

# 要件定義書

システム名称	VR Escape
班名称	三重中
<b>班員</b>	
羽田 光志朗 後藤 大樹	

作成日付：2018年〇月〇日

## 要件定義書

システム名称

班名称

作成日付

ページ番号

### 1. システムの目的

- ・ VR 機器(Vive)の使用 / VR について知識を深める
- ・ ゲーム開発 / Unity を使用した学習及び研究
- ・ VR と Unity の互換性の研究 / これまで経験したことのない内容の開発

# 要件定義書

システム名称

班名称

作成日付

ページ番号

## 2. システム概要

- ・ 協力型 VR 脱出ゲーム
- ・ 脱出するには仕掛けを解く必要有り
- ・ 仕掛けを解く方法は基本設計書0参照
- ・ プレーヤー人数は 2 人

1 (VR プレーヤー) VR 機器を使用し仕掛けを解き、部屋からの脱出を目指すプレーヤー VR\_Escape.pdf は見ない

2 (サポートプレーヤー) VR\_Escape.pdf を使用し VR プレーヤーに仕掛けのヒントを伝えて手助けするプレーヤー VR が表示する画面は見ない

VR プレーヤー



伝える方法は肉声

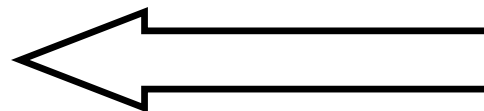
サポートプレーヤー



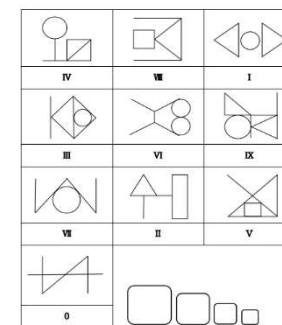
部屋の状況、仕掛けを伝える



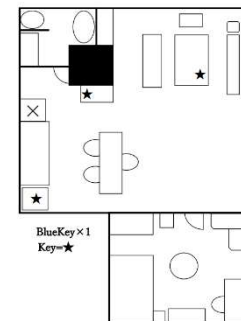
仕掛けのヒントを伝える



Hint .1 = α



Map.1



## 要件定義書

システム名称

班名称

作成日付

ページ番号

### 3. システム要件

#### 3. 1. システム動作環境

開発言語 / C#

使用 VR 機器 / Vive

#### 3. 2. システム開発環境

OS / Windows10

開発ソフト / Unity

## 要件定義書

システム名称		班名称	讃舞坂	
作成日付			ページ番号	3

### 4.参考資料

参考本

Unity で始める C#

参考 URL

UnityDocumentation / <https://docs.unity3d.com/ja/2018.4/Manual/VROverview.html>

Qiita / <https://qiita.com/nmxi/items/7950fb12ef925efa276d>