

ずっと続くピンボール

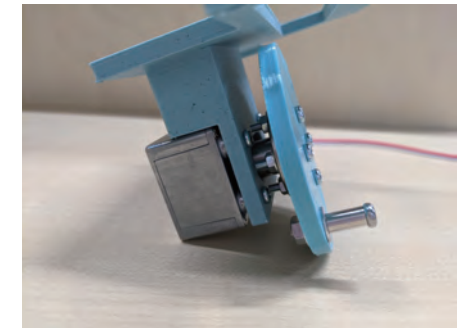
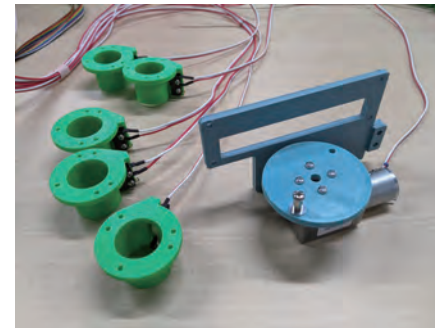
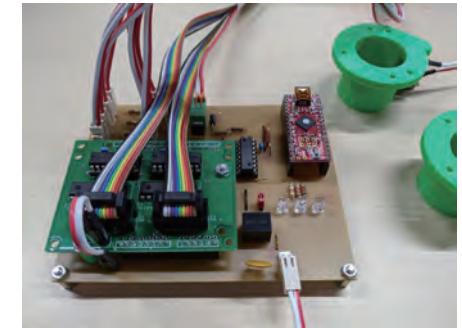
ゲーム学科 原 寛徳 HARA Hironori



ピンボールは玉がなくなったら終了ですが、この機械は勝手に玉を補充してくれます。そして、しばらく誰も打たなければ、機械が勝手に玉を打ちます。

ずっと遊んでいられる、ずっと見ていられる。操作することもできるけど、放っておいたら勝手に動いている。そんな作品を目指しました。

子供の頃に神社のお祭りで遊んだスマートボールが大好きでした。玉がなくなったときに友達が1つ分けてくれたりすると、とてもうれしかったです。そんな思い出が制作のきっかけになっている気がします。



2007年、アニメーション学科ゲームコース開設とともに東京工芸大学に着任。

授業ではプログラミングや数学・物理を教えている。

子供の頃から電気やモーターを動かすことが好きで、よくわからない何かをいろいろ作っては壊していた。

その物づくりの経験を活かし?研究室ではセンサーを利用したゲームのコントローラやユーザーへのフィードバックのあるコントローラの制作指導を行っている。

Never-ending Pinball

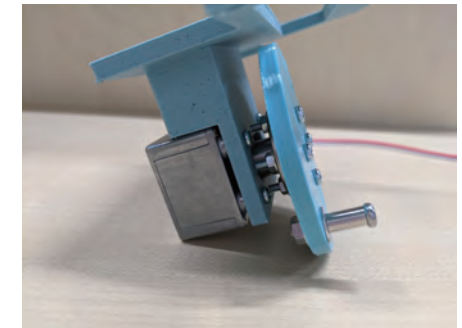
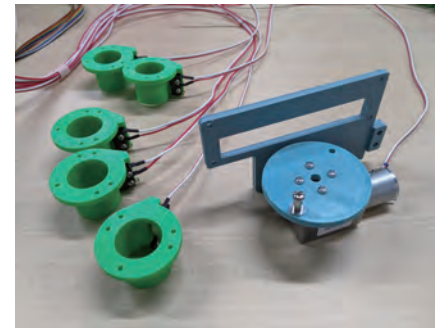
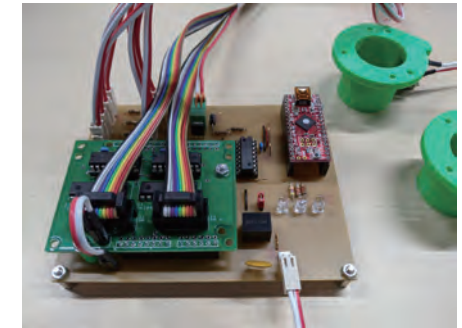
Department of Game HARA Hironori



A pinball game usually ends when you run out of balls, but this machine automatically refills itself. And, if no one plays for a while, the machine will shoot a ball automatically.

You can play forever, and you can watch forever. You can play it, but if you leave it, it plays itself – that is what I wanted to make.

I loved the 'smart ball' game at local festivals in shrines. When I ran out of balls and my friends shared theirs I felt really happy. That kind of fond memory may have been one of the starting points for this production.



In 2007, with the opening of Department of Animation, Game Course, he began working at Tokyo Polytechnic University. He teaches Programming, Math, and Physics.

As a child, he liked playing with electricity and motors, and kept making things that had no clear purpose. He also kept breaking them.

Influenced by that experience, he teaches production of gaming controllers using sensors, and controllers that provide feedback to users.