

NatsumatsuriVR

Edit

Add topics

23 commits

1 branch

0 releases

1 contributor

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find file

Clone or download

ktkt40208 README		Latest commit 4bac2a7 12 minutes ago
Assets	Uploading the Project	an hour ago
BalanceboardTest_Data	Uploading the Project	an hour ago
Docs	Uploading the Project	an hour ago
ForReadme	README	16 minutes ago
ProjectSettings	Uploading the Project	an hour ago
WiimoteServer	Uploading the Project	an hour ago
WiimoteServer_CSproject	Uploading the Project	an hour ago
.gitignore	Uploading the Project	an hour ago
BalanceboardTest.exe	Uploading the Project	an hour ago
NatsumatsuriVR_BuildData.zip	Uploading the Project	an hour ago
README.md	README	12 minutes ago
player_win_x86_s.pdb	Uploading the Project	an hour ago
readme.txt	Uploading the Project	an hour ago

README.md

NatsumatsuriVR

な
つ
ま
つ
り、

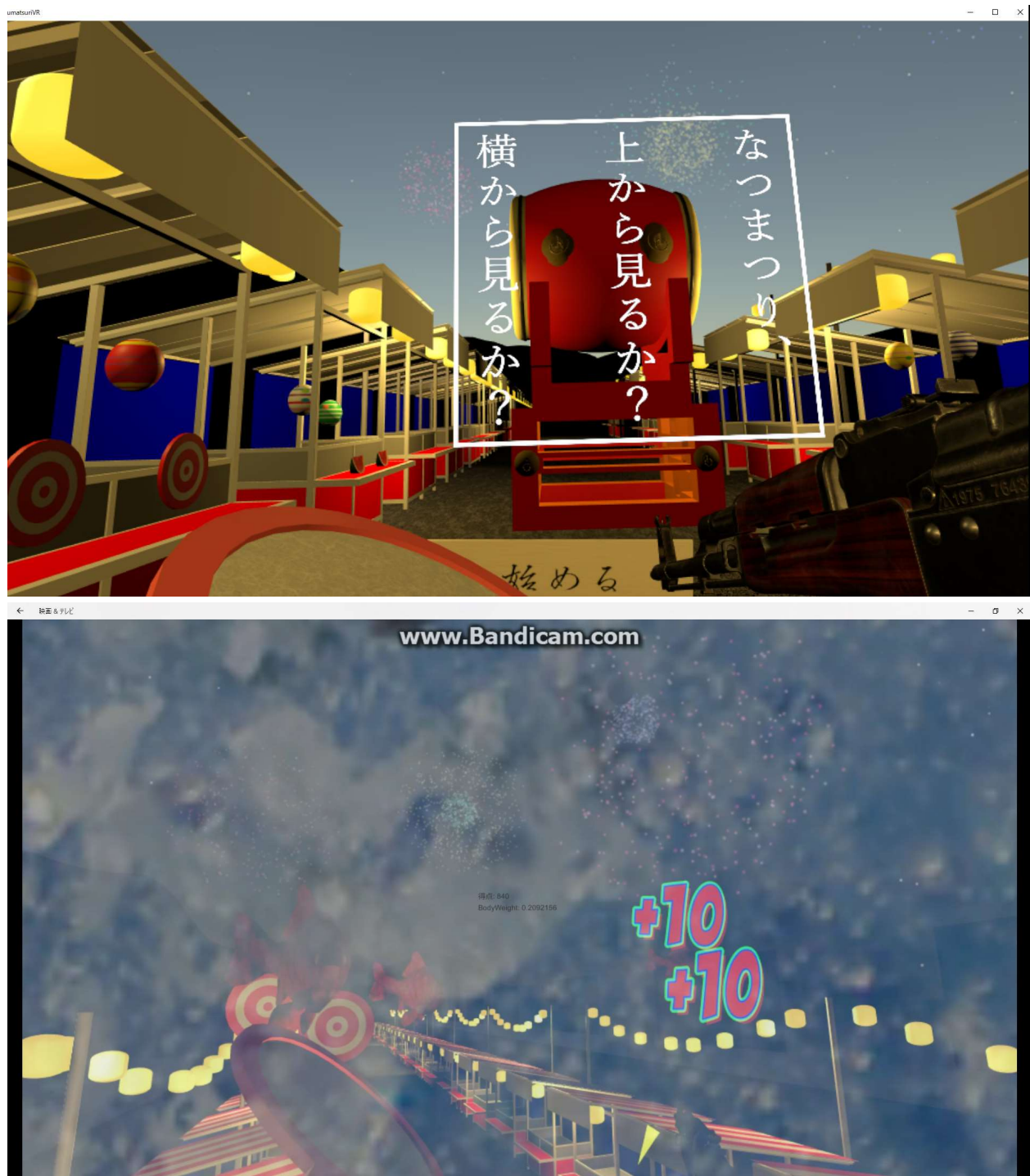
上
か
ら
見
る
か
？

横
か
ら
見
る
か
？

プレイ動画



プレイ画面









目標

・自分の最近ハマっているVRで、開発の特訓としてPCベースで一つのゲームを完成させたい(開発力を上げて研究に生かしたい)。

- ・ゲームを作ってみたい。
- ・夏っぽいコンテンツを作りたい。
- ・VRでの移動の形式としてあまり注目されないWiiボードを使った移動を実現してみたい。

制作進捗

9月がRCA-IISのプロジェクトなどで忙しくなるため早めに制作を進めています。

ゲームの骨格（ステージ、アセット、動的オブジェクト生成・削除、プレイヤーオブジェクト間インタラクション、スコア記録、シーン遷移）：完成

ゲームバランスの調整：要調整

操作解説UI：必要

得点UIの修正：必要

フレームレート最適化：必要

ゲームの進行に伴うUI表示：必要

VRTKのバグ修正：必要

夏祭りに来ている人々を何かしらで表現したい（がこれ以上動作重くしたくない）

ストーリー/概要

ストーリー

ここは花火大会の行われる海沿い。立ち並ぶ屋台に1人で来たあなたの周りはカップルやグループで来てる人たちだらけ...なんだか自分だけ周りから見ると浮いてるみたい....。

そんなことを思っていると、なんと本当に身体が宙に浮いてきた！？

宙に浮き上がってしまったあなたは、花火大会の屋台では定番の金魚すくいや射的、水風船を楽しみつつ、花火の打ちあがる夜の屋台通りの上を飛んでいく。非現実的な体験を通じて、沈んだ心も花火と共に打ち上げよう！！

概要

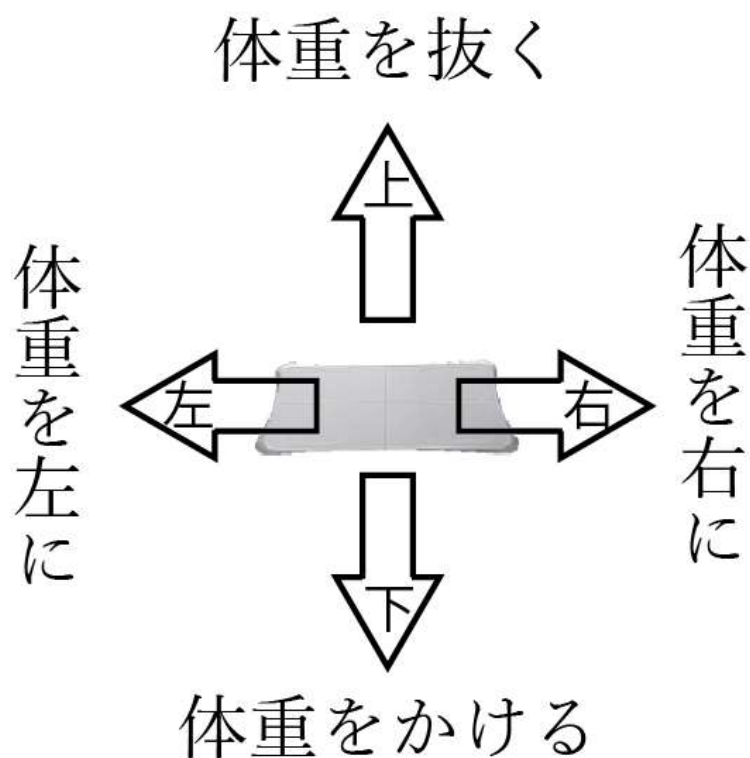
空を飛びながら、3つのゲームを楽しみましょう。

1. 金魚すくい・・・飛んでくる金魚を網ですくえ。
2. 射的・・・出てくる的を銃で打ち抜け。
3. 水風船避け・・・ヨーヨーを釣るのではない。割らずによけろ。

操作説明

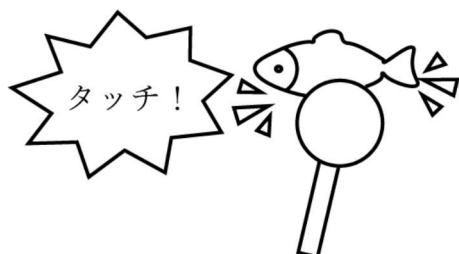
移動

椅子に座り、足元の魔法の絨毯(wiiボード)へ体重をかけて移動します。



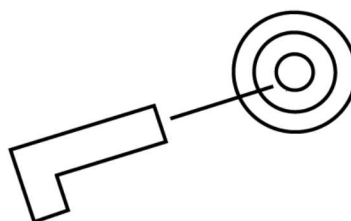
屋台の楽しみ方

1. 金魚を捕まえろ！



金魚すくいタッチしてゲット

2. 的を撃ちぬけ！



狙いを定めて トリガーを引こう

3. 水風船を割るな！

顔にぶつかるか、銃で撃つと割れてしまう。
割らないように避けよう！



制作環境/プレイ環境

PC

OS : windows10

プロセッサ : Intel Core i7-7700HQ @ 2.80GHz

GPU : NVIDIA GeForce GTX 1070

RAM : 8GB

Bluetooth接続環境

ソフトウェア

Unity 2017.1.0f3 Personal

Visual Studio 2017 Community

Blender

SketchUp

周辺機器

HTC vive HMD + コントローラー2つ

Balance Wii Board (中古でAmazonにて1500円ほどで動作確認済み品を入手)

ヘッドホン

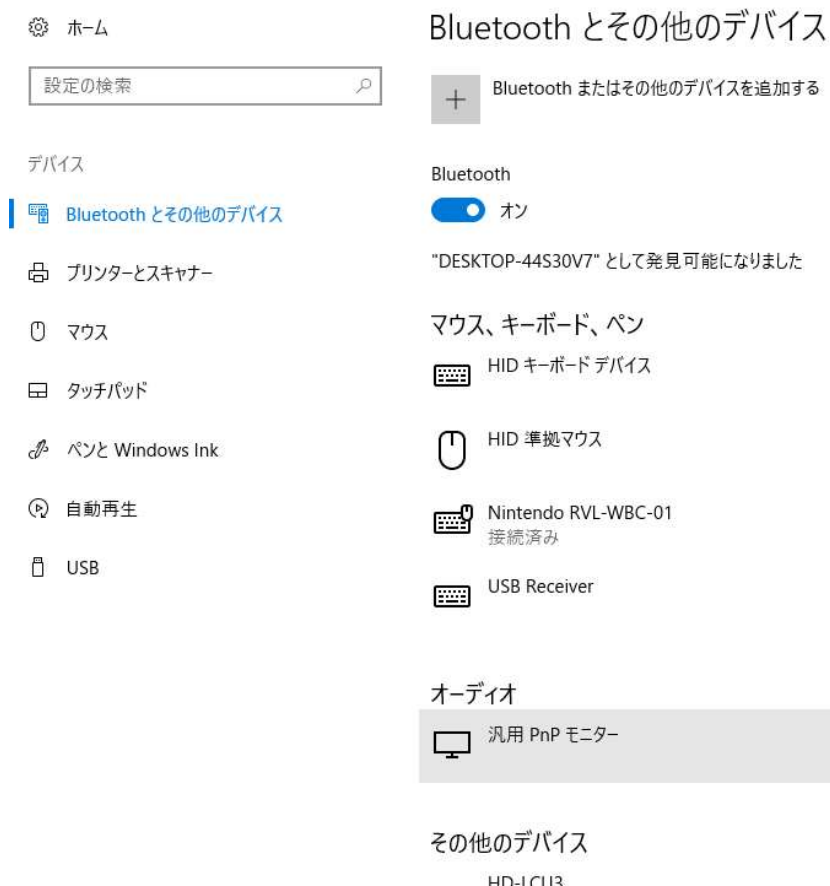
WiiBoardのセットアップに関して

<http://machinemaker.hatenablog.com/entry/2016/03/12/205040>

Unityとの連携はこちらを参考にしました。

windows10のPCへのBluetooth接続に関しては、以下のサイトの追記部分のリンクからダウンロードできるwin8.1向けにコンパイル済みのwiipermipair2を用い接続に成功しました。

<http://tyche.pu-toyama.ac.jp/~a-urasim/wiimote/>



ビルド済みプロジェクトについて

HTC vive を接続したVRreadyのPCでNatsumatsuriVR_BuildData.zipを解凍した中にあるNatsumatsuriVR.exeを起動してください。 Balance wii Boardが無くては動作はしてプレイできますが移動ができません。