

優秀賞

<p>受賞者ニックネーム: Kei.n 1 (京都市西京区在住 小学2年生)</p>	
<p>作品名: 『ねこガンバレ! ごちそうをまもれ!』</p>	
<p>作品概要:</p> <p>腹ぺこねずみからねこがごちそうを守る! ねことねずみの攻防戦! ごちそう目指してやってくるねずみをねこが発射する「➡」でやっつける。 「➡」が当たるとねこカウンターが 1UP。10 カウントされるとゲームクリア。 背景が変わり拍手音と効果音が流れる。 一方、ねこがねずみに体当たりされるとねずみカウンターが 1UP。10 カウントされるとゲームオーバー。 又ねずみがねこの攻撃をかいくぐり、お宝箱に到着すると 1 カウント。15 カウントされた場合でもゲームオーバー。背景が変わり効果音が流れる。 お宝箱にはチーズが隠されており、ゲームオーバーになるとねずみが食べることが出来る。ここでも効果音。 尚、ゲーム中に流れる音楽も本人自作の録音肉声 (約 2 分間。言うところの鼻歌です。)</p>	
<p>この作品の遊び方:</p> <p>旗をクリックしてゲームスタート。ごちそうを守るため、ねこを矢印キーで移動させながらスペースキーを押すとねこから「➡」が発射される。 「➡」がねずみに当たればねずみのコスチュームが弱ったねずみに変わり、「ちゅー」の表記と効果音。音源は本人の録音肉声。 一方、ねこの攻撃が不発でねずみに体当たりされると、ねこのコスチュームが弱ったねこになり、「ずこっ」の表記と効果音。同じく効果音は録音肉声。 左上カウンターはねずみがねこに体当たりした数、右上は➡がねずみに当たった数、右下はねずみが宝箱にたどり着いた数です。</p>	
<p>工夫したところ:</p> <p>「ねずみ」のスク립ト。 当初から、思い通りにクローンが出てこず、出現タイミングも何度も作り変えました。 効果音が本人の録音肉声。 プログラミングで作成した音ではなく、自分の肉声にするところがこだわり。 チーズと宝箱は自作です。</p>	
<p>この作品を作ろうと思った動機:</p> <p>「シューティングゲームを作りたい!」が最初の動機です。 でも一方的に攻撃するだけではつまらないので、反撃もされてみたいし、得失点もつけてみたい。 やってやられる楽しいゲームをと、モチーフはアニメのトムとジェリーです。</p>	

この作品で一番見て欲しい部分は！：

◎ねずみのクローンとクローンされるタイミングと出現場所（ランダムな場所）。

◎自作のチーズと宝箱。ぎこちないマウスさばきの為、何度もなんども書き直しました。

◎ゲームをもっと楽しいものしたいけれど技術が追い付かず、そこで閃いたのが効果音です。機械音ではなく、ゲームのわくわく感を自分の肉声に込めました。

◎ゲームオーバー、ゲームクリアをした時に「とめるを受け取ったとき」「このスクリプトをとめる」としましたが、効果音を止めることなく、ゲームを終了する事が出来ませんでした。

審査員の先生のコメント：

アフレコが聞いていて楽しいです。シンプルなプログラミングですが、またやりたくなる愉快的なゲームです。鼻歌がゲームの雰囲気感を上げている。

小学校2年生でここまでプログラミングに没頭できるのはすごい！熱中した経験は必ず応用が効きます。将来楽しみですね。

ネコとネズミが入り乱れてよく分からなくなるところを工夫すればより完成度の高い作品になると思います。