

VRゲーム ブラインド&ソード

学 科 ゲーム制作科、アニメーション科、
コンピュータグラフィックス科、電子応用工学科

カテゴリ 学科横断取組み

「ブラインド&ソード」は、学科横断ゲーム制作プロジェクトの第二弾として制作された、ネットワーク技術を用いた通信対戦型のVRチャンバラゲームである。

目隠しをしたチャンバラ遊びにヒントを得たゲームで、お互いの手に刀を持ち、斬り合いを行うが、相手の姿は見えない設定。VRゴーグルをつけたプレイヤーに見えるのは、緑の光が鮮やかなバトル場。壁で仕切られた部屋には緊張感が漂う。足音と、それと同時に発生する光の波紋を頼りに相手の居場所を悟ってにじり寄り、斬りつけるゲームだ。

モーションキャプチャシステムを用い、プレイヤーの手の動きや腰の位置をトレースすることでキャラクターの動作を変え、オリジナル開発の足踏みセンサで、プレイヤー自身の「歩く動作」をゲームに組み込むなど、各学科の学生がそれぞれの異なる専門性に触れながら、アイデアを出し合い、互いのスキルを発揮した作品だ。

本作品は、東京ゲームショウ2019のAR/VRコーナーに展示され、多くのプレイヤーから「学生のレベルとは思えない」などの高い評価を得た。なかでも、足踏みセンサの評価は高く、ゲーム業界関係者が集うビジネスデイでは「デバイス売って欲しい」という依頼をいただくほどだった。



HMDの位置、手の動きをトレースし、ゲーム内キャラクターの動作を変えることができるVirtual YouTuberなどに使われている技術

アニメーション科の学生が描いたキャラクターは東京ゲームショウ2019で大人気だった