

VRゲーム ブロック崩し

VRGAME BLOCKCOLLAPSE

彩藤ゼミ

荒井 直樹 (21611016na@tama.ac.jp)

・目的

7/7に行われた銀座フェニックスプラザ一休型VR祭り、多摩大学VR祭りを目標に爽快感あるVRゲームを作ること。

・作成ゲーム概要

・ゲーム内容

ブロックで塞がれてしまった通路を、殴って・壊し・切り開いて、隠された鍵を探し出しこの町から脱出しろ！

・作成に使ったソフトウェアとデバイス

ゲームエンジン・・・Unity 4.2f2

オブジェクト作成・・・Blender

デバイス・・・Oculus GO

・グループメンバー

9人の2, 3, 4年混合チーム、プログラム担当が2人、オブジェクト担当が5人、サウンド担当が2人の分担で今回のゲームを作成した。

・作成期間

4月中旬～7月上旬（ほぼ2か月）

・今後の改善点

展示会でのアンケートから、実装できなかった殴るの実装、奥行きをつける、このゲームだけの問題ではないがVR酔いの対策など、ここからのクオリティを上げていく。