

石垣島プロジェクト「石垣島アスレチックチーム」の活動振り返り

所属ゼミ：彩藤ゼミ

発表者：五十嵐一香

共同発表者：赤柴勇

他 5 名

1. プロジェクトの目的

多摩大学経営情報学部 彩藤ゼミは、特定非営利活動法人うみもりそらからの受託を受け、メタバース石垣島を活用したファミリー向けの新しい学習型観光の開発に携わっている。上記のことから、子供たちに楽しみながら石垣島に興味を持って、知ってもらいたいと考えました。石垣島鍾乳洞と、マングローブの群生地と、ビーチをそれぞれテーマにし、そこに「アスレチック」の要素を足して、マップを作成いたしました。

2. ゲームの概要

オブジェクトからオブジェクトへ飛び移っていくというアスレチックを使用している。オブジェクトを飛び移っていけばゴールにたどり着けるが、オブジェクトから落ちてしまうとスタート地点に戻されてしまうというシンプルなものとなっている。

3. 作品の制作過程

作りたい 3D オブジェクトを決め、Blender で 3D オブジェクトを作成し、Unity で 3D オブジェクト等を統合しマップを作り、Cluster にアップロードして、最後に Cluster で Unity と同じ動きが出来るかを確認するという手順で制作していった。

4. 実際の作品のリンク

<https://cluster.mu/w/4c8c74ac-2e1a-422d-a787-6c55b3b4d71d>

5. 反省点

石垣島のビーチに海の家はなく、キッチンカーなどが多いということを知らずに、海の家をモデリングしてしまったこと。3D オブジェクトを決めた期間内に作り上げることがあまりできていなかったように感じた。やりたいこと・設置したいものの増加、互いのみている先の食い違いがあった。結果として作業量が増えてしまった。1月中旬くらいまでには大まかな完成形を作り終えておく予定だったが、作り終えることが出来なかった。

上記の 4 点が主な反省点だった。

6. 今後の課題

先ほど述べた反省点の改善を行い、このワールドを発展・完成させていけるように努める。