

最優秀賞

受賞者ニックネーム: えいたくん（滋賀県大津市在住 小学3年生）	
作品名: 『ハッシーくんを取り戻せ!』	
作品概要: ある日の夕飯、ごはんを食べないこども（自分の名前を入力できます）から逃げ出した箸の妖精「ハッシーくん」。黄、赤、緑の3つのステージのゲームをクリアし、キミはハッシーくんを取り戻すことができるのか!?	
この作品の遊び方: オープニングでまず性別（男の子は1、女の子が2）と名前を入力すると、ストーリーの主人公になることができます。ゲームは3つのステージに分かれています。 <黄色のステージ>矢印キーの右、左のキーを使って人を動かし、上から落ちてくる食べ物を受け止めます。食べ物にポイントがついており、100ポイントに達するとゲームクリア。ただし途中で岩に変わる食べ物を受け取るとマイナス10ポイントになるので、注意が必要です。 <赤のステージ>スペースキーを押すと、上下に動く手が開き、持っている食べ物を投げます。投げた食べ物がうまく口に入ると、筋肉が大きくなり、筋肉メーターがアップ。100ポイントを超えるとゲームクリア。 <緑のステージ>ゲームがスタートすると、食べ物が迷路上にばらまかれます。矢印キーの上下左右で移動して、食べ物をゲットしながら制限時間内（100秒）以内にゴールすればゲームクリア。食べ物にはポイントがついており、ゲームクリアした場合は、クリア者のリストにユーザー名、クリアタイム、食べ物ポイントが表示されます。	
工夫したところ: 栄養素の役割（黄：エネルギーのもとになる→エネルギーが満ちていくゲーム、赤：血や肉をつくる→筋肉を大きくするゲーム、緑：からだを整える→腸を食べ物通過するイメージで迷路）から連想してゲームの仕組みを考えたところ。 <黄色>決まった時間に食べ物をクローンし、決まった高さから落としていくこと。 <赤>スプライトにする食べ物をひとつひとつオリジナルで書いたこと。 <緑>最初は、●（人の頭を上からみた感じ）が、迷路の壁にぶつかったらスタート地点に戻るコマンドを作っていたが、4歳下の妹にやってもらったら、すぐに壁にぶつかってスタートに戻るので「おもしろくない」と言われ、そのコマンドをやめた。クリアした充実感を味わってもらうため、クリア者リストをつけた。	

この作品を作ろうと思った動機：

なかなかごはんが進まない妹を見て、食べ物の役割が伝われば、楽しく食事ができるのではないかと思った。学校でもらった食育の冊子を見ていて、食べ物が動くゲームを作ってみたいと思った。

この作品で一番見て欲しい部分は！：

黄色のステージが一番作成に時間がかかった。真ん中の0ポイントを境にして、Y座標を1ポイントあたりどれくらい動かせばちょうどよい高さで100ポイントになるのか考えて試すことが難しかった。

赤の条件式を最初難しく作りすぎて、「ループ」になってうまく動かなかったが、教えてもらってシンプルなものにしたらスムーズに動いた。むだを省いてシンプルに作ることの大切さがわかった。スクラッチにプリセットされているスプライトや背景を使わず、全て自分で描いたこと。

審査員の先生のコメント：

食べ物の働きがそれぞれのゲームのコンセプトになっているところが面白く、ちゃんと栄養バランスも考え、また栄養の問題も理解されています。

ゲームをする人とのインタラクションがあって、つい本気になってしまいますね。

はっしー君を探すというテーマで3つの異なるフィールドでゲームを進めるというアイデアが素晴らしいです。ゲームも単純なプログラミングですが、楽しめる作品になっています。