

# VRゲーム制作の小ネタ

Oculus Rift勉強会 関西 #1

2015-03-08

# 自己紹介

**ハンドル  
本名**

こりん  
古林 克臣



**職業**

フリーのプログラマ  
最近はいわゆるUnityエンジニア

# 自己紹介

## 主な個人制作物

※ Unity Asset Store、TurboSquid等の素材を使用しています

### 3D駐車シミュレーター



### VRちゃぶ台返し



# 自己紹介

**KANSAI** CEDEC 2015  
Oculusパネルディスカッションに  
**関西勢**として登壇

# 自己紹介

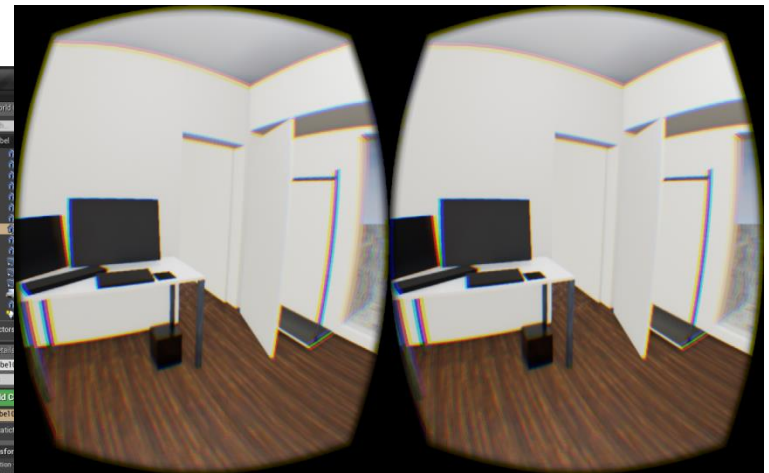
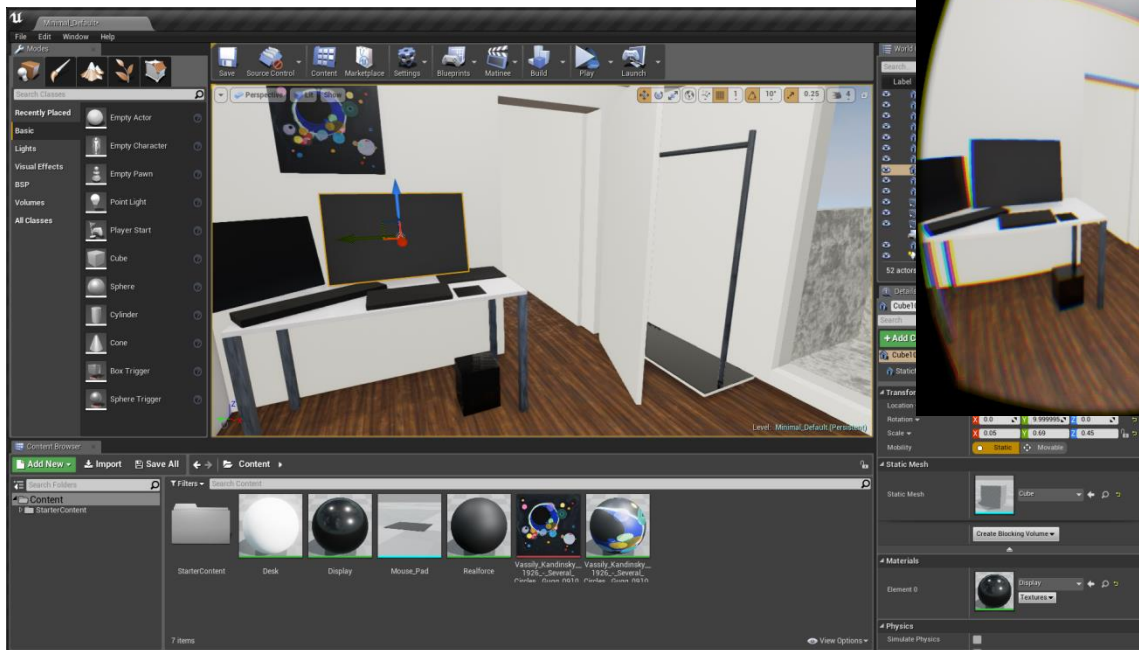
**KANSAI** CEDEC 2015  
Oculusパネルディスカッションに  
**関西勢**として登壇

が

今月から**東京**に引っ越してまいります  
m(\_\_)m

# 余談

Unreal Engine 4で部屋のレイアウトを検討

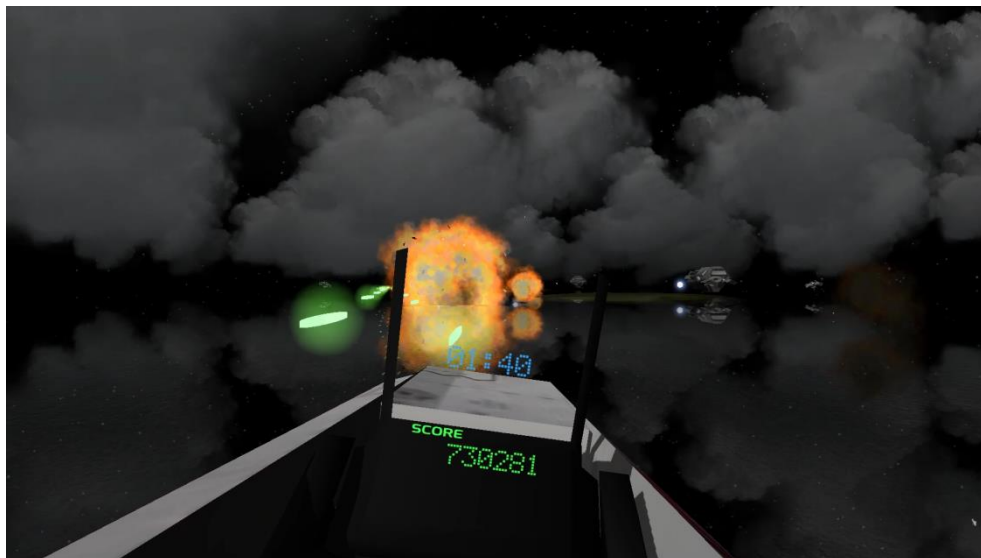


簡易モデリング機能+VRプレビュー=**神!**

# 本題

VRシューティングゲーム  
「シルエットストライカー」制作中

※今のところUnity製



**デモ**

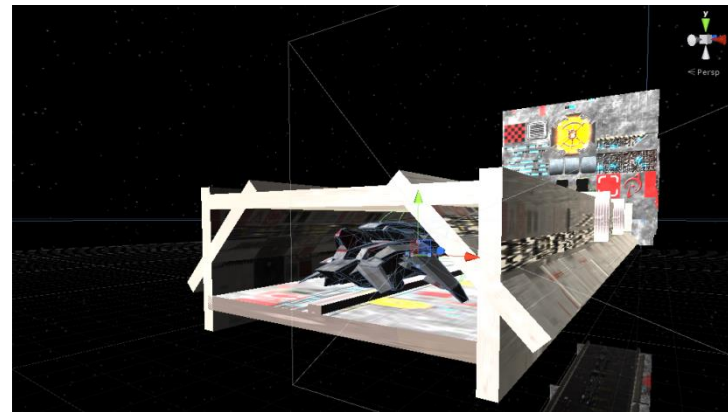


# 発進シーン

ゲーム画面



Unityのシーン



# 発進シーン



後ろを振り向かれると  
見えてはいけないものが見えてしまう……

VR空間には**画面外**という概念が**ない**

従来の3Dゲームではごまかせていたことが  
ごまかせなくなる

# 対策

# 対策

その1

# ちゃんと作れよ

# 対策

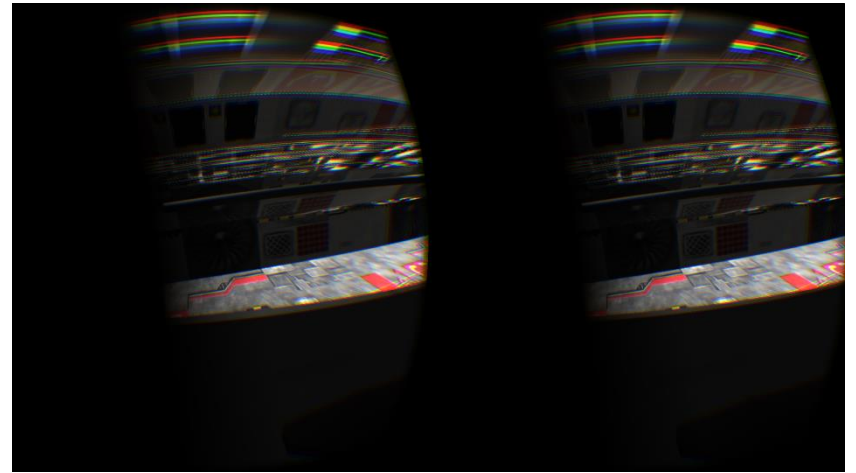
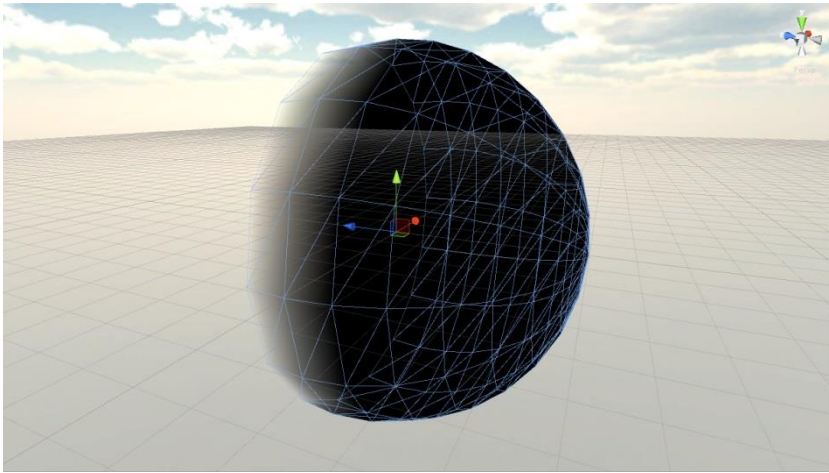
## その1

ちゃんと作れよ

## その2

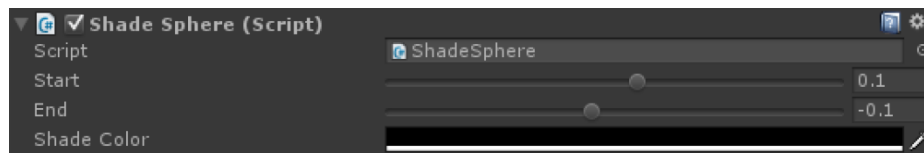
見られたくないなら  
隠してしまえばいいじゃない！

# ShadeSphere



<https://github.com/KatsuomiK/ShadeSphere>

# ShadeSphere



シェードの開始・終了角度、色を設定可

前面の透明なポリゴンは削除される  
(フィルの負荷がかからない)



**VRゲームについて心配していること**

# 特許問題

# 実際どうなの？

正直、よく分からない……が

**VRゲームを作るのに必要な単純なアイデアを  
もし特許として押さえられると  
つまらないことになるのでは？  
(音ゲーみたいに)**

「特許検索ガイドブック～電子ゲーム～」 (特許庁)

[http://www.jpo.go.jp/shiryousonota/pdf/pat\\_guidebook/03.pdf](http://www.jpo.go.jp/shiryousonota/pdf/pat_guidebook/03.pdf)

「知って得する ソフトウェア特許・著作権 改訂六版」

<http://www.amazon.co.jp/dp/4048865277>

# 出来ること

**とにかく今のうちにVRゲームを作ろう**

プロトタイプや未完成品でも十分！

**成果物やノウハウを速攻で公開しよう（公知にする）**

さっきみみたいな小ネタで全然OK！

# 出来ること

**とにかく今のうちにVRゲームを作ろう**

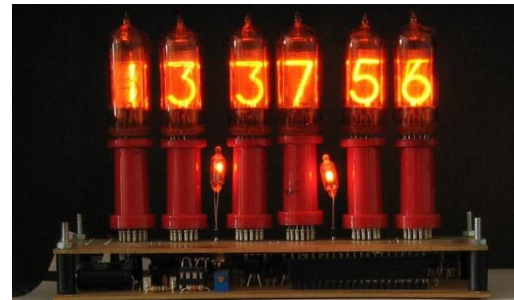
プロトタイプや未完成品でも十分！

**成果物やノウハウを速攻で公開しよう（公知にする）**

さっきみたいな小ネタで全然OK！



VRゲームが自由に作れなくなる  
世界線が阻止できる**かもしれない**



そんなわけで

**VRゲーム作りましょう！**

Website <http://framesynthesis.jp/>

Twitter [@k0rin](https://twitter.com/k0rin)