android バックキー（バックボタン）の一般的な挙動を一部まとめています。

## 作成日

07/04/2016

※本資料の情報は作成日時点のものであり、最新の Android や Google Play の仕様やガイドラインとは異なる場合がありますのでご了承ください。

## Android 標準バックキー対応に関する補足資料 (ゲーム用)

Android バックキーは、ユーザーが直近で使用した画面をさかのぼって順番に移動できるように実装するのが基本ですが、ゲームデザインとユーザー体験に留意して、バックキーの動作を調整することも重要です。また、ゲームを開発する際、（ゲームプレイのデータなどの）ユーザーにとっては貴重な情報を損失しないようご注意ください。それぞれの場面でユーザー体験を考慮し、Android ユーザーの期待に沿うよう実装をご検討いただければ幸いです。

### ゲーム内ナビゲーション：

- 適切であれば一つ手前の画面に移動する（例 1.1）
  - チュートリアル途中、ゲームキャラクターの会話(例1.3)、ゲームの結果画面など、「戻る」動作が望ましくはない画面では手前の画面に移動する以外の実装をご検討ください。
- トップ画面でゲームを直接終了（例 1.2）
  - コメント：起動する際にゲームを開始できるまでに時間がかかってしまう場合、（直接ゲーム終了せず）ゲーム終了を確認するためのポップアップの実装をご検討ください。
- （タブなどの）並列する画面間では前に戻らない。
  - <http://developer.android.com/design/patterns/navigation.html>

例 1.1  
画面上の [戻る]  
と同じ挙動



例 1.2  
終了確認用の  
ポップアップ



例 1.3  
ゲームキャラクターの  
会話



## その他の Android バックキーの挙動 :

- すべてのフローティング ウィンドウ（ポップアップやダイアログなど）をキャンセル（例 2.1, 2.2）
- ゲーム進行中にポーズ画面を表示し、ポーズ画面ではゲームを再開（例 2.3）
- 表示中のドロワーを最小化する（例 2.4）

例 2.1

選択が1つのみのダイアログでは、  
「Close」「OK」「X」  
ダイアログをキャンセル



例 2.2

2つ以上の選択肢がある場合は  
「NO」「いいえ」「キャンセル」「戻る」  
と同じ挙動



例 2.3

ポーズ画面



例 2.4

ドロワー



## その他の詳細なる Android バックキーの参考資料 :

- [Back ボタンと Up ボタンを使用したナビゲーション](#)
- [Core App Quality \(英\)](#)
- [Providing Proper Back Navigation \(英\)](#)