

# Rez Infinite in Dome

ドームにおけるVR Game+DJ+VJセッションの試み

オリハルコンテクノロジーズ 高幣俊之

#### Rez Infiniteについて







http://rezinfinite.com

「シナスタジア」(共感覚)をコンセプトとした 音楽シューティングゲーム。

PlayStation4/PSVRをはじめとして PC版(Oculus Rift/HTC VIVE)、 Daydreamなどで発売

The Game Awards ベストVR賞をはじめ 世界40以上のアワードでノミネートおよび受賞



## Rez Infiniteについて





### VR to Dome実験: Rez Infinite



「Rez Infiniteをドームシアターで、100人同時に楽しむ」

日本科学未来館ドームシアターガイアにて2017年6月3日に開催。





ドーム後方からの 2 Kプロジェクター+魚眼1台投影

- ・映像はPlayStation4から2K出力
- ・音声は未来館の設備から出力
- ・事前抽選のプレーヤーがプレイ

大成功をおさめる。

これを進化させた第2回を検討…

### VR to Dome実験 第2弾の技術チャレンジ

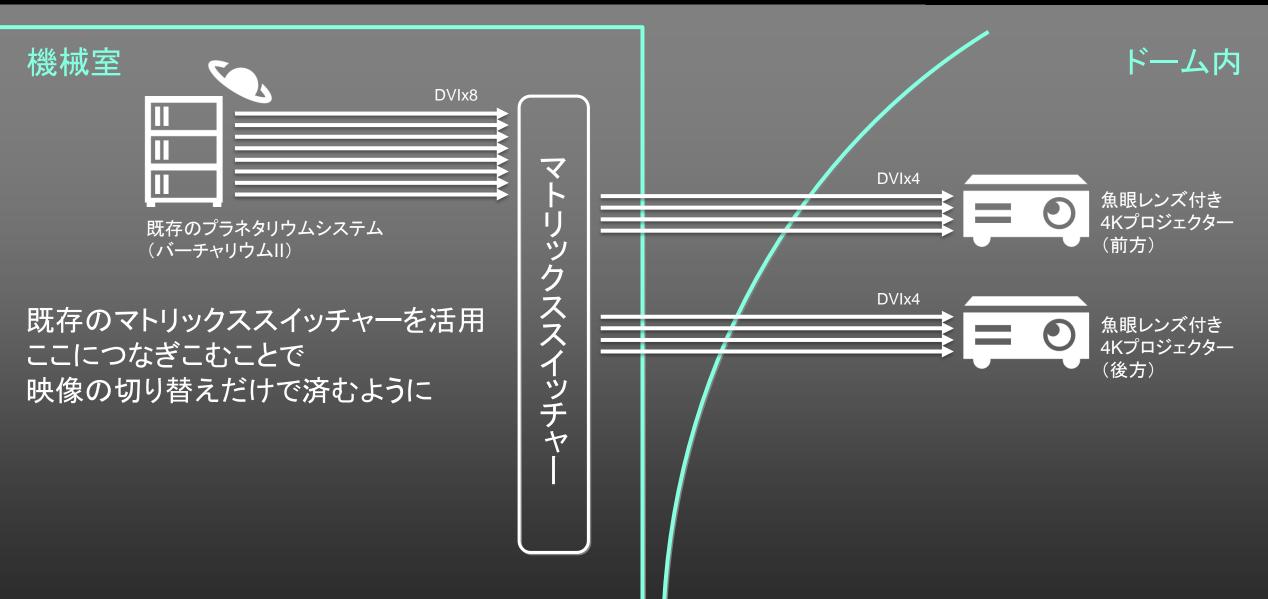


- ・日本科学未来館ドームの本来のスペックである明るい4Kドーム投影システムを活かす
- ・通常上映に支障をきたさないよう 既存のシステムに影響を与えないように導入
- ・PC版 Rez Infinite にドーム投影用の機能修正を加え ドームでも見やすい・酔いにくい体験を目指す
- ・音響システムも増強して音圧を高める

開発元のEnhance、Monstarsと オリハルコン、 日本科学未来館のチームで仕様打ち合わせと機能修正、 ドームでの試写を繰り返すことで完成度を高めていく。

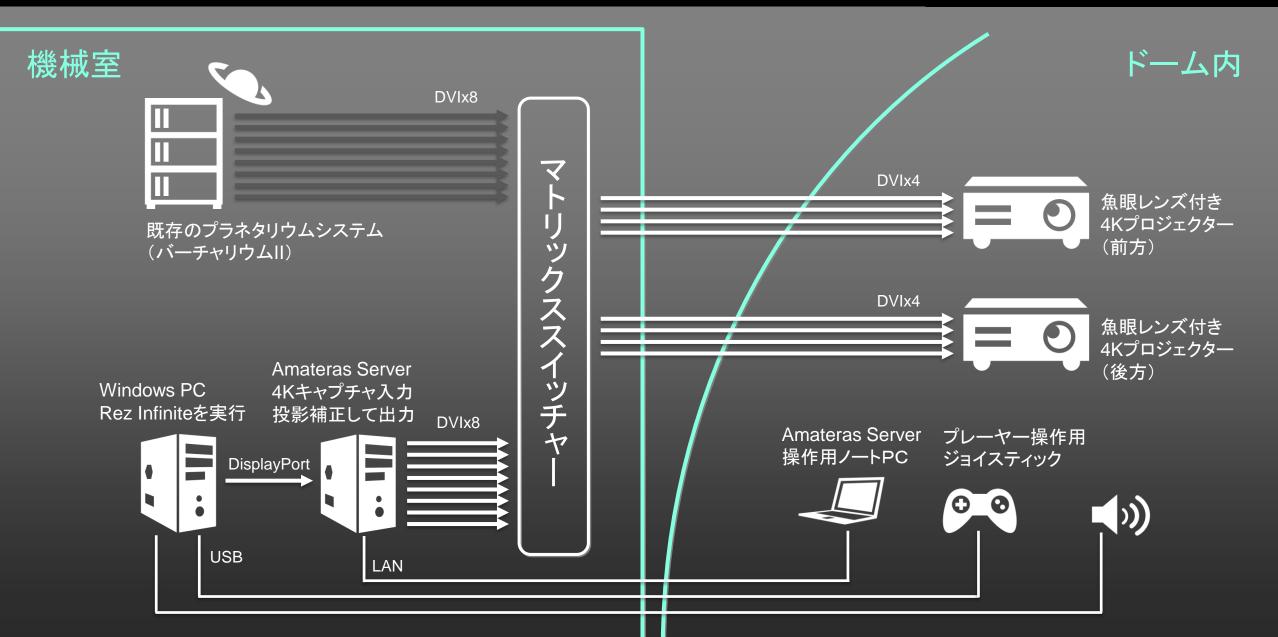
# 未来館ドームシアター既存システム構成





# VR to Dome実験 第2弾 システム構成

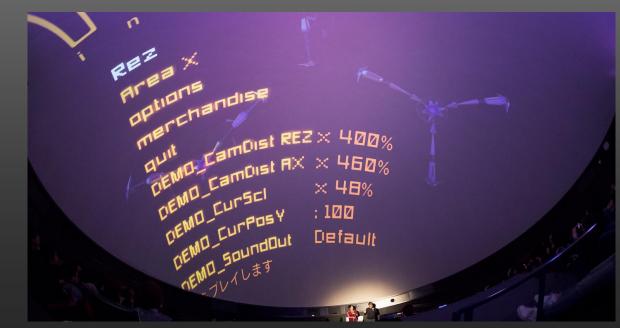




# Rez Infiniteのドーム投影向け機能修正



- ・画面アスペクト比1:1 (ドームの比率) に対応
- ・プレーヤーキャラクターとの視点距離を離す
- ・ターゲットカーソルのサイズを縮小
- ・ターゲットカーソルの移動範囲を限定 (結果的にドーム前方に映像が集中する)
- ・ジョイスティックの感度を下げて 視点回転速度を抑える
- 7.1chの出力に効果音・BGMを 振り分けるオプションを追加 (後述のドームセッション用)



## MUTEK.JPにてドームイベントを実施



日本科学未来館で11月3~5日に開催される 電子音楽xデジタルアートの祭典「MUTEK.JP 2017」のなかで Rez Infinite x ドーム特別プログラムを2本立てで企画

- ・Rez Infinite VR to Dome 大きく進化したドーム投影実験 第2弾 プレーヤーは事前募集・体験は先着100名 全3回
- ・**Rez Infinite Session** (Tetsuya Mizuguchi x Ken Ishii) ドームでRez x DJ x VJのスペシャルセッション 全 2 回







#### Rez Infinite スペシャルドームセッション



進化したRez Infinite x ドームシステムを さらに拡張するスペシャル企画





- ・Rezのクリエイター 水口哲也氏 本人がプレイ
- ・サウンドを担当したKen Ishii氏がライブリミックス
- ・ゲームの展開に合わせてヤマダヒデト氏がビジュアルパフォーマンス

# スペシャルドームセッションの機能拡張





効果音ごとに8ch分けされたリアルタイム音源をドーム内音響卓で Ken Ishii氏がライブミキシング、さらにエフェクトを重ねる

盛り上がりに合わせて映像・音響エフェクトともに多彩に変化させた









# まとめと今後の展開



ドームをインタラクティブに活用した非常に野心的なチャレンジ

すべての回が満員御礼、大盛況で高く評価された 参考:Togetterまとめ https://togetter.com/li/1168796

既存のプラネタリウム設備に影響を与えることなく、 持ち込み機材だけで大型企画を成立させられることを示せた

明るく高精細な4Kドーム投影、7.1ch+音響をフル活用できた

ドームで観客を酔わせないためには、さらに工夫・研究が必要

今後のさらなる進化や上映の機会拡大を模索したい