

# ゲームランチャー作成日記

wattz 麻呂

2023 年 9 月 10 日

こんにちは。(マイコン部の挨拶) 再び wattz 麻呂です。

前回のエミュレーションの話とは打って変わって、文化祭のゲーム詰め合わせ CD のランチャーを作った話についてです。

Unity で ChatGPT の力を借りながら作成したので、その点だけ注意していただければ幸いです。

事の発端

## 1 事の発端

きっかけは 8/11、私はモニターマンのポスターを作ろうとして jamiroquai のポスター (以下) をパクってポスターの原案をマイコン部の discord 鯖に出しました。

そしたら、H.Taido 氏が PS のジャケット風に改造してくれました。そこで、「ランチャーも PS 風にしよう」と言ったら H.Taido 氏が「お前が作れ (意識)」と言ったわ

けです。(実際電脳部はかなり忙しいらしいです。しらんけど)

丁度私も麻布とのコラボ企画のゲームのために Unity を触り始めていて、そこで私が請け負うことになりました。

## 2 余談 1

以上の画像は PS1 ですが実際にできあがったランチャーは PS2 のものという件について。

私は昔からゲームコンソールと言えば専ら PS2 (古い) なのですが、PS1 は故障中、PS3 は起動したことがないため、一番馴染みのある PS2 でやろうという話になりました。

しかも PS2 でやるゲームが PS1 のゲームなので、何ら抵抗なく PS2 を選びました。(しかも、PS1 は背景をパクリが難しそうだったり起動音命な所はある、という点もあ

る)

## 3 UI の作成

まず、初期状態のランチャーは以下のような感じでした。

この時点で大分 PS 2 らしい感じはありますが、平面っぽくなりすぎていまちな感じはあります。そこで、ライトを移動して以下のようにしました。

あとは、ライト等をいじって舞台はひとまず完成です。ちなみに、キューブは本家 (で PS1 のゲームのセーブデータを読み込んだとき) を意識して、スケールを  $(x,y,z)=(19,19,5)$  としています。

次に、キューブに画像を貼って

Listing 1 Sample

```
1 mes "hello, world  
!"
```