



ターゲット

サバゲー好きやFPS好きのゲーマー、VR好きやVR初めてですな層

プレイ人数

プレイヤー2人 審判1人 最低3人以上

ゲームの目的

同じ空間・同じステージ内でアイテムを使って遊んでもらい、遊んだもの同士のコミュニケーションや交流の場として楽しんでもらいたいです。



ゲームクリア・勝利条件

発射された弾丸が敵に当たったと判定された場合

ゲームオーバー条件

発射された弾丸が自分に当たったと判断された場合



開発進捗

企画していた実装まではいけていますが、まだまだ改善の余地はたくさんあります。

備考・注意点

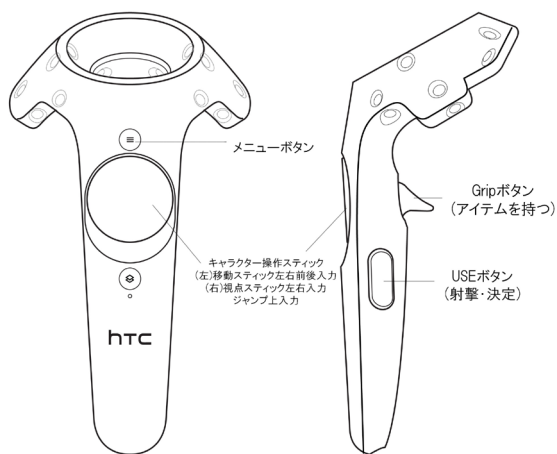
注意点：まだ当たった判定などのスクリプトがないので必ずゲームとして遊ぶ場合は誰かに審判として当たったかどうかの判断してもらわないといけません。。。



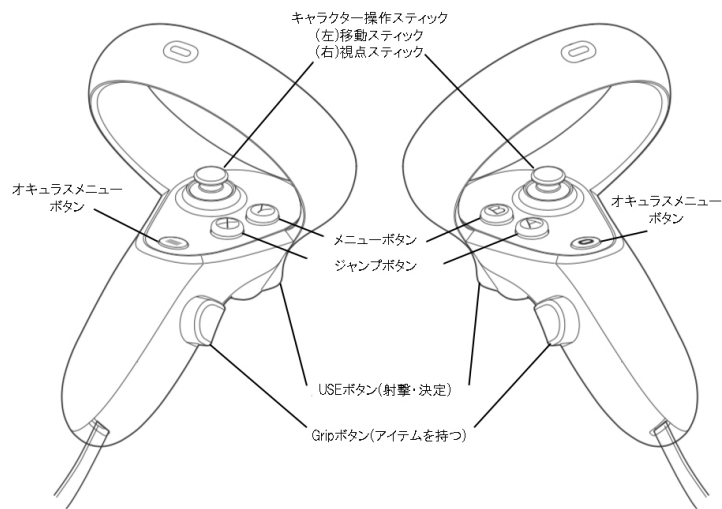
操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

HTC VIVEの場合



Oculusの場合





スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

小林 大河

企画 モデリング script エフェクト シーン構築

- ・モデリング

アセット・テクスチャ作成

- ・Script

銃本体の弾丸やエフェクトの組み込み

- ・エフェクト

銃のマズルフラッシュ

- ・シーン構築

Unityを使ってアセットなどの配置・実装

**以降のページに
企画書を追加してください**