



# CoasterSTG\_Unity

研究室 **Team Software Development** チーム **Cloud** (井上、西村、藤本)  
協力者 迫田

## 話題のVR！

・VR(ヴァーチャルリアリティー)とは  
人間の感覚器官に働きかけ、現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術の総称である。\*1

今回利用しているのはその中の視覚のみに限るもので、頭部に装着してすっぽりと視界を覆うHMD(ヘッドマウントディスプレイ)を使用する。なお、ディスプレイにはスマートフォンを利用している。

## ゲームのルール説明

- ・HMD(スマホ+ハコスコ)を頭に装着、ボタンを押して弾を発射！
- ・自分の向いている方向に弾がでるぞ！
- ・的を壊してポイントを獲得！高得点を目指せ！



おもしろ〜い！



## 開発にあたって

### 苦労した点

- ・UnityをGithubで管理する  
→ 競合を避けるために作業ごとにシーンファイルを分ける
- ・処理が重すぎてゲームが強制終了してしまう  
→ プレイヤーから見えるオブジェクト以外を削除することで、無駄な処理をさせないようにし、負荷を少なくした。
- ・VRを前提としたゲームデザインとバランスの調整