

非対称型対戦VRゲーム インサニア

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

「インサニア」は、学科横断プロジェクトとして制作された、非対称型対戦VRゲームである。アニメーション科が「キャラクターデザイン」を、コンピュータグラフィックス科が「モデリング」を、ゲーム制作科が「プログラム」を、電子応用工学科が「外部デバイスの開発」を担当した。

このゲームは、恐怖体験を味わうプレイヤーAと、恐怖体験の「仕掛人」となるプレイヤーBの対戦となり、プレイヤーAが驚いた回数で勝敗が決まる。プレイヤーAは、VRゴーグルと心拍センサを装着し車椅子に着席。車椅子が館の中を進む（ように見える）中、プレイヤーBは、プレイヤーAに恐怖を与える様々なギミック（ゾンビ召喚・吐息・物を倒すなど）を、タイミングをみて発動。プレイヤーAが座る車椅子も状況に応じて振動する。開始時に取得した平均心拍値から驚いた状況を検出するため、プレイヤーAにいかに恐怖を与え、心拍センサを反応させるかが勝敗の鍵だ。

2人のプレイフィールドが大きく異なる点が面白いこの作品は、東京ゲームショウ2018のVR/ARコーナーに出展され、多くのプレイヤーを楽しませた。また「第7回全国専門学校ゲームコンペティション プレイアブル部門」にて、見事アイデア賞を受賞している。



ゲームイメージ。プレイヤーBはプレイヤーAに恐怖を与えるギミックを発動



東京ゲームショウで大好評であった、アニメーション科の学生が描いたポスター