

「バーチャル多摩大学を使ったゲーム構想」

彩藤ゼミ チーム B/C 発表者 3年 濱 大貴

共同発表者 3年 倉林 さくら

2年 高橋 勇登

1.概要・目的

春学期において彩藤ゼミ内で発表された「共通目標」が「クリエイティブな能力を活かして、他の人の役に立つ物を考える」であった。この目標に対し、ゼミ内でグループを分け、討論を繰り返した結果、今回我々B/C 合同チームは「バーチャル多摩大学を用いて、他の人の役に立つ物を考える」というものを製作することになった。ここから議論を進め、最終的には「多摩大学の教室が分かりづらい、覚えにくい」というゼミ・グループ内で出た「問題点」を解決することを目的にした。具体的には、新入生や入学を考えている人に対して「楽しみながら教室を覚えてもらうにはどうすればよいだろうか?」という課題から、「多摩大学を案内できるようなゲーム」を製作することで、問題解決を行うことにした。

2.具体的な内容

ゲーム内容としては、「全体（構内）を回ってもらう」形から、背景の動きが激しいアクション系ゲーム（シューティングやアスレチック）よりも「探索系ゲーム」であるほうが良いであろうという結論を出し、そこから「脱出ゲーム」の製作を行うことにした。作成にあたり重要視したのは「怖がさせる必要がない」という部分であった。昨今の「ホラー系脱出ゲーム」ではなく、「廃墟をめぐる」かつ「自然を楽しむ」テーマを採用し、よりゆっくりした雰囲気での構内探索ができるゲームを目指した。

3.製作にあたっての体制

今回は、チーム内の現状分析から始め、新ゼミ生でもある2年生と共に製作できる製作体制の構築を行った。最終的には新2年生にはゲーム内に登場するオブジェクト（小物）の製作を任せ、3年生の方はよりゲームの根本に関わる部分の製作に注力することとした。（なおゲームの大枠、内容などの論議に関しては全体で行った）基本的には「3年生は難しいところを率先して行う一方で、2年生への技術支援を行う」という形で最後まで製作を行った。



図1 製作サンプル

4.現状から見る反省点と結論

現段階においては、開発側でのテストプレイだけが行える段階にあるが、今後はまずチーム全体でのテストプレイを行える段階まで移行させ、より広い意見を集め、秋学期の中期頃までには正規リリースを目指していく。

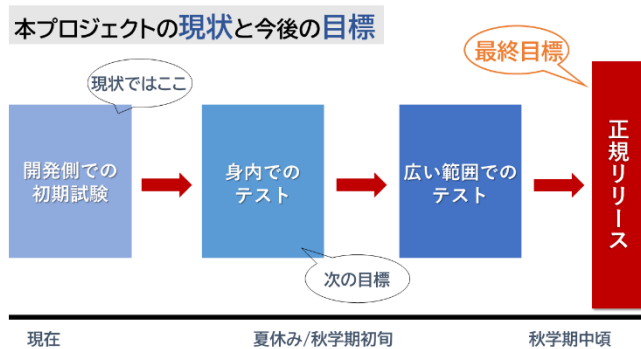


図2 プロジェクト進捗状況

今回のプロジェクトのベースとなったもの

『バーチャル多摩大学』

URL:<https://cluster.mu/w/db6b7bd3-9e3a-4c9f-8c78-e90544d5b5f0>