总述：

VR游戏类型分类，特点

需要运动的非运动游戏（包括移动，大量体感），怎么控制体力消耗

强调体验immersive的（交互电影、解谜、恐怖），怎么设计交互，按键，UI

偏硬和战斗的（半条命），怎么射击瞄准等

1.交互

2.道具

3.ui图标、信息展示

设计目的、思路、实现方式、说明

相机角度、光线

综合分析，个个人改进想法：

引入UI设计，人机交互相关知识

主打体感玩法的游戏，节奏光剑、superhot

只针对非体育游戏，长久的运动会导致身体的不适，而纯体感的游戏往往需要玩家持续动作，所以在游戏内部设计好让玩家休息的点特别重要，不设计好休息点可能会导致玩家停止游玩，比如节奏光剑，但像是superhot:玩家不移动时敌人也会不移动，这时候玩家游玩时会停下来思考，将休息点作为了一个玩法。