

エンタテインメントコンピューティング

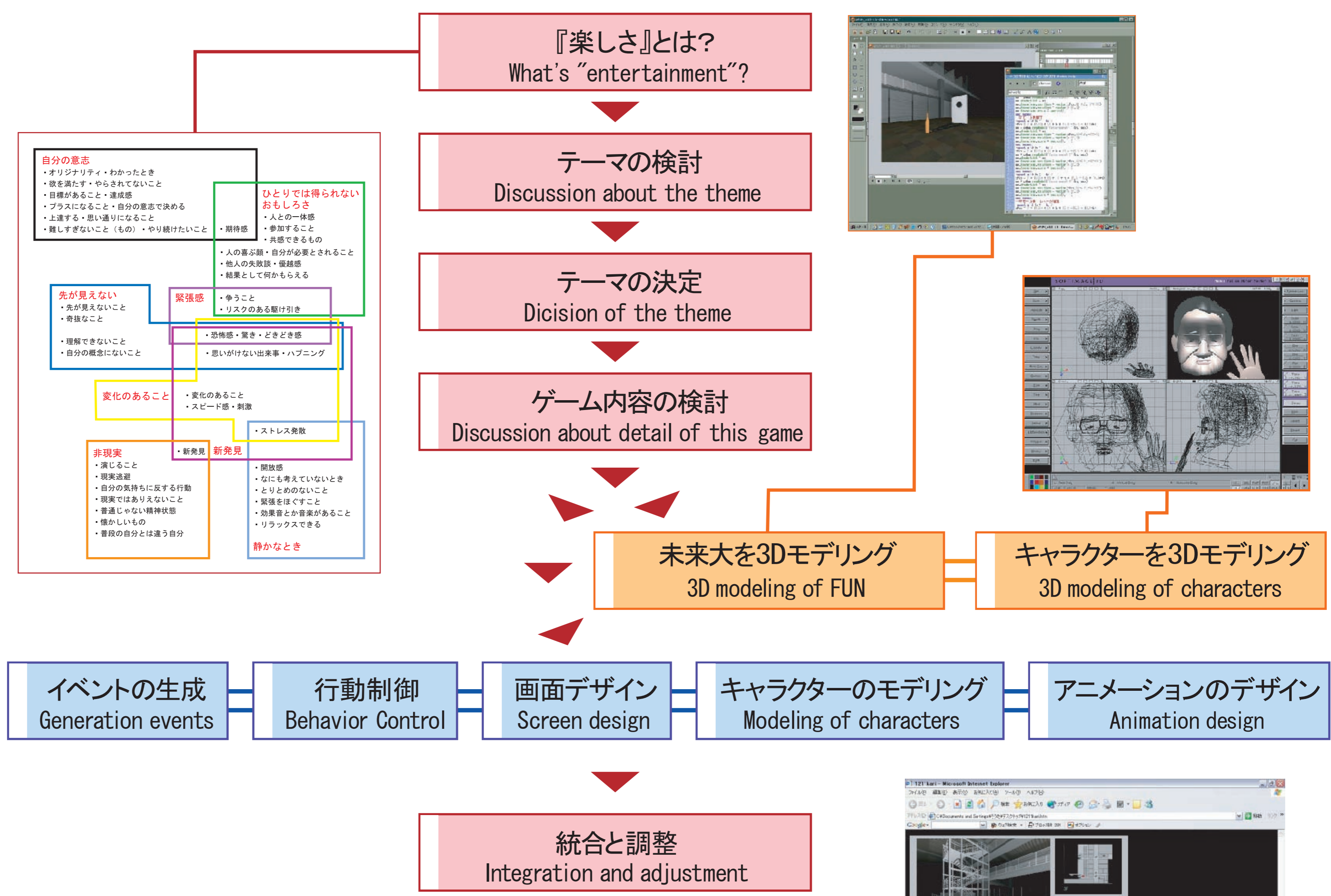
Entertainment Computing

筑波 佑涼 Yusuke Tsukuba 長尾 光祐 Kosuke Nagao 弘谷 百合 Yuri Hirotani 檜山 友里 Yuri Narayama 山崎 綾子 Ayako Yamazaki 岡 明美 Akemi Oka 澤谷 壮太 Sota Sawaya 中村 知徳 Tomonori Nakamura 松原 収 Osamu Matsubara

目的 purpose

『楽しさ』を追求・理解し、『楽しさ』を人に提供するためのコンピュータの作成を目的とする。
The purpose of this project is pursuing and understanding "entertainment", and then output the computer for providing "entertainment" to others.

プロセス process



結果 conclusion

プロジェクト開始当初、楽しさとは何かということを深く追求し、「なんだか分からないけれども楽しい」ではなく、「これのこの部分が楽しい」と言えるようになったことは、このプロジェクトでは大いに有益であったといえる。人に「楽しさ」を提供する手段として、3Dで再現した未来大学を舞台に、その中で展開していくゲームを2話構成で作成した。全体的に容量が大きく、パソコン上で正常な動きをしなかったために、後半は、舞台の軽量化に重点を置いて作業を進めた。また、soft imageで作成したキャラクターは容量が非常に大きく、舞台を作成しているパソコンにコピーすることさえも不可能だったので、soft imageでの作業はあきらめ、Shadeで作成した。

The time of a project start, we pursues deeply what is pleasure.
It can say "it not being pleasant although it does not understand somehow", but now, "This portion of this is pleasant."
In the project, it was greatly useful.
As a means to provide people with "pleasure",
We created a game on the stage about the future university reproduced by 3D.

考察 speculation

現在、ゲームは一通り完成している。しかし、人に楽しさを提供するという、このプロジェクトの目的が達成されているかどうかを知るためには、ユーザ評価を行う必要があると考えている。当初の予定では、すでにその作業も終わっているはずであったが、容量オーバーなどの予想外のアクシデントにより、予定が大幅に遅れてしまった。3Dモデリングのソフトを選ぶ際、容量のことを考慮に入れなかったのは大きな反省点である。また、シナリオ通りにゲームを構成することが難しく、シナリオを何度も変更したことは、エンタテインメントを追求しているとは言えず、残念だった。これから目的達成に向け評価、改良を行い、マニュアルも作成して完成させる予定である。

The latter half's main work is change light weight of game because capacity was very large and it's cause could not normal movement. Our group's character model is made by "Shade", First we use "Soft image" but character data was very large made by "Soft image" in the end we abandon use "Soft image".