

アナタも作れる!? 懐かしの「脱出ゲーム」

JPPGB ゲーム作成コンテスト #1

中村 太一

Microsoft MVP (M365 / Business Applications)



<https://jppgb.connpass.com/event/317001/>

 アプリ制作者 : 中村 太一

「太一」と呼んでやってください。

よろしく
お願いします！



マスコットキャラクター：くまごろう

 ART-BREAK

Microsoft 365 大好きオジサン



中村 太一

元 居酒屋社員

元 ミュージシャン (ギタリスト/アレンジャー)

元 Webデザイナー

SharePoint 2007 / 2010 / 2013 を約7年 (運営/構築)

Microsoft 365 全般 (現在 JBCC 株式会社 所属)

主催・主宰



好き

家族 / ギター / ヘヴィーメタル / クルマ / DIY / 写真/ガンプラ / ミニ四駆

Microsoft 365 / Power Platform / ヒューマンビートボックス / 他...



Microsoft®
Most Valuable
Professional



Microsoft MVP

M365

Business Applications



@artbreak_taichi



taichi.nakamura



ta1nakamura



@Home365 / @Art-Break

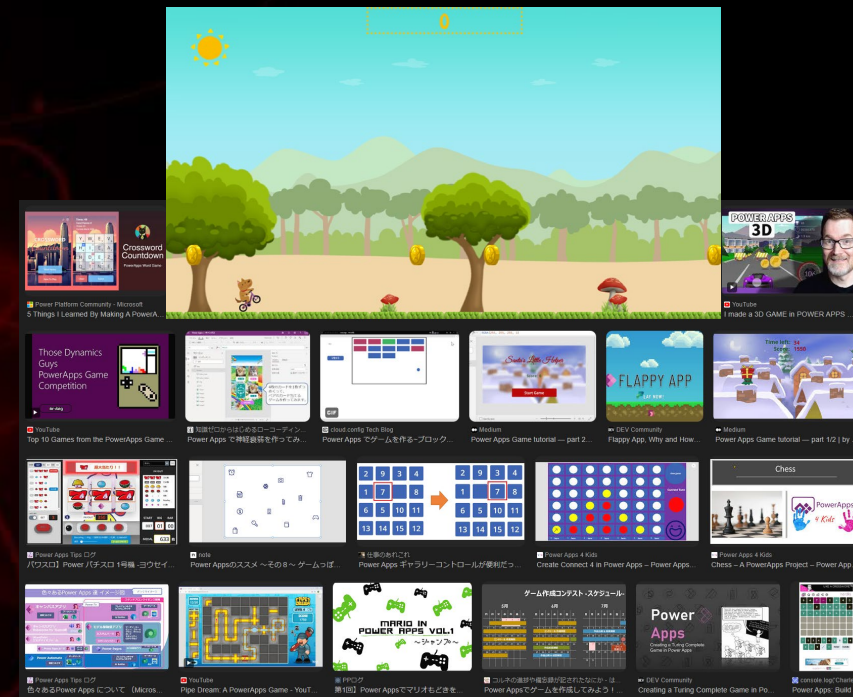


<https://art-break.net/tech>



皆さんに問いかける！

過去に Power Apps で作られた
ゲームアプリの
中身（技術）を見て、
こう思った事ありませんか？



多くの人の心の声

「こんなの自分じゃ作れない！」

「これってローコード！？」

※とあるゲームアプリの関数の一部

```
// 進行度を初期化
UpdateContext({GetCoinAudioPlay:false});
UpdateContext({GroundY: ScreenHeight - 20}); // Playerの位置を初期化
UpdateContext({PlayerDoneTimerStart:false});
UpdateContext({RestartTimerStart:false});
UpdateContext({Invincible:false});

UpdateContext({MovingXValue: ScreenWidth/(30 * 2)});

UpdateContext({PlayerY: 0});
UpdateContext({ScreenWidth: ScreenWidth/7.5});
UpdateContext({StepHeight: StepWidth/2});
// 画像をコレクションするテスト
/*
ClearCollect(
    Images,
    {Control: ObstacleImage}
);
*/

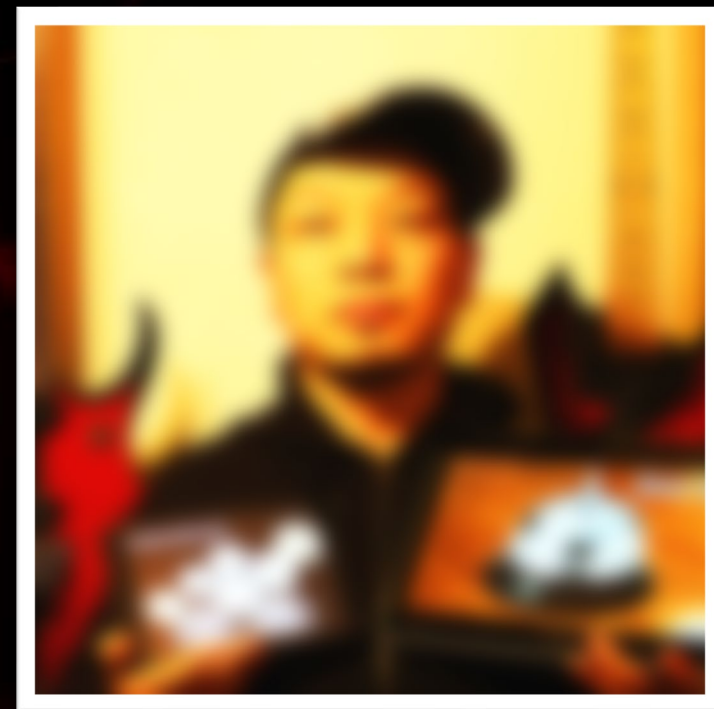
UpdateContext({Tree1X:0});
UpdateContext({Tree2X:ScreenWidth/2});
ClearCollect(
    StepStatus,
    [
        {
            StepID:1,
            StageID:1,
            X: 0,
            Height:LookUp(StageSetting.ID = 1).Height * StepHeight,
            CoinImage1,
            CoinVisible:false
        },
        {
            StepID:2,
            StageID:2,
            X: 0 + StepWidth * 1,
            Height:LookUp(StageSetting.ID = 2).Height * StepHeight,
            CoinImage2,
            CoinVisible:false
        },
        {
            StepID:3,
            StageID:3,
            X: 0 + StepWidth * 2,
            Height:LookUp(StageSetting.ID = 3).Height * StepHeight,
            CoinImage3,
            CoinVisible:false
        },
        {
            StepID:4,
            StageID:4,
            X: 0 + StepWidth * 3,
            Height:LookUp(StageSetting.ID = 4).Height * StepHeight,
            CoinImage4,
            CoinVisible:false
        }
    ]
);
```



この人の心の声でもある

「こんなの自分じゃ作れない！」

「これってローコード！？」



プログラミングの経験がある人や変態的思考な人
以外の多くの人

「スゴイなあ！ (でも自分はイイや...)」

で終わってしまいがち。

まてまて！
Power Platform って
もっと夢があったよね！

Microsoft Power Platform について

Microsoft Power

概要 へ

組織内のすべてのユーザーがローコードツールを使用してソリューションを開発できるようにします。

【参照】Microsoft の Web サイト、Microsoft Power Platform より

<https://www.microsoft.com/ja-jp/power-platform#benefits>

じゃ、多くの人が

「自分も作れるかも！」

って思ってもらえるゲームアプリ
作ってみようじゃないか！



アイデア次第で低スキルで作成できる
「自分も作ってみようかな！」と思ってもらう

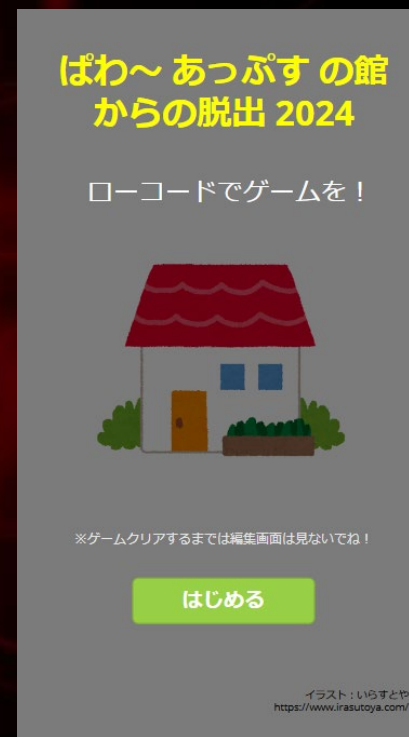
そういうコンセプトのゲームアプリです！

※という経緯とコンセプトで2019年に作成した脱出ゲームの第二弾です。

 **MGT-BREAK**

ぱわ～ あっぷす の館からの脱出 2024

昔流行った懐かしの
いきなり理不尽に閉じ込められ
そこから脱出したらクリアの
いわゆる「脱出ゲーム」



※スマホアプリを想定しているので、なるべくスマホでプレイしてみてください。

遊び方①

なるべく直感的に
操作ができるようにしましたが、
とにかく色々なところをタップ！

※部屋の画面では左右の矢印ボタンをタップすると別の部屋に移動できる。

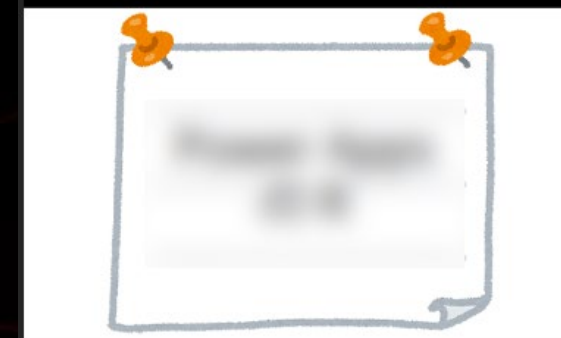


和室だ。今さっきまで人がいたかのようなだ。
ちゃぶ台の上にメモが落ちてきたぞ。

遊び方②

脱出へのヒントが
色々なところにあるので探す！

※ヒントは別途メモっておくと良いです。



メモだ！意味がわからない…。

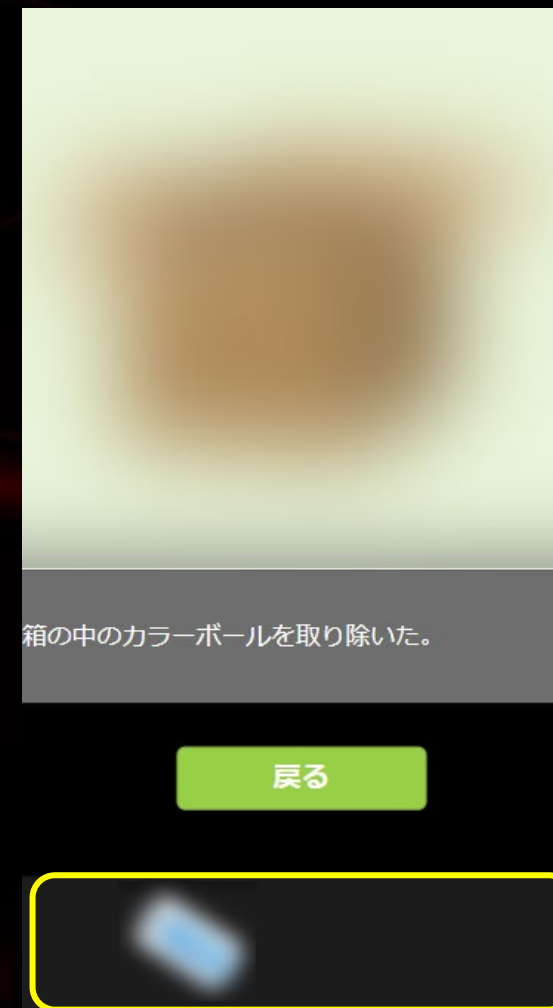
戻る

遊び方③

アイテムをゲットできる！

ゲットしたアイテムエリア内のアイテムは、タップすれば利用できることもある。

※アイテムをゲットすると、画面下部のアイテムエリアに表示される。



遊び方④

様々なヒントやアイテムや仕掛け
を経て、脱出を目指そう！

遊び方⑤

エンディングは複数通りあります！
アナタは何通りのエンディングを見る
ことができるだろうか？

このゲームアプリを作るには？

※実装方法が適切かどうかは全く自信がない。

作るには？①

画面遷移させられて、紙芝居ができるスキルで最低限はOK！

- ✓ 画面作成
- ✓ ラベル コントロール
- ✓ 画像 コントロール
- ✓ ボタン コントロール
- ✓ Navigate 関数・ Back 関数


※画像を利用する際には著作権に配慮しましょう。
いらすとやさんにはいつもお世話になっています！

作るには？②

何かギミックをつけるなら、もう
少し覚える事がある。

※記述した関数はほぼ1行程度。

- ✓ If 関数
- ✓ Visible を利用し表示・非表示
- ✓ コレクション
- ✓ LookUp 関数
- ✓ コンポーネント (別にいらないけど使ってみた程度)

 作るには？③

アイデア

【作った結果】

息子が今楽しくプレイしてくれています！



小さくスタートし、小さな成功体験を得る！

どうですか？

自分でも作れそうですか？

たのしかった！



って思っていただけたら幸いです！