**Oculus in Unity – Design Develop and Deploy for VR**

1. **VR Ecosystem**

Chris Pruett Director of Content Ecosystem at Oculus

Kursus ini dirancang untuk kelas menengah pengembang Unity. Produk VR sangat membingungkan banyak sekali headset yang berbeda diluar sana, memiliki perbedaan fungsionalitas dan fitur yang banyak. Kursus ini dirancang untuk Oculus Rift. Ketika rift digunakan dan bergerak, sistem akan melacak dimana kepalamu berada dan juga tangan mu. Terdapat alat yang mendeteksi besarnya ruangan yang dipakai, yang berarti dapat bergerak sejauh ruangan yang dipetakan. Oculus Rift berbasis PC, software yang dijalankan dari PC dengan headset yang terkoneksi dengan Rift dan terdapat Oculus Touch Controller, Controller mempresentasikan sebagai tangan dalam VR

1. **Course Overview**

Dalam membangun game escape room dengan unity membutuhkan banyak peran dalam membangunnya, seperti :

**Ruth Bram** sebagai VR Game Development

**Mari Kyle** sebagai Prototyping dan Submission dan Go-To-Market menggunakan infrastruktur Oculus Strore.

**Joy Horvath** Unity VR Toolset, API tools yang akan digunakan untuk VR developers

**Eric Cosky** (veteran engineer) locomotion and Ergonomics

**Matt Franklin** (Veteran Engineering) Hand Presence and Interaction seperti membuat tangan sungguhan dan bisa digunakan dalam dunia VR

**Gabor Szauer** VR User Interfaces membuat berbagai macam interface yang biasanya 2D namun dijadikan interface 3D

**Robert Heitkamp** Sound in VR seperti bagian dari suara yang datang dari tempat tertentu dan dapat dipahami hanya dengan mendengarnya

**Matt Conte** yang mengubungkan antara developer lainnya, High Performance Art and Assets. Dalam pengembangan pengoptimalisasian asset adalah level nomor satu yang harus di miliki untuk membuat performa yang diinginkan.

**Cristiano Ferriera** VR Performance Optimization, sebagai pengevaluasi performa dari VR aplikasi dan bagaimana menggunakan alat yang sama dalam pengembangan.

**Lisa Brewster** dan **Bruce Wooden**, sebagai Testing in VR, yang ternyata jauh lebih rumit dari yang difikirkan.

Keajaiban dalam VR itu tidak mengenai Headset. Bukan mengenai teknologi yang dipakai. Ini tentang dunia yang kau buat.

**Unity 2 – VR Game Development and Prototyping**

1. **Introduction**

Pada bagian ini membicarakan beberapa tahapan dari pembangunan VR game, termasuk pre-production, production, and post production dari VR game. Pembangunan game ini menggunakan alat Oculus Rift, dalam membangun membuatuhkan vertical slice dokumen sebagai bahan acuan dalam pembuatan game VR.

1. **Ideation**

Pre-Production mengidentifikasikan segala ide memulai rencana dan mendesain VR experience**.**

* Resarch Resources
* Art and Narrative References

Mind Mapping adalah dimana menuliskan masalah atau topik yang menarik dan menuliskan ide untuk mendefinisikan topik yang dibicarakan.

1. **Audience**

Gamer segment

Mengetahui perbedaan dari setiap pemain game :

* Game kesukaan
* Kenapa meraka bermain
* Berapa lama mereka bermain
* Genre favorit mereka
* Berapa banyak uang yang mereka habiskan
* Semua motivasi untuk bermain

Target Audien :

* Ada berapa game yang sebanding dengan escape room?
* Ada berapa game VR yang sebanding dengan escape room?

Apa lebih baik ataukah lebih buruk dan apa yang kurang

1. **Defining Game Design and Features**

Escape room Vertical Slice:

* Apa yang akan pemain lakukan dalam game mu?
* Bagaimana mereka melakukannya?
* Bagaimana perkembangan dari pemain dengan melalui game?
* Bagaimana dengan pembawaan cerita? (tulisan, suara, notif bubbles, atau yg lainnya)
* Transisinya memiliki tipe seperti apa?

Menunjukan bagaimana Touch Controller digunakan dan mudah dimainkan walaupun bagi orang yang baru memainkan VR

Pergerakan, dalam game pergerakan adalah halpenting dalam game, walaupun system nya bagus tapi jika pergerakannya tidak seperti game sebenarnya, atau tidak layak, atau tidak ada seorangpun yang akan bermain lama. Membutuhkan pre-set option for VR Players.

1. **Building a Game Design Document**

GDD digunakan untuk komunikasi antar development team atau publisher

* Tentang apa gamenya?
* Seperti apa dilihatnya?
* Bagaimana rasanya?
* Bagaimana dengan interaksi pengguna dengan game?

GDD meliputi :

* Gambaran umum game
* Nilai jual yg unik
* Ruang lingkup game (berapa jam dalam game, berapa level, bagaimana banyak pemain saling mendukung.)
* Memetakan game ulang, dan bagikan detail mengenai gaya seninya.
* Cerita profil pemain (untuk mencari tahu bagaimana setiap pemain memiliki ceritanya masing-masing)
* Alur Cerita (definisi tentang yang diinginkan untuk vertical slice dimainkan, aplha, beta, dan master
* Project vitals :
  + Development cycle
  + Team composistion
  + Development costs

Pastikan apa yang dimaskan dalam deesain dokumen itu sebenarnya dapat dicapai sesuai dengan jadwal dan menghabiskan biaya yang seminimum mungkin.

Development Tracking Tools:

* Jira
* Confluence
* Hansoft
* HacknPlan
* Trello

1. **Development and Prototyping**
2. **Management Tools**
3. **First Stages of Production**
4. **Final Stages of Production**
5. **Distribution, Publication, and Marketing**