

[トップページ](#)
[ニュース一覧](#)
[コラム](#)
[ゲームカレンダー](#)
[東京ゲームショー関連記事](#)
[記事検索](#)

コラム - Slash Games 編 -

それではさっそく本選に出場した作品群の紹介をしていこう。プレゼン審査、東京予選と続けて1位通過を果たしたのが「INVISIBLE ~ 影を追う者 ~」(Team Shadow / 奈良先端科学技術大学院大学)。二人一組で体験し、片方の体験者が透明のゴブリンを照射装置で照らし出し、もう片方が影を頼りに吸引装置で吸い込む、いわゆる「ゴーストバスターズ」だ。制作チームでは「実際の像を見せることなく、間接的な情報を提示することで、本体が存在しているような錯覚を与えること」をコンセプトに掲げている。

予選通過時は地面をはうゴブリンだけでなく、空中にいるゴブリンも影の位置から吸い込めるようにしたいと抱負を語っていた制作陣。この目標は床に白い箱が置かれ、箱の上のゴブリンも吸引できるようになったことで、半分だけ達成された。箱の上というなかれ。実は予選バージョンではゴブリンの影が部屋の隅にかかると、うまく吸引できないという改善点が残されていた。この問題を新たに四方にLEDを設置し、初期キャリブレーションを強化することで解決。背中に背負う吸引装置の軽量化やデザインの変更、ポンプ圧の強化などで、吸引したゴブリンが背中中で暴れる感覚や、吸引するたびに重くなる様子も強化した。

また体験者だけでなく、周囲の人にも状況がわかるように、ゴブリンと吸引装置、照明装置の位置関係も、ディスプレイ上にモニタ表示されている。この表示と体験者の動きを見比べるだけでも楽しい。モニタ表示は予選時からあったが、本戦ではAPIをOpenGLからDirectX9.0cに変更し、より少ないメモリで豊富な3Dアニメーションを見せるようになった。全体として「見せる工夫」が随所に凝らされていたという印象だ。このまま総合優勝を果たして、二次予選、東京予選、本戦と完全優勝を果たすのだろうか？

2250語以上収録
IT用語の
キーワードを
探すなら
**ブロードバンド
辞典**

- サイト案内
- Slash Games
 - ゲームタイトル一覧
 - ゲーム関連会社一覧
 - RBB TODAY
 - RBB NAVI
 - Digital Freak
 - RBB SoftSHOP
 - 回線速度計測



WEEKLY アンケート

Q:「光回線」の導入が人気ですが、導入後、どのように楽しみたいですか？

光回線を使って、TVでいつでも好きな時に映画を観る
 音楽をパソコンにダウンロードして聴く
 音楽をダウンロードして、ポータブルプレーヤーで聴く
 WEBカメラを使って、TV電話を楽しむ
 その他

This week's sponsor is

現在の状況
過去の結果を見る

デジタルフリーク製品価格

- パソコン関連
- Windowsデスク
- Windowsノート
- ビデオカード
- パソコンゲーム



吸引装置を背負って、制限時間内に見えないゴブリンを吸引する



サーチライトという設定のプロジェクタで、ゴブリンの影を照射



ゴブリンの影モデル。細部の形状が良く出ている



ディスプレイは3D表示されており、カメラ位置などの演出も凝っている