

■ 展示系コンテンツ「カラクリ写真館」

[内 容]

観光地などに良くある覗き絵の動画バージョンです。絵は動き、次々と変化して行きます。覗き込むと、カウントダウンが始まり、写真撮影されます。撮影された写真はプリンターで2枚プリントを行い、1枚はお客さんにプレゼント、もう一枚は展示パネルに記念に貼って帰って頂きます。お客さんもモニタリング用のモニタで自分の姿を確認出来ます。

技術協力/東京工芸大学



▲展示パネル



▲カラクリ写真館入口。



▲プリント中。



▲撮影写真。

■ 展示系コンテンツ「アニメ大声コンテスト」

[内 容]

観光地などに良くある覗き絵の仕組みを利用した体感ゲームです。大声を叫べば叫ぶ程、絵が変化していきます。

内容としてはアニメ「ドラゴンボール」のスーパーサイヤ人体感ゲームの様なものです。

叫ぶと自分の体から闘うオーラが出て来て、叫べば叫ぶ程オーラが出てきて、最後には変身してしまうという内容です。

お客さんはモニタリング用のモニタで自分の姿を確認出来ます。

[応 用]

最後にバトルポイントとして、得点が出るので、3000点以上出た方には、何か商品をプレゼントするなどのイベントにする事が可能です。

商品として、アキラボーイのキャラクターグッズも提供する事も可能です。



アキラボーイ™ 展示系コンテンツ「シューティングゲームを作ろう!」

■ 展示系コンテンツ「オリジナルシューティングゲームを作ろう!」

[内 容] 子ども達が描いた手書きの絵が、オリジナルのシューティングゲームとして反映されます。自機や敵、背景やタイトルなどを描いてもらい、それをスキャンしゲームの中に取り込むと、自動的にオリジナルのシューティングゲームとしてプレイする事が可能です。子ども達にはゲームプロデューサーになってもらい、ゲームのテーマを考えてもらい、ゲームデザイナーとしてキャラクターを描いてもらうという経験をして頂きます。

[参考資料] <http://www.akiraboy.com/img/produce/gamesample.zip>

上記 URL で参考資料をダウンロードする事が可能です。

Mac 用と Win 用のゲームが入っていますのでそれぞれの環境でお試し下さい。

■ シューティングゲームを作るにあたって必要なイラスト



1. タイトル画面
2. 自機
3. 敵
4. 弾
5. 背景
6. スクロールする背景
7. スクロールする背景のイラスト
8. ゲームオーバー画面

■ ゲームになるまでの流れ



▲専門スタッフがイラストをスキャンし、ゲームの中に組み込みます。



▲オリジナルのシューティングゲームとして遊べます。

▲イラスト記入用紙にイラストを描いてもらいます。空白でも作成可能です。

■ 過去に作って頂いたサンプル

