

## IVRC2000

### インタラクティブCG部門応募作品

作品名 アニマルリサイクル団

学校・科 静岡産業技術専門学校  
マルチメディア科2年

メンバー 齊藤 弘太・佐々木 睦・森 信太郎

## ①使用システムの構成

使 用 機 種 : FMV-5166T3

サポートソフトウェア : Macromedia Director6J

その他のソフトウェア : Adobe Photoshop5.0J, Illustrator8.0J

## ②作品の概要

### <コンテンツ対象>

小学校中学年を対象としたマルチメディアコンテンツです。

### <作品の流れ>

プロジェクトファイルを起動すると、「産技エコプロジェクト」のイントロダクションが始まります。イントロダクションが終了すると、メニュー画面が表示されます。メニュー画面では、「ストーリー」「リサイクル」「つうしんぼ」「×」のボタンが表示されます。

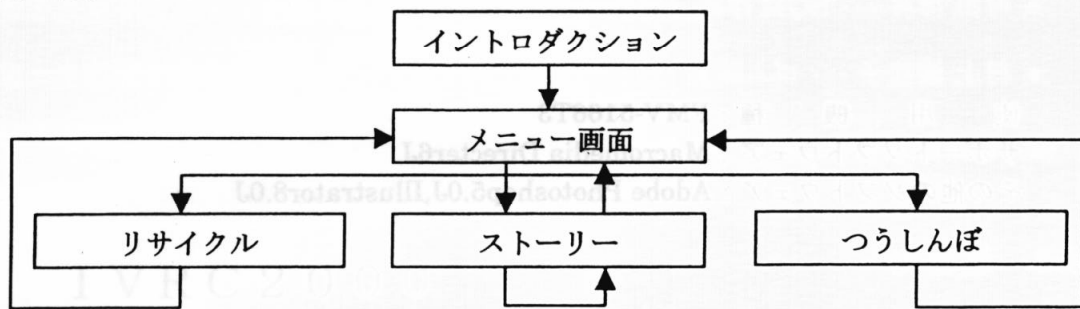
「ストーリー」をクリックすると、マルチストーリー・マルチエンディングのストーリーをプレイすることができます。まずオープニングが始まります。オープニングは右上の「×」ボタンで飛ばすことができます。オープニングが終わるとマップ画面が現れ、行きたい場所へ自由に、何度でも行くことができます。行った場所や順番、会話中の選択肢、ランダムイベント、手に入れた資源の数によってエンディングが変化します。ミニゲームは数種類あります。中にはなかなか体験できないレアなイベントやミニゲームもあります。「リサイクルセンター」の建物アイコンをクリックすれば、いつでもストーリーを終了しエンディングを見ることができます。エンディング終了後、手に入れた資源やイベントのこなし方によって変化するパラメーターが「つうしんぼ」に保存されるようになっています。上位5位までランクインできます。ランキングには好きな名前を入力することができるので、楽しさも倍増。このランキング機能によって、何度遊んでも飽きないストーリーとなっております。

「リサイクル」をクリックすると、リサイクルに関する資料を見ることができます。「空き缶」「ペットボトル」「古紙」「廃油」のリサイクル方法を、簡単に解説しています。

「つうしんぼ」をクリックすると、「ストーリー」で保存されたランキングを見ることができます。この達成度ファイル(ranking.txt)は「ランキングを消す」ボタンをクリックすれば、いつでも初期化することができます。尚、ランキング機能は書き込みが可能なメディア上でしか動作しません。また、ランキングファイル(ranking.txt)は削除しないでください。

「×」ボタンをクリックすると、終了します。

### <作品の流れ>



### <機能の説明>

- ・イントロダクションでは、「産業エコプロジェクト」の表示が行われます。
- ・メニュー画面では、「ストーリー」「リサイクル」「つうしんぼ」「×」が選択できます。
- ・「ストーリー」は、マルチストーリー・マルチエンディングになっています。
- ・「リサイクル」は、リサイクルについての簡単な説明を見ることができます。
- ・「つうしんぼ」は、「ストーリー」で保存されたランキングを見られます。
- ・「×」をクリックすると、終了します。

### <素材について>

- ・キャラクターや背景などの画像データは Adobe Illustrator で作成しました。
- ・サウンドに関しては、著作権フリーの素材集を用いています。それ以外の素材に関しては、すべてオリジナルの素材となっています。

### <文章について>

本作品は、小学校中学年を対象としています。そのため、作品中では小学校低学年で学習する漢字を使用し、文章についても難しい表現を避けて小学生でも理解できるよう配慮しています。

### ③操作及び画面の説明

察き④

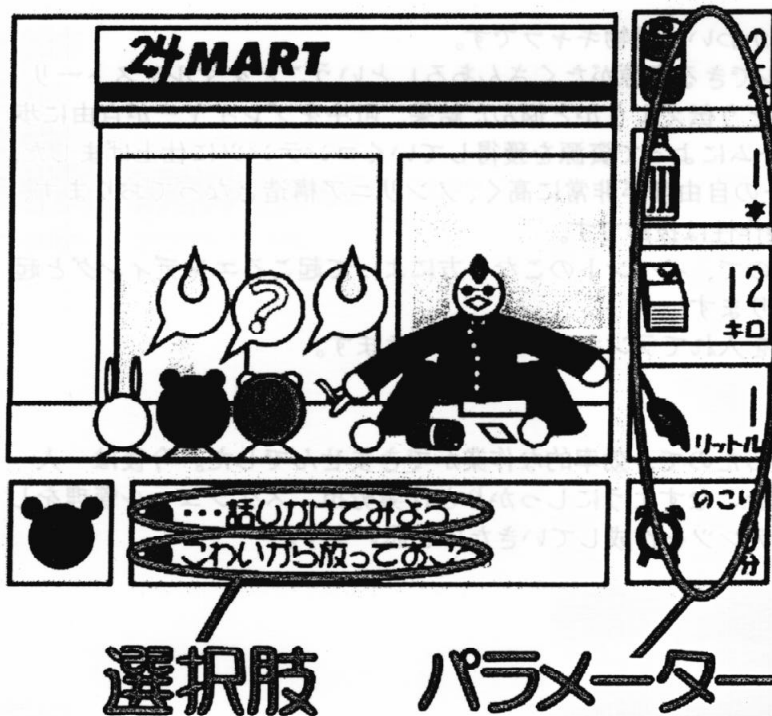
#### <操作説明>

- ・この作品は、マウスだけで操作します。キーボードは一切使用いたしません。
- ・リターンカーソル（※）が表示されている時は、画面をクリックすることによって場面が進むようになっています。画面のどこをクリックしてもかまいません。矢印のカーソル（通常のカーソル）が表示されている時は、画面のどこかに選択する部分があるという意味になります。選択する部分（ボタンまたはメッセージ）にカーソルを乗せると、カーソルが指先の形に変化します。選択しない限り、次の場面へは進めません。全体的にインターフェースを統一してありますので、操作性が良いです。

（※）リターンカーソル↓



#### <画面説明>



## ④考察

### <苦勞した点>

- ・キャラクターや背景をすべて「Adobe Illustrator 8.0J」で作成しました。膨大な量の絵を根気よく描きました。画像は細かい点で神経を使っています。
- ・ストーリー編では、マルチストーリー・マルチエンディングを実現するために、膨大な量の変数を使用したため、変数の管理が大変でした。プレイヤーの自由度が高いストーリーにするために、大量に場面を作成しました。
- ・ミニゲームでは、エキサイティングなゲームになるようにプログラムを組みました。変数や時間の制御、スプライトの制御など、大変苦勞しました。
- ・小学生中学年を対象のため、文章の表現や使用できる漢字に制限があり、調べながらの作業となりました。
- ・リサイクル編では、参考書などに書いてある情報を、わかりやすく説明するために、どのように表現するかということに大変悩みました。
- ・達成度ランキング機能で、「名前を入力させてそれを保存する」という複雑な処理に苦勞しました。

### <独自のアイデア>

- ・登場キャラクターはすべてかわいい動物キャラです。
- ・「身近なところにリサイクルできる資源がたくさんある」ということをマルチストーリー・マルチエンディングでどう伝えようかと悩んだ結果、町中をプレイヤーが自由に歩き回り、イベントやミニゲームによって資源を獲得していくコンテンツに仕上げました。
- ・ストーリー編は、プレイヤーの自由度が非常に高く、ノンリニア構造となっております。
- ・GUIを統一させたため、操作性は抜群です。
- ・エンディングを部品化したので、イベントのこなし方によって起こるエンディングと起こらないエンディングがあります。
- ・ストーリーの達成度を名前を入れてランキングで保存できます。

### <今後の課題>

3人の分担を明確にしなかったため、効率的な作業ができませんでした。今後は一人一人が責任を持って自分の分担をこなすようにしっかりと作業分担、スケジュール管理をして、より内容の充実したコンテンツを作成していきたいと思えます。