

ハロウィンプロジェクトを振り返って

彩ゼミ 発表者 3年 老川冬音徒

1. プロジェクトの目的

2023年10月21(日)に大学内で行われた「多摩祭」。11月19(日)に羽田で行われた羽田イノベーションシティアンドオープニングイベント。11月23(木)に栗平駅で行われた「小田急の暮らしのマーケット」に向けての展示に向けて、我々彩藤ゼミ「ダンジョンチーム」は秋学期中活動を行った。秋学期プロジェクトの大きなテーマは「ハロウィン」我々「ダンジョンチーム」はそのお題に対し、「オバケに支配された遊園地で宝探しをするゲーム」を小テーマに決め開発を始めた。

2. 具体的な内容

作品のメインテーマを「オバケに支配された遊園地で宝探しをするゲーム」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「深夜の遊園地でお化けから逃げながら宝を探す」という内容のゲームを制作する予定であった。しかし、制作の途中で「学園祭までの一か月という期間では実現不可能」「ギミックの複雑さ」が問題になり直近の締め切りに間に合わせるために計画を変更した。

「オバケが遊びに来ている遊園地を楽しむゲーム(宝探し要素あり)」に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、過去のゲームと世界観を合わせ、続編という形にするという形にすることが決定し、世界観を意識しながら開発を行った。

3. 制作にあたっての体制

我々ダンジョンチームは、前期活動していた5人のチームに新たに9人のメンバーを加えた、3年生12名、4年生2名で構成されたチームである。しかし、開発ソフトである「unity」を使うことができるメンバーは前期と変わらず一人であった。

開発は主に三つのグループに分れて行われた。一つは「キャラクターモデリングを行うグループ」二つ目は「3Dオブジェクトをモデリングするグループ」三つ目は「ゲームの設定やギミックを考え開発するチームである」。今回は春学期の反省を生かし、プロジェクトマネージャーによる進捗の一括管理を行い、前回の問題点であった、「今誰が何を作っているかわからない」という問題は解決した。今回は開発に参加するチームの人数が前期の二倍以上のため、凄まじい速度で開発が進んだ。一か月という短い期間ではあったが、30を超えるモデルが作成され、終始円滑に開発が進んだ。

4. 開発で心がけたこと

開発で心掛けた点は二つある。

一つ目は、プレイ端末の違いを配慮した点である。我々が開発に使用しているメタバースプラットフォーム「Cluster」はPCだけでなくスマートフォンでも遊ぶことが可能になっている。そのため、スマートフォンでも動作を軽くするため、ワールドの軽量化や、端末によって世界の光の強さが変わるため、PCとスマートフォンでちょうどいい明るさを探すことに力を入れた。

二つ目は、メタバースの醍醐味である、たまり場を大事にしたことである。メタバース空間は現実ではできないことをすることが可能である。例えば、発進中のジェットコースターから飛び降りたり、ショーを行っているステージに乱入したりといったことである。

本ワールドは遊園地をテーマに制作しているため、様々なアトラクションが存在する。宝探しをしなくとも、遊び場として利用することもできる、を重視し開発を行った。

5. プロジェクトの反省

前期に比べ人が増えたため、クオリティや世界観のずれが大きく現れてしまった点である。

こういったことを起こさないためにも、全体の連絡をしっかりとメンバー全員に把握させることが大事だと痛感した。

6. 今後の課題

反省の改善である。普段、連絡はネット上のアプリを利用しているが、今後重要な連絡は口頭でも行うことにする。