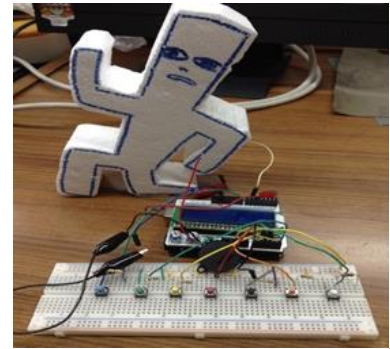


【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的, 利用方法, 作品自体やその製作過程で工夫したことを, 文章, 写真, 図などで説明。この用紙1枚に記入し, PDFファイルに変換した後, ホームページに貼り付けてください。

学校名	信州大学	個人・グループ名	平岡 駿	作品名	ところてん危機一髪
-----	------	----------	------	-----	-----------

### 製作目的

今回製作した「ところてん危機一髪」はいろいろな人が仲良くするためのパーティー用のゲームである。みんながボタンを押してハラハラドキドキして、その場が盛り上げればいいなと考え作った。具体的に大学でサークル学科などの中で、新入生が入ってきたときの仲良くなるツールとして新歓等で使い、先輩・後輩関係なくゲームを通して楽しく仲良くなってもらいたいと思った。



### 利用方法

みんなで簡単なゲームをするときに用いる。  
「黒○げ危機一髪」と同様にハズレのボタンを押したらゲームセット。

### 工夫点

今回はハズレの決定に Arduino を用いたプログラミングで実現した。

工夫点は

- ・ハズレをランダムにするため左端のボタンスイッチを押して乱数を発生させハズレを決めていく。こうすることでボタンスイッチを押すたびにハズレを変えてゲームを行うか、ずっとハズレを固定したままゲームを行うかを選べるようにした。
  - ・ボタンスイッチを長押しすると複数回認識してしまうのを取り除いた。
  - ・プログラムの中で音の編集する部分で (tone) という命令を用いて音の長さや高さを簡単に編集できるようにした。
  - ・人形をつけてなじみやすくした。
  - ・複数人で遊ぶことができるように、ボタンスイッチを多めに付けた。
- などがあげられる。

### 実際に使用してみた感想

なるべく複数人(3人~6人程度)で遊んでもらえるようにボタン数を増やした。複数人で遊ぶことができるようになりゲームとして楽しめるようになったと思う。またゲーム自体もみんなが知っているゲームのため自由度を多少持たせたおかげでいくつかのパターンで遊べるようになった。ビジュアル面がさみしかったので発泡スチロールなどを用いて人形を取り付けてみたが、やはり寂しさは変わらず Arduino 自体にもう少し装飾をしたり、ハズレボタンを押すと人形が震えたりするなどのギミックを付けられるとより面白かったと思う。人形のビジュアルに関しては賛否両論だが、個人的には気に入っている。