

「4E+」

ゲーム学科 室橋直人 Naoto Murohashi

4E+

「集まるアート ひろがれアート」をテーマとしたインスタレーション。

世界を構成している4つの元素の「4」と元素=elementの頭文字を「E」を取って4E、4つの元素以外の様々な要素を取り入れる「+」で「4E+」のタイトルになっている。

プレイヤーはコントローラーを操作し、世界を構成している4つの元素「火」「水」「風」「土」を集めて世界を広げていく。

ひとつの要素ばかり偏って取ったりと単純に4つの元素をやみくもに集めればよいわけではない。

バランスよく4つの元素を集めていかないと世界を広げることができない。

また、世界は4つの要素だけで構成されているのではなく、様々なものによって構成されているので、より多くの要素もバランスよく集めていくことで、さらに世界を広げていくことができる。



デザインプロダクションに入社し、雑誌広告からポスター・アパレル・不動産関係のグラフィックデザイン・WEBデザイン・アートディレクション等を行う。その後3DCGを学びデザインに活かしながら、専門学校や大学でゲーム向けの3DCGを中心としたデザインワークの講師を務める。2007年より東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野を担当。ゲームCG(モデリング・モーション)教育を行う。日本デジタルゲーム学会会員。芸術科学会会員



製作中画面



製作中画面