

VR フェスタ 2022 を振り返って

彩藤ゼミ 発表者 2年 久永椋太
ワールド制作 4年 蜂谷孔彬 他10名

1. 概要・目的

春学期において彩藤ゼミ内で決められた「共通目標」は、「四代元素をモチーフにした仮想世界を作る」であった。この目標に対し、グループ内で討論を繰り返した結果、時期が7月だったこともありテーマを「お祭り」にし、「花火を四代元素に見立てる」という方向性に決め、ワールド制作することになった。最終的に VR フェスタで作ったワールドを中学生に遊んでもらうため、ただワールド制作を行うだけでなく「何か遊び心を加えることで楽しんでもらえるワールドを作りたい」と考え、「迷路」という要素を加えることで遊び心を取り入れた。

2. 具体的な内容

ワールド内容として、「全体（構内）を回ってもらう探索型ゲーム」の制作を行った。作成に当たり重要視したのは、「薄暗い森を探索する迷路」とそこを抜けた先にある「明るいお祭り会場」によって「世界観のギャップ」を作り出しゴールした時の達成感を作り上げるという部分であった。

3. 製作にあたっての体制

今回は、新ゼミ生である2年生と共に制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。

4. 現状から見る反省点と結論

実際に VR フェスタで得られた問題点は2つある。1つ目に人に興味を持ってもらう難しさ、2つ目にチームで1つのものを製作するという難しさだった。

1つ目においては、実際に VR フェスタでゲームをおいていたが、ふと立ち止まる人はいたが実際にプレイしてもらえることが少なくゲームのインパクトの決定打がかけていた。課題として、より多くのユーザーに利用してもらうコンテンツについて考えなければならなかった。

2つ目においては、ワールド製作者とオブジェクトを作る側で最終的なワールドの構想がとれてなく、オブジェクトがワールドにあってなかったものがあったことだ。課題として、も

っと3年生がリーダーとして2年生にワールド構成を話しあい、すり合わせておく必要があった。

「花火会場を目指せ」URL

<https://cluster.mu/w/cf45560f-7074-4c93-94a1-a82101369fb0>