

Design Board

— — Written by Jack. Z

设计思路（按优先级）：

- 1、游戏想要表达什么？怎么表达。
 - 1、简约（奥卡姆剃刀原则）
 - 2、互动（多人合作）
 - 3、联系（多点收集）
 - 4、未来（全息体验）
- 2、游戏设备有什么？怎么挖掘所有用法。（按优先级）
 - 1、Oculus Rift（DK2）
 - 2、Position Tracker
 - 3、键盘
 - 4、鼠标
- 3、游戏能否运用已有外设表达内涵。（暂时无法表达）
- 4、游戏能否没有内涵，专注游戏性。（能）

设计思路分析（按优先级）：

1、简约：

- 1、如非必要，勿增实体。
- 2、所谓简约，必须是直觉的操作，自然的操作，界面和玩法的去复杂化。

3、从被束缚的限制中挖掘可能。

缺点：概念设计，无明显缺点。

2、Oculus Rift (DK2) :

1、显示功能：所需主体外设，用于双屏显示全息环境。

2、追踪功能：在目视平面方向上的追踪功能。可以跟随头部运动。

缺点：只有一段操作。只能用于观察，悬停，慢速移动，快速移动，变速移动。

3、Position Tracker:

1、追踪功能：在目视轴向上的追踪功能，可以追踪前后距离。

缺点：只能检测前后距离，只能在限定锥形内追踪，与HMD之间不能有遮挡。

4、键盘:

1、可以通过按键进行更多操作。

缺点：难以找到正确键位，转向眩晕。

5、专注游戏性:

1、纯粹的游戏体验。

缺点：游戏缺少内涵。

被驳回概念:

1、互动

无服务器。

2、鼠标

非直觉，非简约。

未驳回概念（找不到合适驳回理由，也无正面理由支撑）

1、联系

2、未来

3、使用已有外设表达游戏内涵。

GameMode Library

全息Fruit Ninja

利用头部的移动模拟刀锋，在全息环境中运行Fruit Ninja。

驳回：眩晕感强，视线无定点。区域限定在前方锥形区域，未利用Position Tracker。

球形解密

视线前方利用头部的转向控制场景中的球体。找到隐藏在物体背后的某个图案。

如图。

驳回：游戏性不强，限定了锥形区域，没有发挥Oculus特性。没有利用Position Tracker。

全息迷宫

头顶，前方，左方，右方均有连接起来的迷宫，通过视线控制摄像机，摄像机连接一个小球，走出迷宫。

驳回：游戏性不强，未使用Position Tracker。

通过手部遮挡Oculus与Position Tracker

通过手部遮挡Oculus与Position Tracker来定位到场景中的手部。

驳回：难以实现。

多维管道拼接

在连接的管道中有部分管道可以控制，通过控制管道方向接通。

驳回：游戏性不强，未使用Position Tracker。

摩托竞速

第一人称竞速游戏，压低身型加速，拉起身型减速，左倾头部左转，右倾头部右转，按住空格键可以原地转向观察风景。

未驳回：暂时无可靠驳回理由，但长时间游戏影响脊椎。

节奏游戏

通过读取本地文件，自动生成全息鼓点，每一节拍按下空格确定，视线移动到圈内时随节奏按下空格。音符有四种，单节拍型（视线+空

格)，滑音型（空格开始后视线移动），拉近型（空格按下后前倾身体），拉远型（空格按下后后仰身体）。

未驳回：暂时无可靠驳回理由。

Conclusion

在摩托竞速和节奏游戏中选择节奏游戏，玩法简约（只有一个空格键），游戏性强（自动生成鼓点），长时间游戏有利于颈椎和脊椎活动。使用了Position Tracker并且充分发挥Oculus优势。