僕はこのDevil・T・Rexのタイトル画面、ゲームクリア画面などのUI、そしてミニゲームなどのメインプログラムの一部の制作をしました。そしてゲームのテーマなどを考えました。森田裕生です。

さて僕がVisual Basicで作ったこの画面たちですが、皆様に特に着目して頂きたいところが四つあります。

一つ目は、タイトル画面の動くティラノサウルスです。しかし私たちは逆に力を入れて製作しました。このティラノサウルスはGIF画像で作られています。しかもこの動作のひとつひとつは私がティラノサウルスのパーツごとに分けて、少しずつ動かして作りました。非常に苦労しましたがとても見ごたえがあると思います。このゲームを遊ぶ機会があったのなら、是非着目してみてください。

二つ目は、この説明画面の部分です。私たちの班は操作説明もできるだけわかりやすく作りました。私は最初、文字だけで説明をしようとしました。しかし手で動かしたほうがわかりやすいと思い、WASDキーでこの矢印が一定の範囲で動くようにしました。この仕様にしたおかげで非常にわかりやすくなったと思います。移動キーのみならず、Eキーでアイテム欄の確認もできます。さらに押したキーがどのキーなのかもわかるようにしました。こちらの画面で操作を完璧に把握してから、遊んでいただけたのならきっとDevil・T・Rexを楽しめると思います。

三つめはゲームの校舎の3階で遊ぶことのできる、ミニゲームです。このゲームは動くオレンジのバーをGキーで止めることができます。それを黒い四角のところにタイミングよく止めるというゲームです。2回以上うまく止めることができればクリアとなります。こちらのゲームでは止められた回数によって、表示される文章が変わります。ミスをしたり成功したりすることで、励ましたりと文章が変化します。

四つめは、このエンドロール画面です。私たちの班はプレイヤーを追いかけてくるAIを用いてゲームを制作しました。AIには幅広い可能性があると私たちは思っています。従ってこのゲームを遊んでくださった方や、発表を聞いてくださっている皆様には是非AIの面白さを伝えたいと思いました。そう考えた私たちはさながら映画のようなエンドロールのほかに、Runwayというサイトで作成したティラノサウルスのAIの画像や動画を流しました。

感想です。私はこの課題研究を通してこのゲームは一人では作ることは叶わなかったと思います。しかし優秀な仲間がいたおかげでゲームが作れたと思います。リーダーである對馬君のプログラミング能力は大いに役に立ち、高塚君もBGMや絵の作成やプログラミングの役にも立ちました。私も全力で取り組むことができたのではないのかなと思います。そして何よりも新しいソフトウェアを使って制作をしたことや使ったことのないプログラミングを勉強することは非常に勉強になり、楽しい思い出になりました。なによりプレイヤーを追いかけてくるAIを用いた制作物は、私にとっては初めての経験でした。以上のことから私はこの課題研究に取り組めたことはとても実りがあったと思います。