

「VR フェスタ実行までを振り返る」

彩藤ゼミ 発表者 4年 濱 大貴

共同発表者 4年 村田 晴斗 他

1. 概要・目的

2022年7月21日(木)～22日(金)の間にて行われた「VR フェスタ」に向けての発表作品として、彩藤ゼミは春学期中「VR フェスタプロジェクト」の活動を行った。我々「管理・運営チーム(以下管理チーム)」は元々「全体の管理・運営」を主目的として設立されたチームであったが、当初想定されていた仕事(全体管理)に比較的余裕があったため、本「VR フェスタ」向けの管理チームイベント作品として出品を行う事になった。

春学期プロジェクト自体が「四大元素と花火」がコンセプトとして指定されており、各チームがそれに従う形でイベント作成を行って行く中で、我々管理チームは「和風」をテーマにして作品を製作した。

2. 具体的な内容

作品のメインテーマを「和風」に据え置き、当初はメタバースプラットフォーム「Cluster」を用いての『4つの世界(四季)を回り、最後のワールドに花火を見せる』として設計を行っていた。

しかし製作途中にて「全体が大規模過ぎる故の作業の遅滞」と「全体プレイ時間の長時間化」の2つの問題が浮上し、最終的に完全な解決を見せることが出来なかった為、計画を変更した。

『3つのアスレチックをクリアして最後に花火を見せる』と計画自体を再設定し、最終的な実行に向けて動き出した。またこの際、前の計画にて完成していたいくつかの要素を流用できるよう、その点も意識して再設計を行った。

3. 実行に当たって注意した点

「その場でプレイしてクリアできる」という点を再設計時最も意識した。長いチュートリアルや順を追ってのプレイヤー側のストーリー理解等を極力排除し、視覚的・感覚的にその場で理解できるような設計を心がけた。その点において「UI(ユーザーインターフェース)」の技術やデザインに最も重きをおいた。

またアスレチックという特性上、「クリアが難しい人」でも最終的に花火を見ることができるよう、「忍者システム」と呼称するプレイヤー側の身体能力を著しく上昇させる機能を搭載し、操作の簡易化も図った。

4. 全体管理としての仕事

設立目的の「全体管理・運営」としての仕事は以下のように行った

- ・全体ゼミでの司会進行、その都度の進捗確認や問題提起
- ・他チームのClusterワールドの代理製作

特に下の「代理製作」においては、ファッションショーチームや遊園地コースターチームのワールド代理製作業務等を請け負った。なお遊園地コースターチームは本来の作業担当が高熱を発症した為の緊急代行であった事を記述する。

5. 反省点

チーム運営の全体を振り返ると以下の反省点が見えてくる。

- ・当初の想定の高さ
- ・スケジュール管理の杜撰さ
- ・先延ばし、後送り作業の増大に伴う全体作業の遅延

上記3点は、一番上の「想定の高さ」から端を発するものであり、振り返っての反省としてはまず何よりの「完成させる為の意識」と「目指したい理想」との乖離が原因であること結論づける。

次回以降、そして下級生達への残すべき反省として、上記の「**現実と理想の乖離を避けるべき**」を残すものである。