



なぞときはジョウブツのために

～まだ知らない歴史がそこにある～

There's a History There That We Don't Know Yet.

Member 川崎真桜 佐々木響希 西脇壮海 古市駿 吉町優希
Mao Kawasaki Hibiki Sasaki Omi Nishiwaki Shun Furuichi Yuki Yoshimachi

背景 Background

函館には、歴史的な建造物や史跡などが多く点在している。しかし、フィールドワークを行なった結果、多くの観光施設では資料や展示物を眺めるだけになっており、観光客が体験型の学びを得る機会は少ないのが現状である。

提案 Proposal

- ・ 体験型の学びを大切にするために、実際に現地に赴いてもらいARを利用した体験を促す
- ・ 史実に沿った、ノベルゲーム形式のアプリケーションでゲーム感覚で学んでもらう
- ・ キャラクターにモーションをつけ、飽きさせない工夫をする
- ・ ストーリーを観光地ごとに章立てすることでまだ知らない函館を知るきっかけをつくる

目的 Purpose

函館の歴史に興味のある人のみならず、広く観光客にその面白さを知ってもらいたいと考えた。そこで我々は、より楽しく、より深く函館の歴史を学んでもらうと共に記憶に残るようなシステムの開発を目的とした。

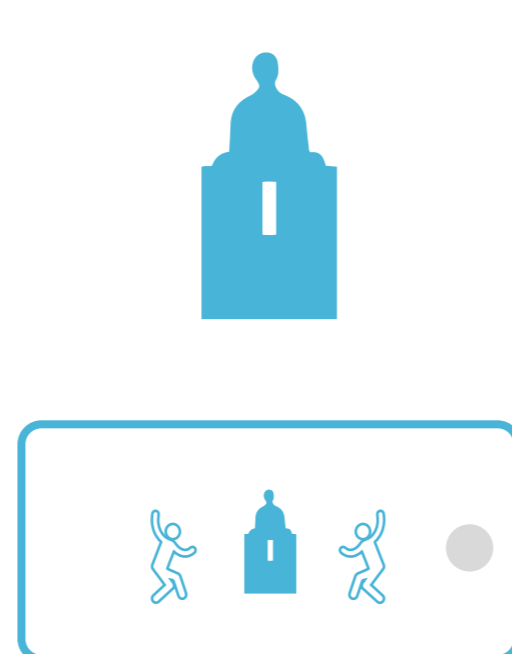
機能・こだわり Function and Obsession

- 
AR
カメラでオブジェクトをマーカーとして認識
- 
3Dモデル
モーション付きのモデルで演出の幅を広げる
- 
セーブ
ゲームの続きから再開できる
- 
UIデザイン
視認性と操作性を追求したデザイン
- 
ギャラリー
ゲームの思い出や軌跡を辿ることができる
- 
BGM・SE
ディティールにまでこだわったサウンド

利用シーン Use scene



指定のスポットへ行く



カメラでオブジェクトを認識



ストーリーに沿って謎解き



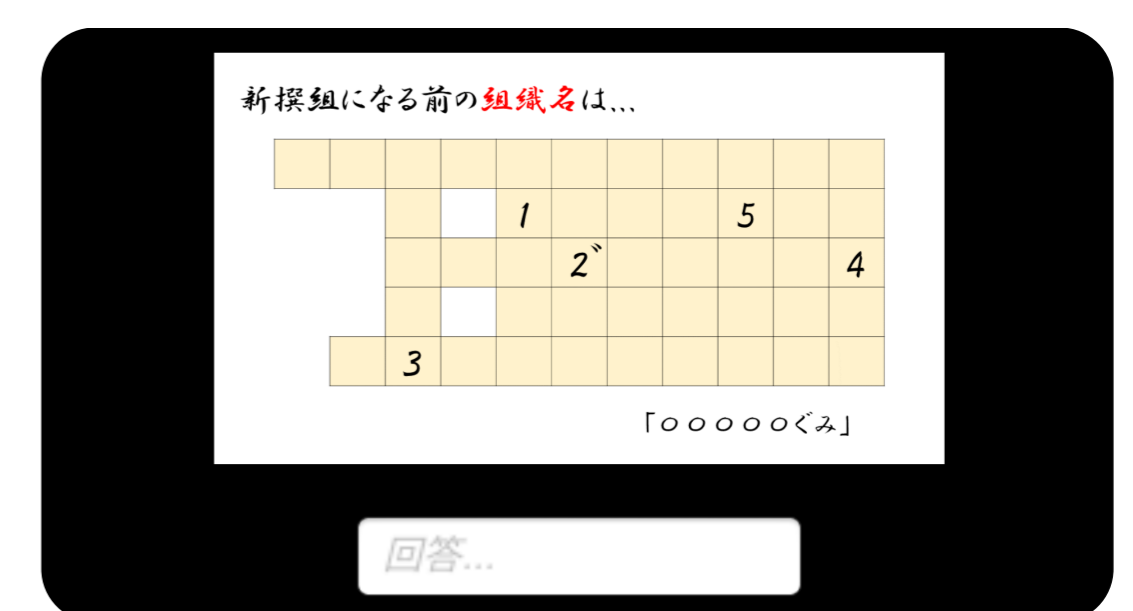
偉人を成仏させてクリア



ストーリー選択画面



進行画面



謎解き画面