

Cluster 石垣島プロジェクト 「石垣島ゴミバスター」

彩藤ゼミ 発表者 3年 西出 琉人

共同発表者 3年 佐藤 陸斗

1. プロジェクトの目的

子供達に、沖縄地方と環境問題をゲームを通して楽しく学んでもらうべく、我々彩藤ゼミ「石垣島ゴミバスター」チームは秋学期活動を行った。

バーチャル石垣島制作プロジェクトは全部で3チームに分かれており、それぞれにお題が出されていた。我々のチームはゴミに特化した環境問題についてのお題が指定され、そのテーマに対し、「シューティング」をジャンルに制作を制作した。

2. ゲームの概要と経緯

制限時間内に浜辺を荒らす敵を倒しながら、ゴミを指定した数集めてくるというものである。子供達が楽しくゲームを通じて環境問題を学べるには、どのようなゲームジャンルが好ましいかを、まずは考える必要があった。話し合いの結果、銃を使ったシューティングが最も好ましいという結論に至り、同一の場所に集まり、リアルタイムで楽しむことが出来る「Cluster」というメタバースプラットフォームを用いたゲーム制作をすることに決定した。

3. 開発で心がけたこと

開発において最も心がけたことは、どの端末でも快適にプレイ出来るようにしたことである。スマートフォンとパソコンでワールドの明るさが異なる現象に遭遇したが、試行錯誤の末、どの端末でも同等の明るさにすることに成功した。

4. プロジェクトの反省

プロジェクトの反省点は2つある。

1つ目は、度重なる意図しない不具合(バグ)に遭遇したことによる、統合チームの作業停滞である。この停滞により、モデリング班の数人の手が空いてしまうという事態に陥った。

2つ目はモデリング班が使用するソフトのバージョンの違いによる混乱である。統合チームはまず、モデリング班が作成したオブジェクトを確認する作業から始まるが、統合チームが所持するモデリングソフトとモデリング班が所持するソフトでバージョンが異なったことで、確認する作業が行えずに混乱を招いた。

5. 今後の課題

バグの早期発見と解決でスムーズなゲーム開発を進める。モデリング班としっかり話あった上で、極力混乱を回避し、効率的に進め、ゲームを進化させていく。