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制作もしました。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。私たちはこのタイトル画面に力を入れて製作しました。なんとタイトル画面のティラノサウルスが動きます。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。Adobe After Effectsというソフトウェアを使用し作成しました。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。私たちはこれがわかりやすいかという、アンケートを実施しました。その結果わかりやすいが23%、わかりづらいが9%、どうでもいいが68%という結果になりました。わかりづらいに比べおよそ2倍という圧倒的好評をたたき出しました。

三つめは設定画面です。この設定画面ではゲームの難易度や敵の数、さらにはスピードも設定できます。ですがこの画面だけではわかりづらいところもあると思います。ですのでこの白い四角などに触れると、なんと説明文が出るようになっています。これで確認しながら設定ができます。そしてこれはホラーゲームなので、もちろん怖い演出を盛り込んであります。

なんとタイトルへ戻るボタンを押すと、ティラノサウルスの目が光ります。とても怖いですね。

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。しかしどのようなものを作れば面白さが伝わるのだろう、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の画像や動画を流す方法を思いつきました。ゲームクリアの動画はお預けです。班長の對馬君がクリアしてくれた時に流れるので、ご期待ください。

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。今回私が特に大事なことだと思ったことが３つあります。よく寝ることよく食べること、そして楽しむことが非常に大切だと思います。これをすることで通常時に比べ、パフォーマンスが20%程アップしました。この発表を聞いてくださっている皆様。ぜひ試してみてください