

An illustration of a person with dark hair wearing a VR headset and holding a controller. They are wearing a blue shirt and dark shorts. There are some red marks on their chest and wavy lines around them, possibly indicating motion or focus. A VR controller lies on the ground at the bottom right.

# 2017 冬の開発合宿 VRオンラインゲーム

五十嵐 翔

# アジェンダ

- 自己紹介
- 作成意欲
- 作成物
- ゲームアプリケーションの構成(操作編)
- ゲームアプリケーションの構成(画面編)
- ゲームアプリケーションの構成  
(マルチプレイ編)
- 感想・展望

# 自己紹介

- ・五十嵐 翔(いがらし しょう)
- ・お仕事  
Web作成～PHP、JavaScript
- ・趣味のプログラミング  
システムプログラミング学習～Rust  
VR～Unity、Mono C#



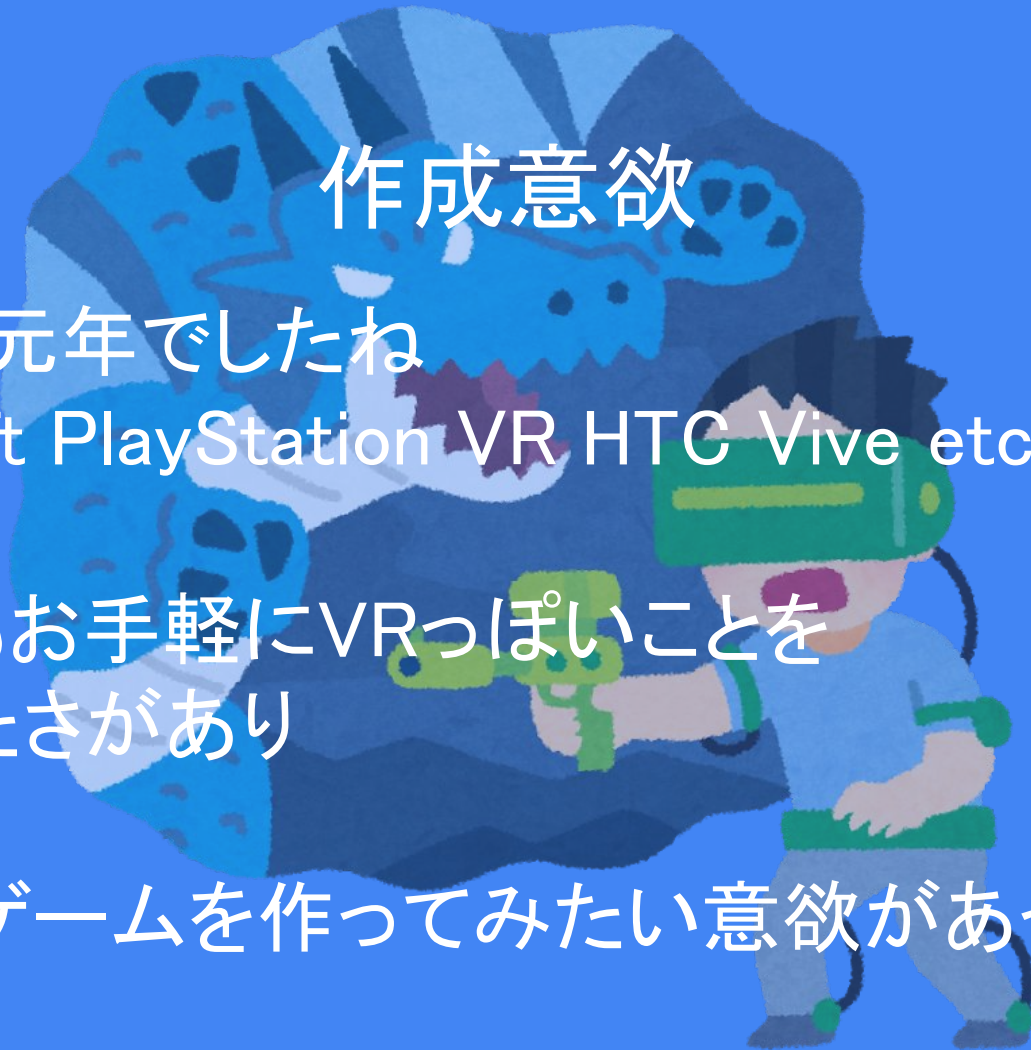
# 作成意欲

- ・ 昨年はVR元年でしたね

Oculus Rift PlayStation VR HTC Vive etc

スマホでもお手軽にVRっぽいことを  
やってみたさがあり

なおかつゲームを作ってみたい意欲があった



# 作成物

- ・ゲームアプリケーション

<https://github.com/igara/slither-vr>

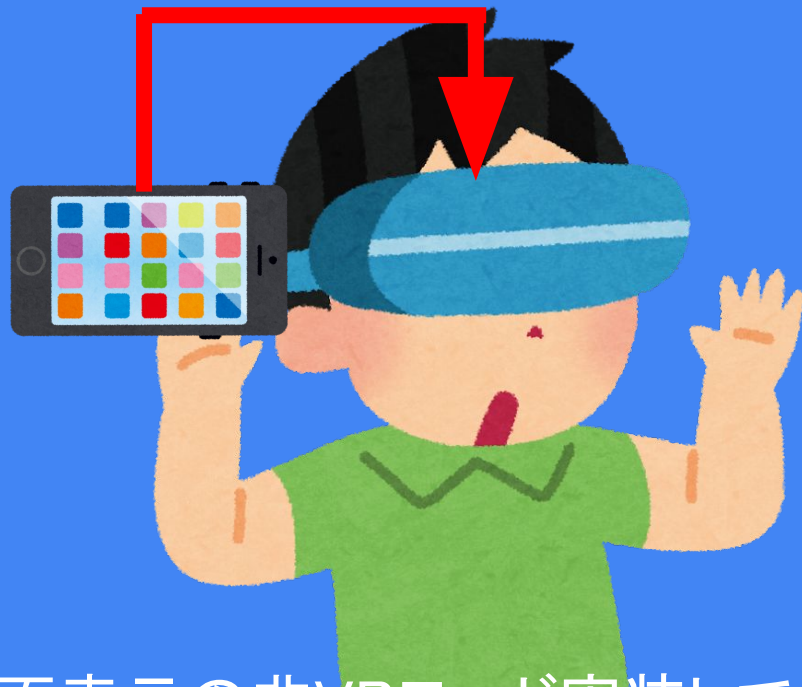
(今回確認したのはNexus 5 Android 5.3  
iPhone6 iOS 10.2

- ・ゲームアプリケーション用の同期サーバ

<https://github.com/igara/slither-vr-realtime-server>

# ゲームアプリケーションの構成 (操作編)

- ・VR用グラスにスマホを設置する



※大画面表示の非VRモード実装しております

- ・視点による操作(スマホの角度によるもの)



スマホの角度を変えることで×の位置が変更され、  
文字と重ねるとなんらかのイベントが発生される

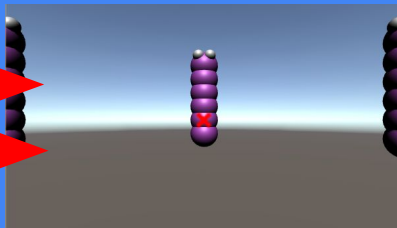


# ゲームアプリケーションの構成 (画面編)

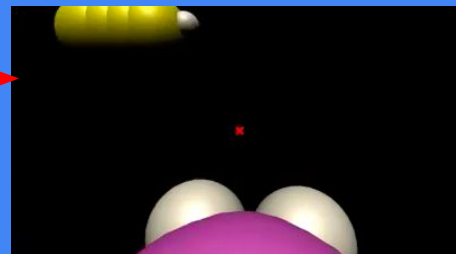
タイトル



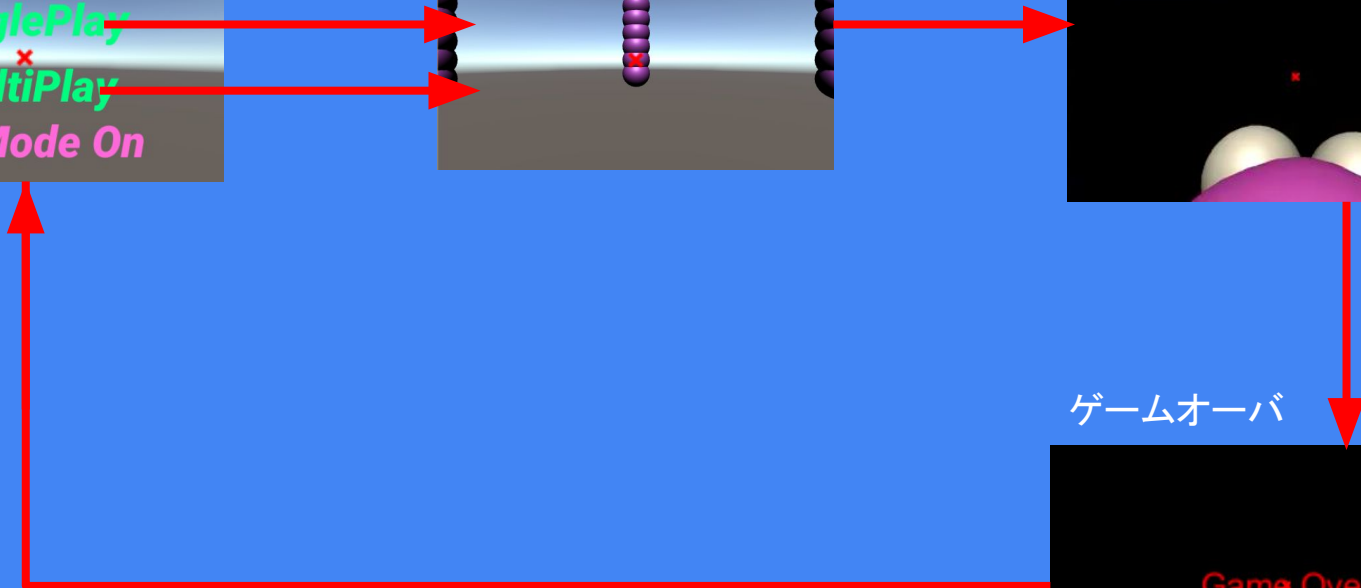
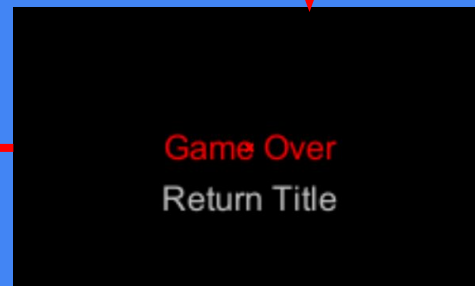
キャラクタ選択



ゲーム



ゲームオーバ

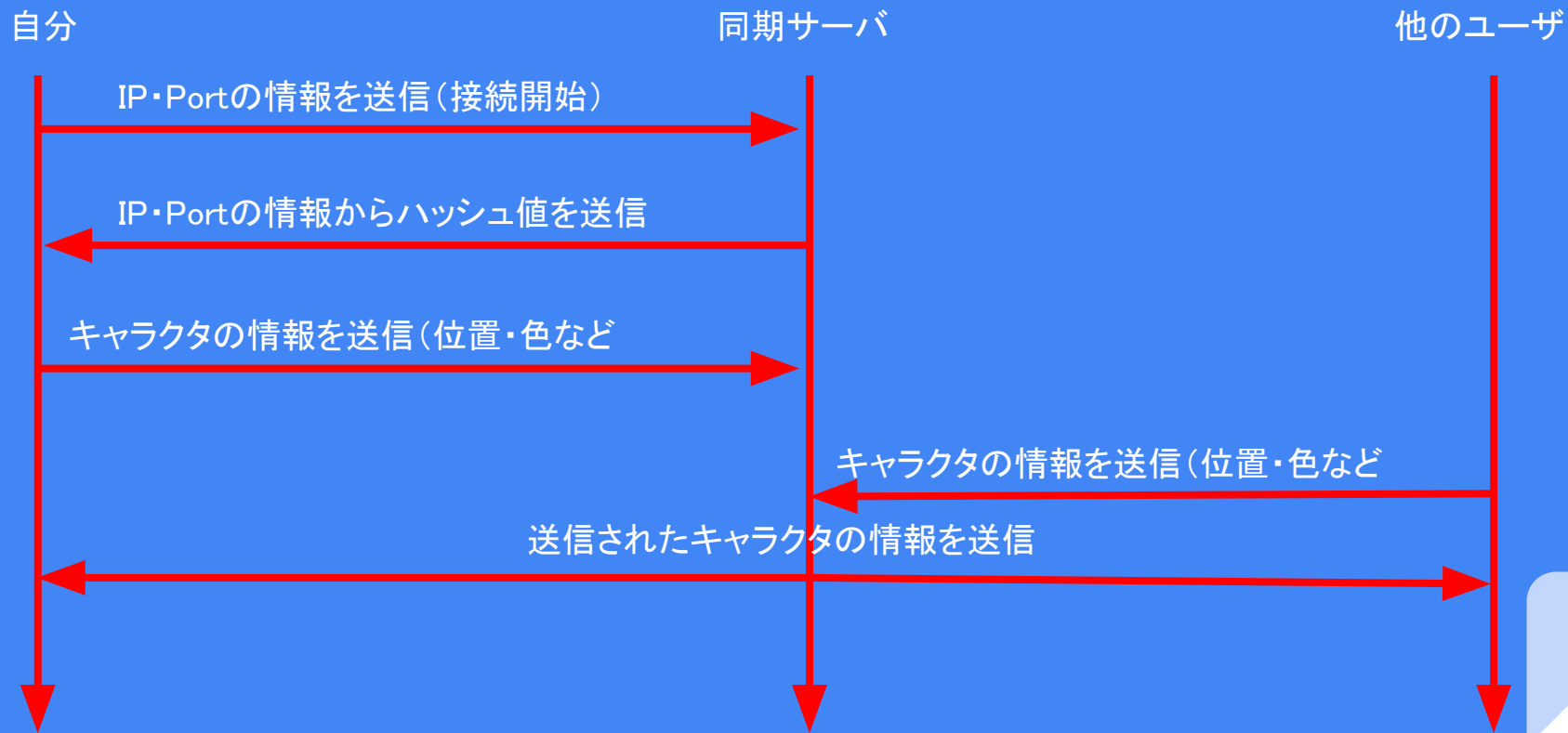


# ゲームアプリケーションの構成 (マルチプレイ編)

どういった方法で  
マルチプレイ対応させたか

WebSocketで  
複数ユーザ情報を同期させて対応！

# 同期の原理



デモ動画です

<https://youtu.be/eX6CnRDVjH8>

1:00ぐらいに他のユーザが  
すれ違うのを確認出来る

あと実際のデモプレイします  
(時間あれば

## 感想・展望

・今回は他のユーザがどこに存在するのかわかる対応までできたので満足 🍷

・スライドに記載されていない深い話についてはこれからWikiにまとめます。

<https://github.com/igara/slither-vr/wiki>



おしまい