

レーシングゲーム AIMRACING

学科 ゲーム制作研究科 カテゴリ 学生作品

AIMRACING（エイムレーシング）は、「リアルとゲームの面白さの融合」をコンセプトに、ゲーム制作研究科の有志が2007年に制作したコンテンツを初代として、歴代の学生が開発を引き継いでいるレーシングゲームである。

2008年以降は、東京ゲームショウにて毎年試遊展示を行い、学生作品ながら多くのファンを獲得。大胆なブレーキング、絶妙なアクセルワーク、繊細なステアリング操作、それら全てが要求される現実での挙動を再現し、ゲームへと落とし込んだ、その完成度は高い。

作品が成長する過程で、AIMRACING4.5（2012年）が第6回「福岡ゲームコンテスト」のゲームソフト部門プログラミング賞を受賞。続くAIMRACING5（2013年）も第7回の同部門でプログラミング優秀賞を受賞するなど、外部からも高い評価を得ている。

最新作「AIMRACING2020」の舞台は奥多摩。実際に奥多摩を疾走しているかのような美しい背景は、現場で撮った写真をテクスチャ素材として使用。そして、パワフルなサウンド、実車を模したコントローラー、3面ディスプレイによる圧倒的没入感が、夢中で車を走らせる歓びを創造する。学生たちの想いは次世代へと受け継がれ、進化を止めない。



AIMRACING2020 タイトル画面



東京ゲームショウで来場者がプレイ