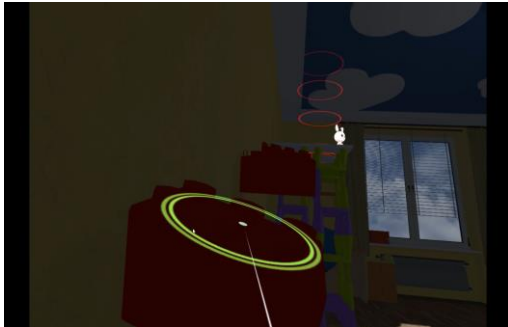


ポートフォリオシート

氏名	水田達也	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	LittleDreamVR	作品画像	
ジャンル	アクション		
プラットフォーム	PC , Oculus Rift S		
開発環境	Unity		
使用言語	C++ / C#		
制作期間	2020/9～2020/12		
チーム人数	プランナー2人、プログラマー4人		

■ゲーム概要

テレポート移動を駆使し、敵の監視を避けながらゴールを目指すVRゲームです。

■制作担当箇所

プレイヤー全般のシステム（ワープラインの作成、テレポートシステムの作成）

■アピールポイント

・特殊な移動の制作

プレイヤーの移動方法はテレポート移動という特殊な仕様でした。
実装のため、移動したい場所にテレポート移動をするテレポートシステム、
移動したい場所を選ぶ際に目星となるヒットマネージャー、
プレイヤーの細かな数値をプランナーが変更できるプレイヤーマネージャーを実装しました。

・テレポートシステム

プレイヤーが移動したい場所をコントローラーを動かして選び、ボタンを押して移動します。
VR空間上の手からワープラインという線を描画し、ワープラインが当たった場所が移動場所となります。
移動場所にはヒットマネージャーというアニメーションを作成し、プレイヤー自身が移動したい場所を直感的に理解してもらえるように工夫しました。

・プレイヤーマネージャー

プレイヤーの仕様は、一度に移動できる距離やテレポート移動の速度など、
微調整が必要な数値が多数あったため、プレイヤーに関係した数値を
Unityの画面上で変更できる機能を持ったプレイヤーマネージャーを実装し、
プランナーが調整をしやすいうに工夫しました。

・ストレスのないテレポート移動の実装

VR空間上のテレポート移動という移動方法に、
プレイヤーに負担がかからないよう、
移動場所の角度が急すぎる場合は移動できないよう制限をかける機能を実装しました。
また、移動後に一定時間操作できない機能を実装し、
連続移動によるVR酔いに繋がらないよう工夫しました。

