

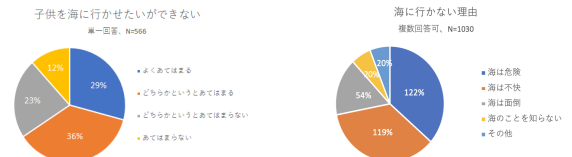
Underwater World ver.2

Project member：宮下翔伍 Shogo Miyashita 井沼大陸 Tairiku Inuma 海藤大地 Daichi Kaido 葛西佑亮 Yusuke Kasai 川内理生 Riku Kawauchi 工藤康博 Yasuhiro Kudo 関口一路 Ichiro Sekiguchi 埜田匡 Tasuku Noda 八城佑紀 Yuki Yashiro

概要 -Overview-

海に対する意識調査によると、海に行かない人の中には、子供を海に行かせたいができないと考えている人が多い。その理由として、海の事故への不安や、海への関心が少ないことなどが挙げられた。そこで、本プロジェクトでは、子供に海への興味関心を促すことを目的とした。そのために、実際の海中の画像と魚の画像を使って、海に行かなくても海を疑似体験できるゲームを開発した。また、体験会を開き、開発したゲームを実際に親子で試遊していただいた。

According to an attitude survey of the sea, some people who don't go to the sea want to take their children there, but they think they can't. The reasons given for this include the anxiety about the accident in the sea and little interest in the sea. Therefore we aimed to promote interest in the sea to children. And, in this project, we developed the games allows parents and children experience the sea without going to the sea using actual underwater images and fish images. We also held trial session for parents and children.

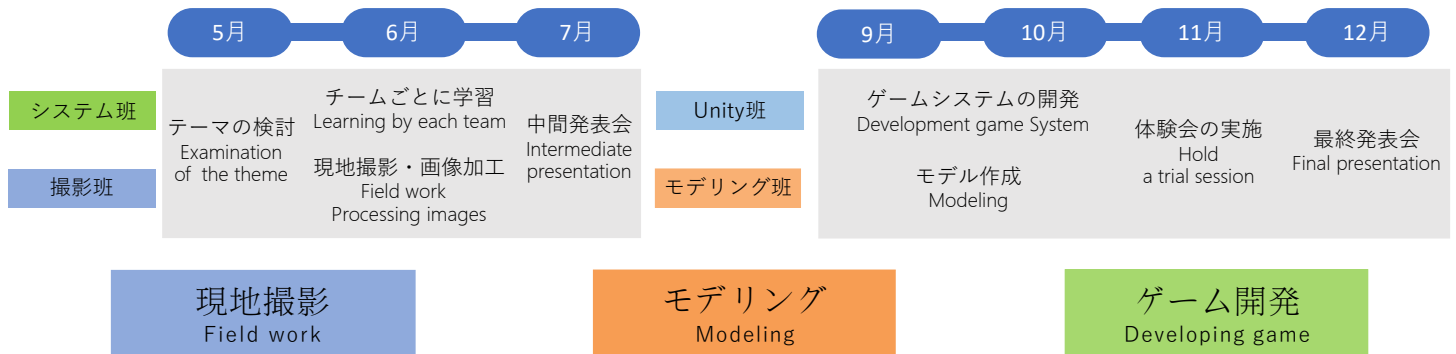


海に関する意識調査
Attitude survey of the sea

活動内容 -Activities-

ゲームの開発のために前期は撮影班とシステム班に分かれて活動を行い、後期はUnity班とモデリング班に分かれて活動した。

In order to develop the games, we divided into photographing group and system group in first half, and Unity group and modeling group in latter half.



現地撮影
Field work

モデリング
Modeling

ゲーム開発
Developing game

ゲーム内では実際の函館の海中の画像を使用する。全天球カメラを使用し、函館市内の砂浜や漁港で海中の撮影を行った。

In the game, we use actual underwater images in the sea of Hakodate. At the sandy beach and fishing port in Hakodate city, we took the underwater movies with celestial all sphere camera.

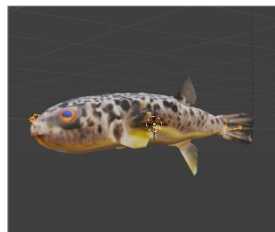


撮影風景

A shooting scene

Blenderを使用し、20種類の魚のモデルと動きを作成した。モデル作成のために、はこだて海の教室実行委員会から魚の写真を提供していただいた。

We used Blender to make twenty models and animations of fish. We got pictures of fish from executive committee of ocean classroom in Hakodate to make their models.

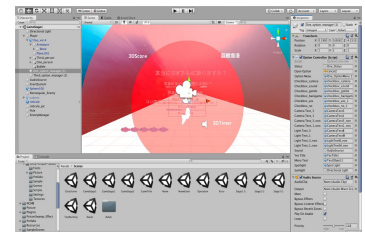


作成した魚のモデル

A model of fish

Unityを用いて、VRゲームの開発を行った。VRゴーグルが装着できない人にも体験してもらえるように、PC操作版も開発した。

We developed a VR game by using Unity. And we also developed PC operating version for the people who can't wear VR goggles.



実際のUnityの画面

A screen of Unity

実績 -Results-

開発したゲームを遊んでもらうために函館朝市で体験会を実施した。

We held a trial session in the morning market in Hakodate to play the game we developed.

はこだてみらい館にて体験会を再度実施予定である。

A trial session will be held again at Hakodate Miraikan.



メディア掲載実績

Media coverage

FMいるか (11/23)

FM iruka (11.23)

北海道新聞 (11/22・11/24)

Hokkaido newspaper (11.22, 11.24)

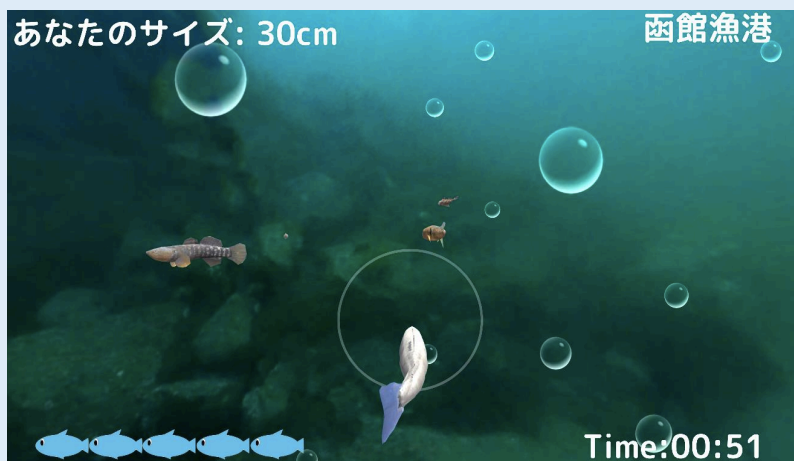
函館新聞 (11/19・11/24)

Hakodate newspaper (11.19, 11.24)



(※著作者 函館新聞)

魚〜うお〜



大きな魚に5回当たるとゲームオーバー



実際の函館の海と魚の画像を使用し、リアルな海の世界を体験できる

3分間生き残ると自身のサイズが表示され、ゲームクリア

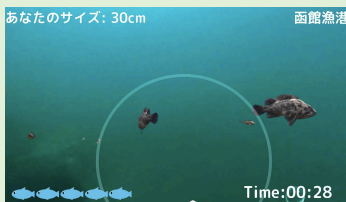


魚の名前とサイズ表示

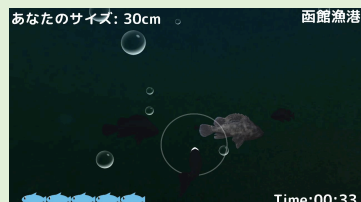


ランキング機能

オプション



視点切り替え

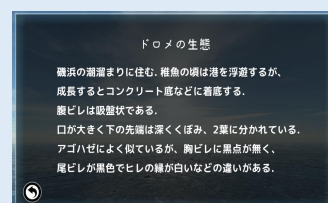
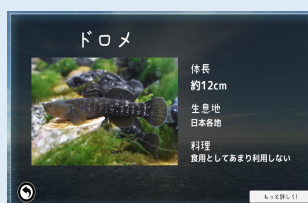


明るさ切り替え

魚図鑑



ゲーム内の魚の一覧



魚の3Dモデルを自由に見ることができ、情報や生態を知ることができる

魚〜うお〜

開発したゲーム「魚〜うお〜」には主にゲームと魚図鑑の二つのシステムを取り入れた

ゲーム

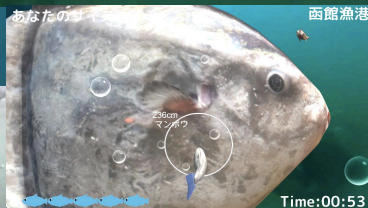
リアルな海でサバイバル体験！！

あなたのサイズ: 30cm

函館漁港

Time:00:51

リアル・綺麗・面白い



函館漁港・湯の川漁港・黒岩岬が舞台！

20種類のリアルで、ド迫力ある魚が登場！



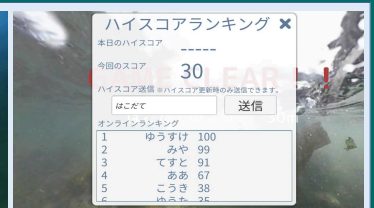
ゲームオプション

視点切り替え

明るさ切り替え

魚の名前とサイズ表示

ランキング機能



魚図鑑

魚の一覧

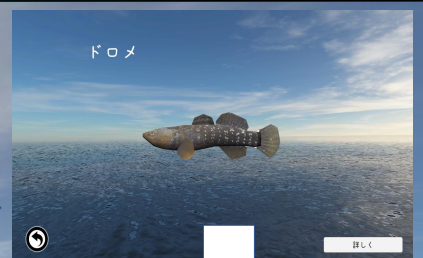


はこだて海の教室実行委員会から魚の情報(写真と特徴)を提供してもらい、それを元に魚図鑑と魚のモデルを作成した。

ドロメの生態

磯浜の潮溜まりに住む。稚魚の頃は港を浮遊するが、成長するとコンクリート底などに着底する。
腹ビレは吸盤状である。
口が大きく下の先端は深くくぼみ、2葉に分かれている。アゴハゼによく似ているが、胸ビレに黒点が無く、尾ビレが黒色でヒレの縁が白いなどの違いがある。

ドロメ



ドロメ



体長 約12cm
生息地 日本各地
料理 食用としてあまり利用しない