

## 動きの緩急をコントローラとするインタラクティブゲーム「風林火山」

藤井 叙人、片寄 晴弘

本論文では、ビデオフレーム間差分によってプレイヤーの動きの緩急と方向をとらえ、その情報に基づいて動作する複合現実空間プレイヤー投影型のスパイ風ゲーム「風林火山」の制作事例報告を行う。「風林火山」はプレイヤーが敵に気付かれずにゆっくりと敵に近づいた時に攻撃が可能で、逆に、大きく（速く）動いて、気付かれてしまった場合、敵に追尾され、攻撃を受けるというシンプルなコンセプトを実現したゲームであるが、実際に動き回ってゲームに参加することによる緊張感・臨場感はこのほか高い。「風林火山」のデザインコンセプト、プロトタイプシステム、今後の課題について述べる。

### Interactive game “Fu-rin-ka-zan” with control system of motional speed

Nobuto FUJII and Haruhiro KATAYOSE

In this paper, we propose an interactive game “Fu-rin-ka-zan” in which players are projected like a secret agents in augmented reality. This game, as controllers, adopts motional speed and direction obtained from differences between video-frames. The player can attack on enemy if she/he could approach enemies within a slow speed that enemy could not notice. If the enemies notice player’s motion, the enemies start to chase the player. “Fu-rin-ka-zan”, the design of which is based on a simple concept, provides the players higher tension due to presence that the players can move around in the real field. In this paper, we describe the design concept, a prototypical system, and discuss the problems for the next implementation of “Fu-rin-ka-zan”.