

VR フェスタ実行までを振り返って

彩藤ゼミ 発表者 3年 老川冬音徒
共同発表者 三年 五十嵐一香 西出琉人

1. プロジェクトの目的

2023年6月18日(日)に行われた「多摩大学オープンキャンパス」と、同年7月19日(水)～20日(木)の間に行われた「VR フェスタ」に向けての発表に向けて、我々彩藤ゼミ「Cチーム」は春学期中活動を行った。春学期プロジェクトは全4チームに分かれおり、それぞれにお題が出されていた。我々「Cチーム」のお題は「アバターを使った宝探し」が指定された。我々はそのお題に対し、「異世界ファンタジー」をテーマに定めて作品を制作した。

2. 具体的な内容

作品のメインテーマを「現実世界とファンタジーを行き来する宝探し」に据え置き、当時はメタバースプラットフォーム「Cluster」を用いて「現実の世界とファンタジー世界を行き来する」というゲームを制作する予定であった。しかし、製作途中で「ワールドの規模が大きくなりすぎる」「統一性のないオブジェクトを多数作ることになり、作業の遅滞が発生」などの問題が生じ、直近の締め切りに間に合わせるため、計画を変更した。「ファンタジー世界を探検する宝探し」とテーマを再設定し最終的な実行に向けて動き出した。また、既に完成していた要素を流用できるように、世界観の設定を再構築しその点を意識しながら開発を行った。

3. 制作にあたっての体制

我々のチームは三年生のみで構成されたチームである。また、開発に使用するソフト「unity」を使うことのできるメンバーがおらず、メンバーの一人が「unity」を勉強するところから始まった。そのほかのメンバーは二つのグループに分かれ、主に「アバターと宝を作る班」と「そのほかの3Dオブジェクト」を制作する班に分かれ作業を行った。作品が形になっていくにつれ発生する問題は、手が空いているメンバーが協力し、解決に注力した。メンバー全員がファンタジーが好きのため、全体的に楽しげな雰囲気最後まで作業は進んだ。

4. 開発で心がけたこと

開発で心がけた事は三つある。

一つ目はワールドの軽量化である。どんな端末でも快適にプレイできるように可能な限り軽量化することを意識し、3Dモデルを少ない頂点数で作ることを心がけたり、できるだけ重い処理を行わないようにした。

二つ目は、分かりやすいUIの設計である。UIのテキストボックスに写真を付けるなどして、誰が喋っているか分かりやすいように設計した。また、できるだけ見やすいシンプルな配色にすることを心がけた。

三つ目はゲームを楽しんでもらえるように様々なギミックを導入した点である。「Cluster」では、ゲーム目的ではなく、ただの「たまり場」として利用する人も多い。そのため偽物の宝箱や手で持つ照明などのゲーム的なギミックと、実際に乗ることができるブランコや気球などを設置し、ゲームが目的ではない人でも楽しめるワールドにすることを心がけた。

5. プロジェクトの反省

プロジェクトの反省は二つある。

一つ目は、一部のチームメンバーとのコミュニケーション不足である。

もともと静かなメンバーが集まったのでとても難易度が高い問題ではあるが、コミュニケーション不足の制で「全体の進捗」が共有できていないことがあり、「次に何を作ればいいのか」「どういうゲーム性なのか」という質問が開発中期に多く寄せられた。

二つ目は、ゲームワールドでの様々なバグの発生である。

今回のメンバーにとってunityとClusterを使ったゲーム開発が初めての試みであったため、様々なバグや設定ミスが起こった。オープンキャンパスは公開デバッグ状態となり、VRフェスタでは、展示しながら改修が行われていた。

6. 今後の課題

今後の課題は、反省の改善と、さらなる開発が課題である。このプロジェクトはゲーム性が強く一定層から人気が出たため、今後を開発を進め、進化させていく。