

作品名

赤べこ育成ゲーム

応募者情報

表示名	ゆう
学年	神指小学校 6年生

作品の説明

赤べこを育成するゲームです。
なぜ作ろうと思ったかは、あいづの魅力を他県の人にも知って欲しかったからです。
ゲームのクリアをどのような形にするか悩みました。
Scratchを使いました。
老若男女問わずたくさんの人に楽しんでもらいたいです。

作品のURL

<https://scratch.mit.edu/projects/1243082854>

生成AIの使用

なし

写真・資料など



審査員からのコメント

- 眠くなったり、お腹空いたりした時の表情が可愛いです。レベルアップして「学生」になるのは面白い。大人になるとちょっとおっきくなった気がする。寝ながら移動するのは笑いました。コードの中にコメントをつける工夫はとても良いですね。

- タイトルや赤ベコのデザインがとても素敵でした。あこべこの色々な表情があったのもポイント高いです！
- 可愛い赤ベこを育てることができる、雰囲気の良いゲームを作りましたね。コードがきれいで、コメントもついていてとても読みやすい！
- 名前をつけるって一番愛着のわく行為ですよ。それを一番最初に作ったのはとても素敵だと思いました！時間の経過や活動量などに応じてお腹が空いたり眠くなったりするのは、とても生き物らしくてかわいい！素敵なタイトル文字やイラストはどうやって作ったのかな？
- 最初の画面から「面白そう」と思わせてくれました。赤ベこを育てるという発想が素晴らしい。動きが可愛いし、遊んだり、エサをあげたり、本当にこんな動物がいたら飼いたくなります！