

PUN2を用いたVRキャッチボールコンテンツの開発

キーワード: VR, PUN2, 軌道線, キャッチボール

研究概要

気軽に遊ぶことのできる場所として公園が存在する。公園では、キャッチボールやサッカーなどのボール遊びを楽しむことができる。しかし近年、騒音問題や安全性の観点からボール遊びができない公園が増加している問題がある。ところで、仮想空間上でスポーツやゲームを体験できる技術としてVirtual Reality(以降VR)がある。VRでは、仮想空間を利用するため、現実の限られた空間で多くの体験を楽しむことができる。また、VRを体験できるデバイス的一种に、Facebook Technologies社のOculusQuestがある。OculusQuestは、PCと接続が不要であり、専用のコントローラにより仮想空間の物体を掴む、投げるといったアクションが可能である。本研究では、VR空間に生成した広場でキャッチボールを行えるコンテンツの開発を行う。提案システムでは、通信システムにより遠隔地にいる人と同時プレイを実現する。

