

Remotoy

上井進平

背景と目的

近年、携帯電話や家電製品等は多機能化し、操作が複雑になってきており、説明書なしでは意図した操作ができないものが数多くあります。しかし、センシング技術やネットワーク技術の発達に伴い、直感的に操作できるものも誕生してきました。その一つが任天堂の家庭用ゲーム機 Wii です。Wii は、3 軸加速度センサや IR センサ等を搭載した Wii リモコンというデバイスを用いて説明のいらない直感的な操作を可能にしました。これにより年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず、誰もが直感的にゲームを楽しめるようになりました。

本作品は、その説明のいらない直感的な操作、すなわち『直感インタラクション』に注目して制作しました。『直感インタラクション』がどういうものか、実際に作品に触れてみてその醍醐味を感じてもらいたいと思います。



Remotoy



作品のコンセプト

本作品のコンセプトは昔の遊びです。誰もが知っている遊びということでより親しみをもってもらえるのではないかと考えました。また、本作品では昔の遊びの中でもおもちゃに焦点をあてたので、Wii リモコンという同一のインターフェースでどれほど違ったそのおもちゃ特有のアクションを引き出せるかということへの挑戦の意味合いも込め、コンセプトを昔の遊びとしました。

作品解説

Wii リモコンを多種多様なアクションで操作して画面上のおもちゃを動かして遊ぶアクションゲームです。操作対象を誰もが一度は見たことがあるおもちゃにすることによって、説明なしで直感的に楽しめるゲームを目指しました。