[台本]

みなさんこんにちは。34番の森田ひろきです。今回僕が作ったのは「インスタンスラーメン　湯を飛ばすわびさびゲーム」です。クラスのインスタンスとインスタントをかけてますね。早速紹介していきます。

まず開発言語です。なんとこのゲームはみなさんご存じ、Unity！。で作りたかったのですが、家のパソコンに入らなかったのでPygame zeroです。

次に何をするゲームなのかを紹介します。このゲームはカップメンに湯をかけて、おいしいカップ麺を作るゲームです。水のまま運ぶのではなく、やかんで運びます。大砲で！

ゲームの流れです。まずはパワーを程よく貯めます。ちなみにスペースキーで止めます。次に己の感を信じながら、ぶっ飛ばす方向にマウスでクリックします。そしたら風を切り裂いて飛んでいくので、神様に祈ります。

貯めて、狙いを定め、飛ばす、という非常にシンプルになってます。

このゲームの仕様です。

まずは、このカップ麺の位置なんですが

、なんとランダムなんです。つまり

よく考えて打たないといけません。

そして距離に応じて全国カップ麺審議会が評価してくれます。

評価の段階はボリューム満点の全5種類！

ほめてくれたり、けなしたりします。

工夫した点になります。なんとこのゲーム、カップ麺の種類が3種類もあります！

まずは見慣れた醤油麺、次にカレー麺、あと緑色のたぬき的な麺です。たぬきおいしいですもんね。

工夫点２なんですが、方角の計算方法です。画面を見てください。やかんが飛んでますねぇ。実はこれ、こうなっています。sin,cos,tanとありますね。つまりこれ、三角関数を使っています。tanで求めた値を、sinにかけると縦距離に、cosをかけると横になります。

では動画をに移ろうと思ったのですが、

実際にプレイしたほうが面白いと思うので、

ゲームに移ります。

[起動中]

ちょっと待ってくださいね。

実は結構緊張してまして、たじたじな所も

あると思いますが、ご容赦ください

[ゲーム起動]

[タイトルコール]

このように、グーグル翻訳っぽい音声が読み上げてくれます。

始めるまえにおさらいします

[遊び方ボタン]

さっきも説明したことが、一応かいてあり

ます。

では早速始めましょう！

覚悟を見せます。

まずはスペースキーでパワーを貯めます！

[パワー最大]

あ、いけねっ

そして狙います！

するとやかんが、叫びます。

とても跳ねてますが、こっちのほうが

面白そうなので、あえてこうしてます。

おっと飛ばしすぎましたね。

結果は～

悲しい、めそめそメソッド…

最後までダジャレたっぷりですね。

[PowerPointに戻る]

さて感想です。

このゲーム、製作過程で結構苦労しましてるんです。一番苦労したのが、マウスでクリックしたところまでしか飛ばないバグです。

フラグ管理で修正しましたが、結構時間がかかりました。

ですが、この学校で学んだこと、加治先生の授業の内容を、フルに使っているので、僕の三年間の集大成になったと思います。

[参照]

では最後に素材の参照元です。

大砲元　　イラストボックス様

カップ麺元　ACイラスト様

叫び声　Neptunian Donut

金属音　サウンドエフェクトラボ様

システムボイス　音読さん様

グーグル先生みたいな音声のもとになりました。

メタルBGM　魔王魂様

緑色のたぬき　イラストエイト様

カレー麺　プチや様

~~~~~[if]

時間が押してるのでぱっと表示します。

~~~~~~

そして私に大きな影響を与えた、

引っ越し奉行様

Neptunian Donut様

そしてスペシャルサンクス、Open AI様

でした。

長々とご清聴、

ありがとうございました