

● LIVE DEVELOPMENT

# 自動実況 AI × 迷路アクション

～ システム統合と魔改造プログラミング体験 ～

あなただけの面白いゲーム実況を作りましょう！





# 🔍 なぜ自動で実況できるのか？



このゲームは、「2つの異なるシステム」が裏で通信しあっています。

# 💡 今日のメインミッション



プレイヤー

ゲームを遊ぶ人



システム開発者

仕組みを設計する人

## >\_ ミッション：AIの振る舞いを制御せよ

プログラムの基本命令「**IF文（条件分岐）**」を使いこなす  
「もし〇〇なら～」というロジックをシステムに組み込む  
実況AIに「**いつ・何を喋らせるか**」をプログラミングで決定する

# 🖥️ ハンズオン① : AIのセリフを変える

📄 `main.py` タブを開く

✍️ セリフを好きな言葉  
に書き換える

💾 Ctrl + S で上書き  
保存

▶️ 「▶️ 実行ボタン」で  
実行！

main.py

```
time.sleep(2)
play_voice("ゲームスタートなのだ！僕が実況するのだ！")
time.sleep(4)
```

ここを好きな言葉  
に変えてみよう！

👉 自分の言葉を実況AIが喋りましたか？



## ハンズオン②：条件（IF文）を追加

</> commentary.py に追記

```
# もしHPが残り2になってしまったら？  
elif hp == 2:  
    return "敵にぶつかったのだ！ 気をつけていくのだ！"
```

💡 **Point:**「もし〇〇なら～」という命令（IF文）を使って、実況AIに状況を判断させます。

### 🎯 MISSION

- ✔️ コードを `commentary.py` の中に追加して保存！
- ✔️ `main.py` に戻って実行（▶ボタン）
- ✔️ わざと敵にぶつかって、HPを2にしてみよう

👉 ピンチの時に実況が変わりましたか？

# 魔改造タイム（もくもくタイム）

## MISSION START

 制限時間：約40分間

ここからは、自由なハッキング（改造）タイムです！



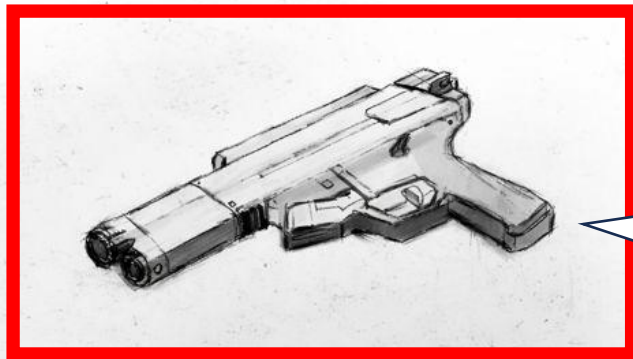
どんなエラーを出しても、  
ゲームを壊してもOK！



自分のレベルに合わせて、  
自由にハックしよう！

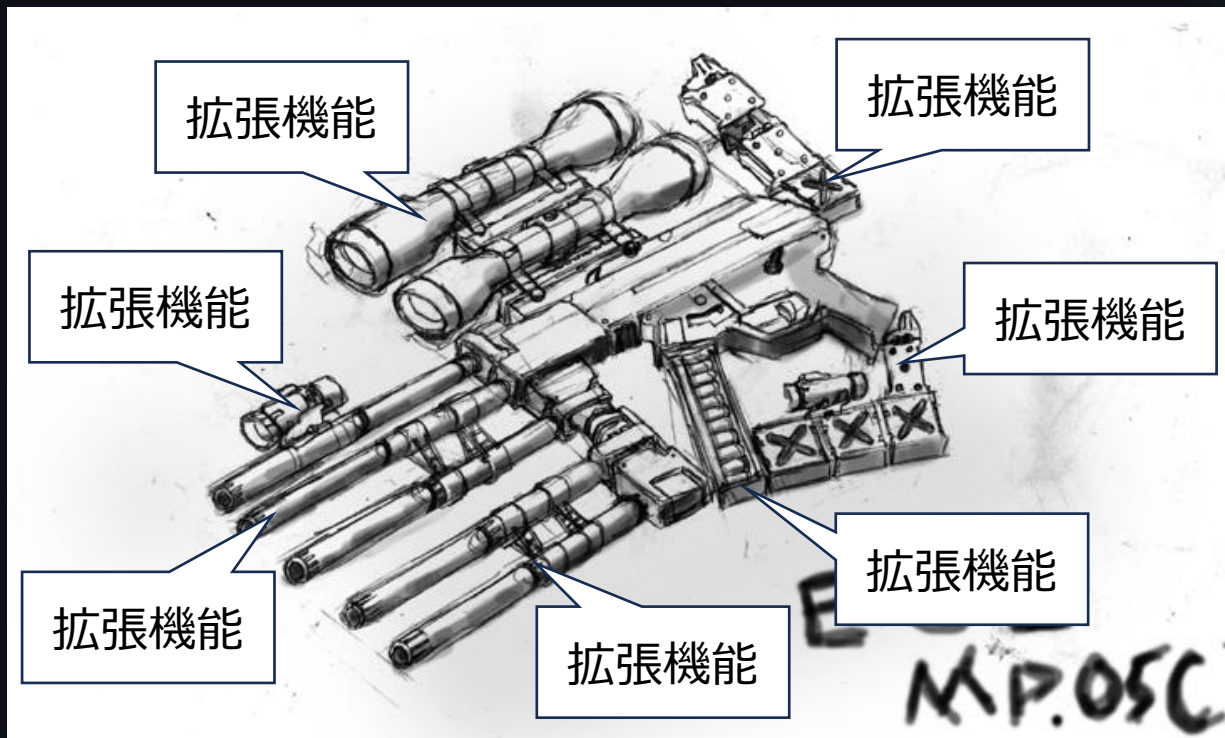


困ったらすぐに  
スタッフを呼ぼう！



これを今日作ってみた  
プログラムだとしたら

例えば元のプログラムが  
あったとした時に



引用 : <https://wikiwiki.jp/eoe/カスタマイズ例>

これくらい魔改造できたら  
面白いですよね

LEVEL 1

# 実況プロデューサーになる

## ◎ ミッション目標

- ✓ score（スコア）などの条件を増やし、実況のバリエーションを豊かにしよう！
- ✓ 「いつ・何を喋らせるか」の演出プランをコードで実現する。

## 💡 演出アイデア

### HIGH SCORE

2000点を超えたら「天才なのだ！」と褒める

### DANGER

敵がスピードアップしたら警告を出す

### SECRET

特定のエリアに入ったら隠しメッセージ

## 📌 ミッション目標

- 📦 プログラム内の「変数」を使い、リアルタイムな数字を実況に反映させよう！
- 🔧 数値データを言葉に変えることで、実況の臨場感を一気に高めます。

## </> 実装例

```
f"敵まであと {ghost_distance} ピクセルなのだ！"  
f"現在のスコアは {score} 点、もっと頑張るのだ！"
```

中括弧 `{}` で囲まれた部分が、ゲーム内のリアルタイムな数値に置き換わります。

## 🎯 ターゲット

```
game_core.py
```

ゲームの「根本的なルール」を司るファイルを直接書き換え、ゲームバランスを崩壊させましょう。

**⚠️ 警告：システム崩壊の恐れあり**

## ✂️ 改造ポイント

### 敵に負けない速度に

プレイヤーの移動速度を爆速にしてみよう

### あまりに多すぎる敵

敵の数を100倍にして地獄を作る

### エサは取るものではなく避けるもの

エサのスコアをマイナスにして「避けるゲーム」に

「クソゲー」か「神ゲー」か、あなたの手で新しい遊びを生み出せ！

もくもくタイム  
～14:00まで



# もくもくタイム終了！



お疲れさまでした！

# 発表会 & プレイテスト

## ロジックの工夫

どんな条件式（IF文）を書いて、AIに個性を出しましたか？

## ルールの書き換え

どの変数を書き換えて、ゲームバランスはどう変化しましたか？

## バグの発見

予想外の動き（バグ）はありましたか？それはなぜ起きましたか？

## 新しい発見

開発者の視点で遊んでみて、気づいたことはありますか？

## ENGINEER'S MINDSET

「バグはエンジニアの財産です！失敗から仕組みを学ぼう」

# 社会とつながるプログラミング

今日の体験は、最新技術の「共通アーキテクチャ」

センサー（状況）



AI（判断）



アクション（動作）

## 自動運転システム

カメラやセンサーで周囲の状況を取得し、AIが瞬時に判断してブレーキやハンドルを操作します。

## スマート家電・IoT

声や温度センサーのデータをAIが解析し、最適なタイミングで機器を自動起動させます。

皆さんは今日、世界を動かす技術の「基礎構造」をマスターしました！



# IT技術特待生入試のご案内

## 📁 求める人物像

- 🔍 単にソフトを使うだけでなく、「**仕組みを理解したい**」という好奇心がある人
- ✂️ 既存のシステムを「**分解し、再構築できる**」アーキテクトの素養がある人
- 🚀 エラーを恐れず、「**魔改造**」に夢中になれる情熱を持っている人

## 未来のアーキテクトへ

今日のワークショップで「魔改造」に夢中になれたあなたには間違いなくその才能があります。

**その情熱を、特待生入試でぶつけてください！**

📄 詳細は募集要項をご確認ください！

MISSION COMPLETE

# ご参加ありがとうございました！

未来のエンジニアとしての第一歩を応援しています



Q & A

プログラムや入試について気になることは  
何でもスタッフに聞いてください！



アンケート

後にお渡しするアンケートで  
本日の感想をご記入ください！