

北海道情報専門学校ゲームクリエイタ科

水上 新太

希望職種 ゲームプログラマ

ステルスアクションゲーム

開発期間：2 か月

開発人数：4 人

開発環境：Unity2020 3.7f1

○グループ製作の目標

- ・グループでの製作の経験を積む
- ・VR という外部機器を使用した製作の経験を積む

○アピールポイント

- ・RayCast を使用した影の判定の取り方

・影の判定

Unity にはプレイヤーの下に影があるかの判定を取る方法がなかった為

ライトの位置から影ができる場所に向かい RayCast を飛ばすことにより

疑似的に影かどうかの判定を取りました。

○評価していただきたいソースコード

影の判定 shadow_ch.txt

プレイヤーの影状態 OVRPlayerController.txt

reference.txt

○ご注意

VR ゲームの為、学校にある機材以外での起動が確認できていないので紹介動

画の URL を付属させていただきます。

<https://youtu.be/0-8bumhv1M4>