



Suigara-yama_99(Shinsuke_Kirita)

2005-01-12

ドラクエ8で遊ぶ

暮れから「ドラゴンクエスト8 空と海と大地と呪われし花嫁」をはじめた。正月の半分はコタツでコントローラーを握りしめて(^;、テレビ画面にむかって熱中していたと思う。アニメ映画の主人公キャラクターを、臨場感あふれる3D表示の世界の中で自在に動かしている感じ。この感じがあくまでアニメ世界のこととはいえ、疑似現実的なものに随分近づいた、というのがこれまでのシリーズと違う大きな特徴だと思う。町から町へと移動するのに、街道をひたすら歩く(たいてい走る(^;))。周囲の情景がそれに連動してどンドンきりかわっていく。夕暮れになり夜になりやがて夜が明けて朝がくると、風景の色調もそれにつれてリアルタイムに微妙に変化していくのが美しい。

ただこれは、操作する側に、相当な負担を強いるのではないだろうか。走るというのは、体全体の筋肉や神経を使っている。転ばないためには脳はそれらと視覚情報を連動させて微妙なバランスをとっている。ゲームの中で、ある動作をするとき、そういう回路なしに動作が実現されてしまうために、脳の中で全体の平衡感覚に微妙な無理が生じて負荷が蓄積する、ということはないだろうか。ゲームが視覚的に突出する形であまりリアルになってくると、逆にそういう体勢感覚の問題がでてくるのではないだろうか、とは、走り回って悪酔いしたような感じに何度かなりながら(^;、思ったことだった。

もっとも、そうしたことは何時間も熱中すれば、どんなテレビゲームでも起こる弊害のひとつで、要はほどほどに、ということなのかもしれないが、それを言って、ききわけのいい子供も大人も(^;いまや多くいるようには思えない。

ともあれ、たぶん昨年11月末に発売されてこれまで400万本くらい売れていると思う、この国民的テレビゲームを今回も8割方は堪能した(もちろんクリアして二度目のエンディングもみた)。私は一年か半年に一度くらい、こういう世界にいりびたって、洞窟や迷宮から鎖をならしながら帰ってくるというのが、結構な楽しみではあるのだった。



21:26:42 - kirita - 2 comments

2005-01-01

完成した「昭和おもひで家族」の家

新宿に「ハウルの動く城」を見に行つたついでに、これで最後にしようと思って「昭和おもひで家族」のパッケージを4箱大人買いしてしまった(^;。残りは1種類だったのだが、これが当たってめでたく全パーツが揃った。



Navigation

[Previous 月](#)
[Next 月](#)
[Today](#)
[Archives](#)
[Admin Area](#)

Categories

[All](#)
[General](#)

灰皿町の本

•[幻想小説『なめくじキーホルダー』 清水鱗造](#)

•[「週刊読書人」詩時評一九九二-一九九三年 清水鱗造批評集 第一分冊](#)

Search

Login

ログインID:

パスワード:

このPCを他の人と共用する

ログイン

Powered by



① ×

並べて正面から見たところ。前面に壁がないので、イラストを描き足して修正してみた。引き戸を開けると一部が縁側のような廊下があって、奥の茶の間との間には、障子がある（想像）。



壁面を取り去った実像。中央の六畳間の半分と、右の台所のパーツが新しく付け加えられた部分。そこを拡大してみる。



合体した茶の間。子供用の勉強机と筆筒、投げ出されている赤いランドセルなどが、新しく付け加わった。猫も寝ている。



台所。左側が勝手口になっている。流しの下には、味噌などを入れるための壺が並んでいて、こまかくできているのが嬉しい。

おまけ画像



浴室。前回の高田さんの書き込みリクエストに応じて、女性が入浴中の浴槽にお湯をはって見た(^;)。実際の入浴剤入りの残り湯を使用したのだが、少量なので、白濁した感じはでなかった。作業はスポットで水をたらした(^;)。

11:29:40 - kirita - 3 comments