



せんべい屋さん

チーム：サバ



コンセプト

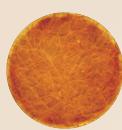
日常生活でせんべいを焼く機会はあまりない。

そこで、せんべいを焼く疑似体験ができるゲームを考えた。



システム

せんべいの中に入れた IC チップを箱の中に入れた felica が認識してくれる。



プログラミング

せんべいが焼けたか焼けていないか、ひっくり返されたかの判定をするプログラミングは Max6 で制作した。せんべいごとに焼き時間を設定し、焼く時間に応じて結果が変わるようにしている。



ゲームの説明

制限時間 40 秒の間に何枚きれいに焼けるか挑戦するゲーム。せんべいによって上手に焼ける時間は違うので、その時間にならせんべいをひっくり返す。早くても遅くとも失敗となる。箱に乗せるとせんべいの焼き時間がカウントされ始める。せんべいは二枚同時に焼けるようになっているので、どこにどのタイミングでどのせんべいを置くかが焼ける枚数に左右してくる。

ゲーム画面

