**３Ｄ映像コンテンツ作成企画書**

作成日：令和 7 年　4月 16日

提案者：番号 38 氏名 吉本智哉

：番号 36 氏名 安井崇真

：番号 氏名

タ イ ト ル 　　　　　　積み木タイムアタック

①確認

ゲームエンジンunityを利用してヘッドセット用３Ｄ映像コンテンツを作成する。

②目的

　「限られた土台のスペースで、仮想積み木をいかに高く/早く積み上げられるか」を競うゲームです。

　本ゲームは、限られたスペースに仮想積み木を高く・速く積み上げるAR体験を通じて、空間把握力や立体構造の理解を養います。安定した積み方を考える中で創造性や論理的思考力が育まれ、タイムアタック要素により集中力・反射神経・決断力も鍛えられる知的エンタメコンテンツです。

・VR技術とUnityによる物理演算の基本的理解を深める。

・実装を通じてC#スクリプト作成やデバッグ手法を習得する。

③プロセスの設計

アーキテクチャ設計

・システム構成図：

・物理演算モジュール（Unity Physics or NVIDIA PhysX）

・UI／スコア管理モジュール

・モデル・アセット設計：

・ブロック形状・マテリアル設計

・平面検出設定

・スクリプト設計：

・ブロック制御

・スコア管理

・UI制御

プロトタイプ開発フェーズ

・最小動作試作：

・物理的に積み上げ可能なブロック生成

・配置テスト

テスト・チューニングフェーズ

・ゲームバランス調整（落下判定の閾値、ブロック間の摩擦係数など）

④実施計画(週)

１～２ 積み木の作成(安井)　物理演算(吉本)

３～４ 認識機能テスト

５～６ UI設計・実装

７～８ 機能統合テスト/ゲームバランス調整

９～１０ プレゼン資料作成／最終レビュー