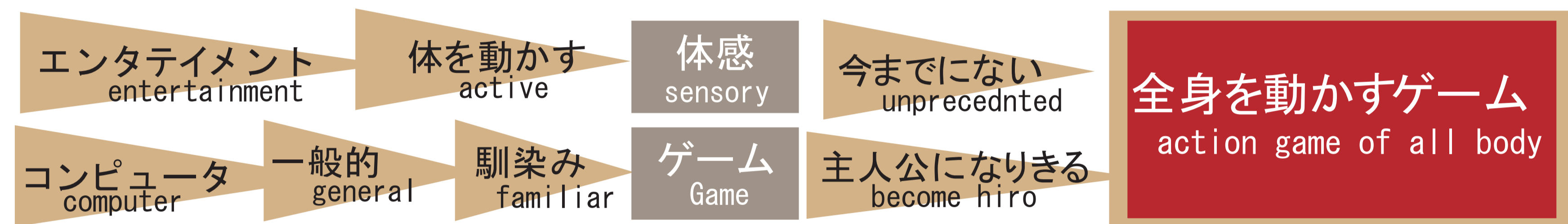


エンタテインメントコンピューティング2

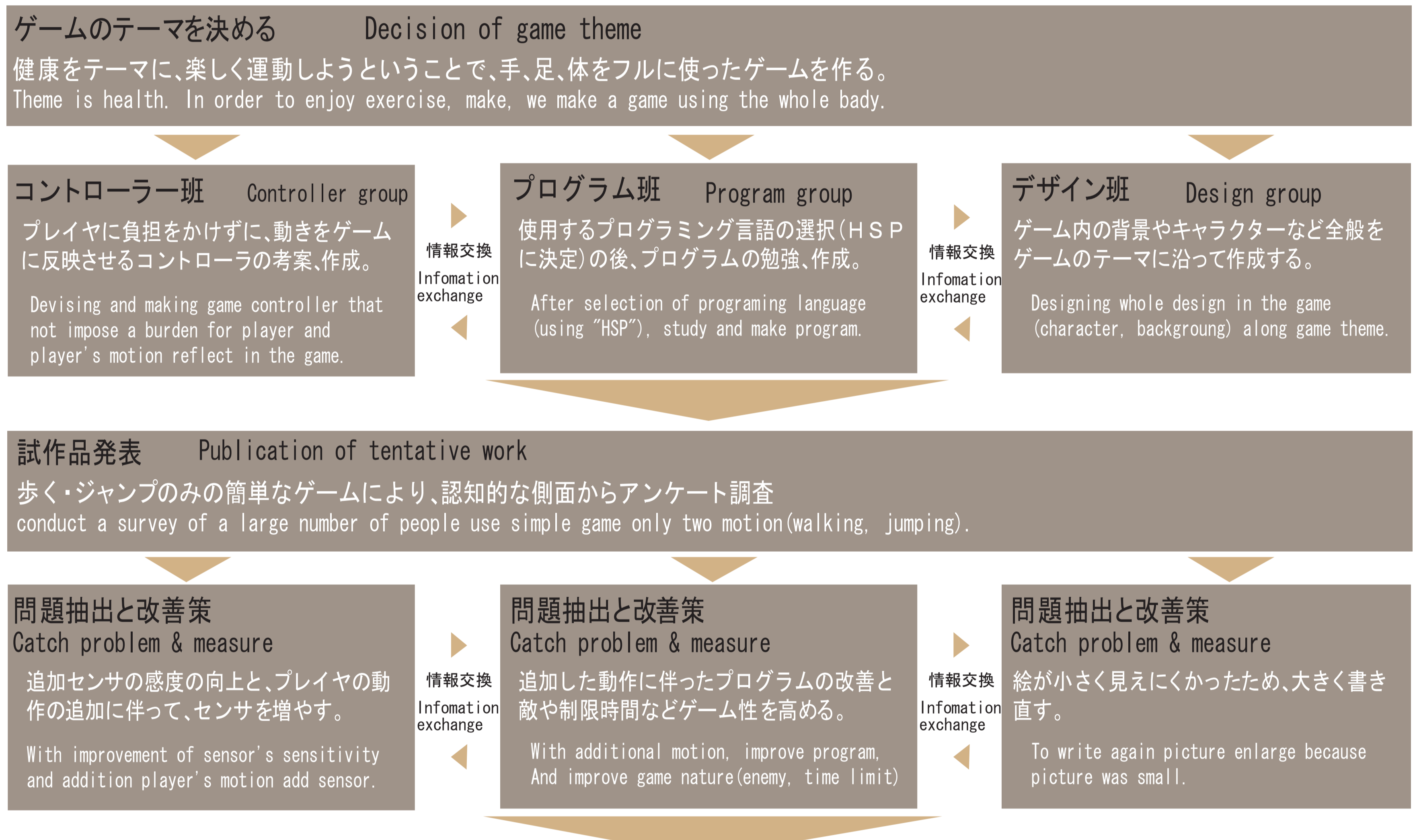
Entertainment Computing 2

氏名 元住 充利 Mitutoshi Motozumi 関 勇人 Yuto Seki 小林 祐子 Yuko Kobayashi 三原 亜弓 Ayumi Mihara
 Name 梶原 桂 Kei Kajiwara 飯田 麻恵子 Maeko Iida 富松 映美 Terumi Tomimatsu 竹内 祥 Syo Takeuchi

テーマの説明 Exposition of theme



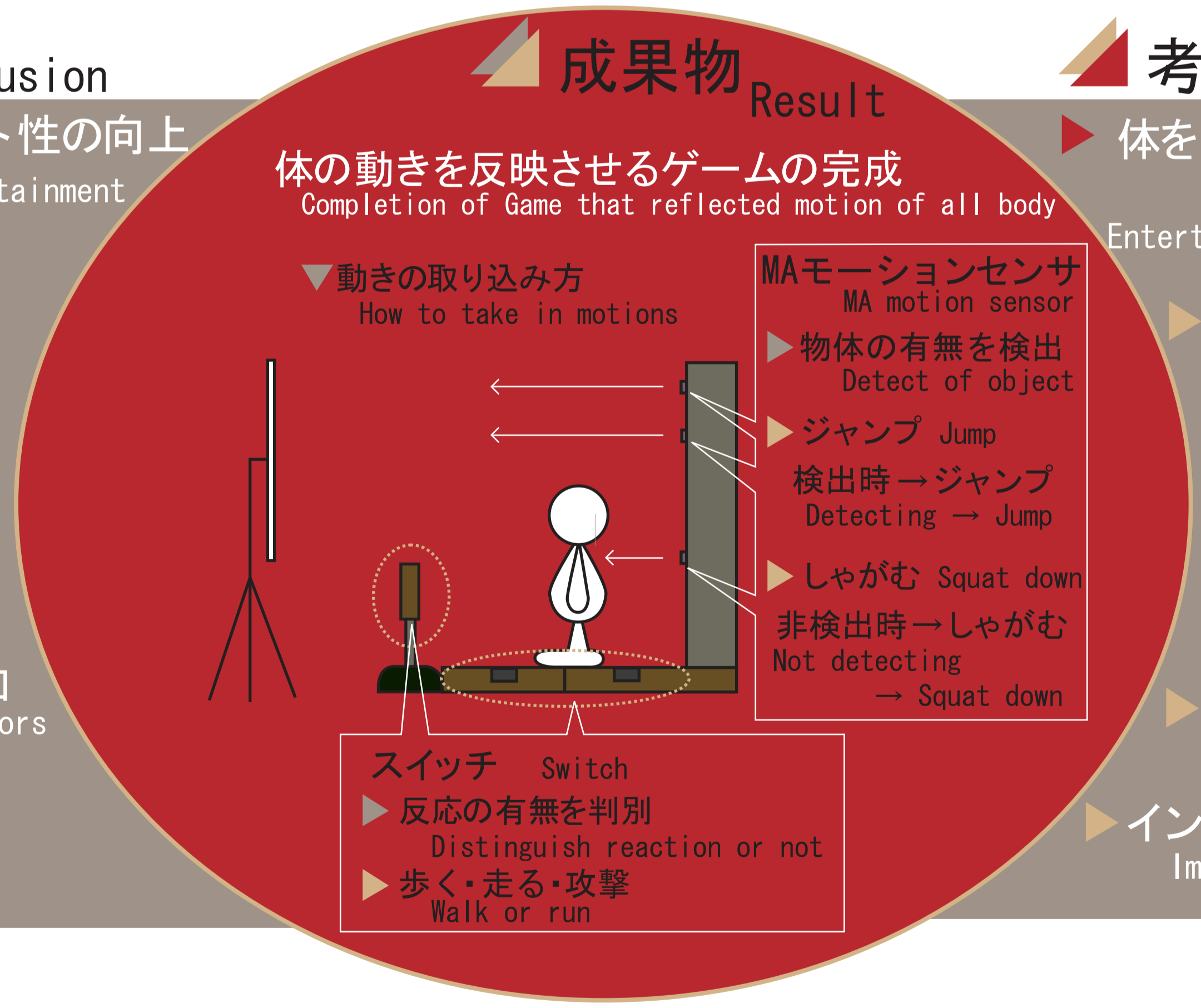
活動内容・役割分担 Activity contents・Part share



結論 Conclusion

- ▶ エンタテインメント性の向上
Improvement of entertainment
- ▶ タイトル画面
title screen
- ▶ BGM
- ▶ 攻撃可能
possible punch
- ▶ センサ数の追加
addition of sensors
- ▶ 動作が増えた
increase action

成果物 Result



考察 Consideration

- ▶ 体を動かすことによるエンタテインメント
Entertainment of moving body
- ▶ プレイヤーが楽しむ
Player enjoy
- ▶ 観客が楽しむ
Audience enjoy
- ▶ 今後の課題
Future problem
- ▶ 動作の限定
action is limited
- ▶ インタフェースの改良
Improvement of interface

ポスターサイズ：A1 (594×840mm)