

# DOREMI SQUASH

**Tetsuro Okuya** (SCL Midterm Presentation)

---

# 目次

1. コンテンツの概要
2. コンセプト
3. 実装のポイント
4. 今後の課題

1.

# コンテンツの概要

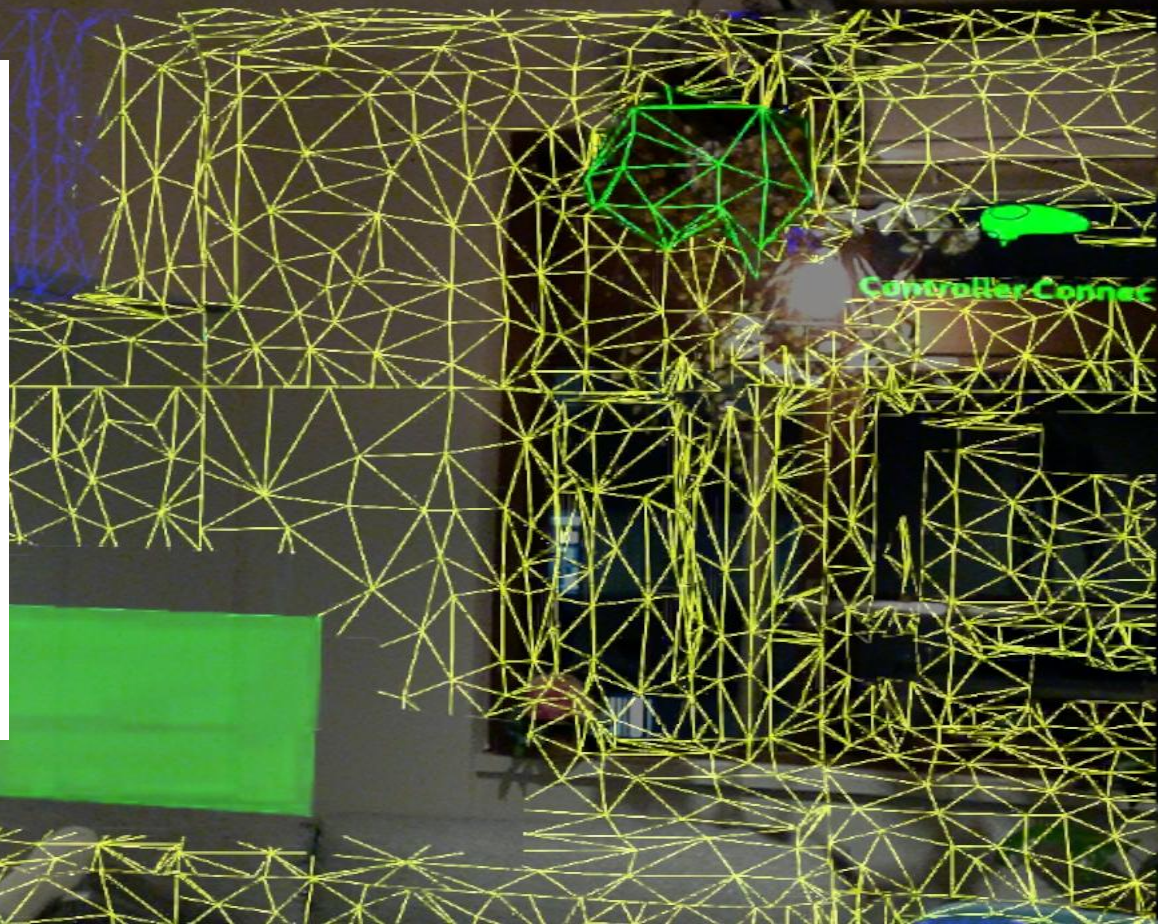
---

# ■ Doremi Squash

部屋の壁にボールを当てて楽曲を演奏するゲームコンテンツ



- 壁に向かってボールを打つ
- 壁に当たるたびにきらきら星のメロディーが1音ずつ流れる
- 跳ね返ってきたボールを打ち返して、きらきら星を制限時間内に最後まで演奏できたらクリア



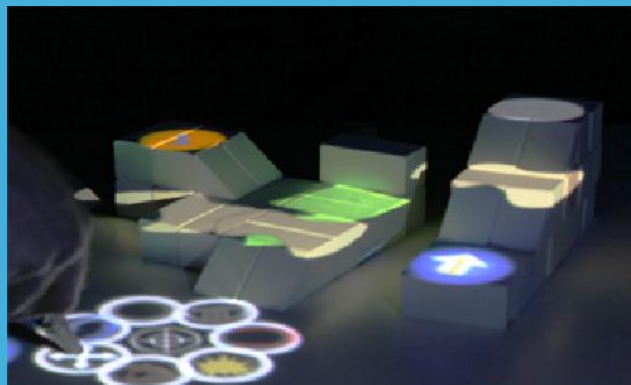
2.

コンセプト

---

# 空間情報を活用したインタラクティブゲーム

## ■ 先行事例



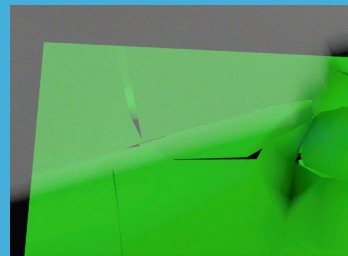
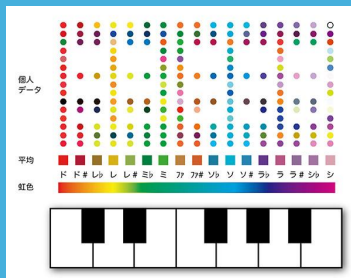


3.

# 実装のポイント

---

# 実装のポイント



## 1. 触覚フィードバック

ラケットにボールが当たった際に  
コントローラーのバイブレーション  
を起動させる

## 2. 音声と連動する色

Is the colour of the clear sky  
and the deep sea. It is located  
between violet and green on  
the optical spectrum.

## 3. メッシュのマテリアル

Is the color of blood, and  
because of this it has  
historically been associated  
with sacrifice, danger and  
courage.

4.

# 今後の課題

---

# ■ ところで結果は、

作りたかったもの

空間を活用した  
インタラクティブゲーム

できたもの

ただまっすぐにボールを  
打ち返すだけのゲーム

# 悩んでること

## MRならではの要素を持ちつつも、ゲームとしての面白さも持つ コンテンツのデザイン

(心の声: それVRでいいじゃん(^ω^))

Ex.

- ボールの移動範囲や速度を制限する
- クッションをプレイエリアに持ち込んで盾として使う
- 目標を変える

