

The Journey to Rocket Launch

- YOU CAN (NOT) TRY AGAIN -

デモ版 説明資料

概要

- 大学構内および日本各地を舞台にした学習型ゲーム
- NPC との会話、クイズ、アイテム収集でストーリー進行
- 各地域のテーマ（構造系・制御系・通信・燃料・発射など）を体験的に学習
- デモ版であり、本リリースではありません

デモ版の特徴

- ストーリーやイベントの一部は未完成
- 操作や表示に不具合が生じる可能性あり
- 教育関係者・学生向けのアウトリーチ用
- デモ版リリース日: 2026-01-26（参考）

ゲーム構成

RPG パート（マップ探索）

- WASD で移動、Z で NPC 会話
- タイルベースマップ、地形による移動制限
- マップ間移動時にアイリスイン・アウト演出

ビジュアルノベルパート

- 特定 NPC やイベント地点で遷移
- 背景・立ち絵・テキストウィンドウでストーリー表示
- 選択肢はボタン形式、マウス・キー操作対応

クイズ・報酬システム

- NPC 会話中にクイズ発生
- 正誤判定に応じてアイテム獲得
- 同一アイテムの重複取得は防止

ストーリー進行（デモ版範囲）

開始地点

- 北九州
- 画面上部に次の目的地や NPC 座標を表示

現在の進行順

1. 九州工業大学で開始
2. 指定 NPC との会話・クイズ
3. 次のマップへの移動イベント

マップ構成（デモ版）

- 福岡県（開始地点）
- 山口県
- 愛知県
- 神奈川県
- 茨城県

各マップに NPC を配置し、会話やイベントで次の地域へ移動

操作方法

| 操作 | 内容 |
|---------------|-----------|
| W / A / S / D | 移動 |
| Z | 会話・選択決定 |
| 矢印キー | クイズ・選択肢移動 |
| M | マップ表示切り替え |
| I | インベントリ開閉 |

※マップ表示中は移動・会話操作は無効

技術的特徴

システム設計

- Python + Pygame
- タイルベース描画、カリング処理で負荷軽減
- データ駆動型設計（JSON 管理）

オーディオ

- マップごとに BGM 切替
- OS ごとにミキサー初期化制御、無音バグ回避

リソース管理

- PyInstaller 環境でも動作するパス解決
- 画像・音声・フォントを一元管理

教育的意義

- 実在の地域・施設を舞台に体験的学習
- クイズ・選択肢で即時フィードバック
- RPG × ノベルの融合で楽しみながら探究型学習

使用素材・ライセンス

素材およびライセンスの詳細は
以下のリンクをご確認ください。

<https://github.com/pantsman-jp/PBL-Game?tab=readme-ov-file#ライセンス>

注意事項

- 一部ストーリー・イベントは未完成
- 操作や表示に不具合が発生する場合があります

ご清聴ありがとうございました