

「守護 WARS」ゲームプレイに関する説明

東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科

渡邊大地

【はじめに】

今回提出させて頂きました作品は制作途中の段階の物になります。そのため、プレイ時何か所か仕様上不具合化と思われる箇所をこちらの資料にてまとめさせていただきます。お手数ですが、こちらの資料をご一読頂きご了承のうえで遊んで頂ければと思います。

また、このゲームは机を前にして座った状態で行うゲームとなっております。遊んで頂く際は物がほとんど置かれていない少し広めの机を前にしてプレイすることをお勧めします。

【注意点】

○プレイ環境について

このゲームは Link 接続必須のゲーム となっております。Link を接続の上 Unity でプロジェクトファイルを起動してエディタ上で実行することで遊ぶことができます。

○「セットアップフェーズ」について

ゲーム開始と同時に始まるセットアップフェーズについてガイドがゲーム内に存在しませんので、下記にて説明させていただきます。内容・順序については以下の通りです。

- 1) 右手で一度親指と人差し指をくっつけてください。(空中で摘む動作)
- 2) 両手を現実の机の上に置き、VR 空間上の机の位置を設定してください。
- 3) 目の前に UFO が現れるので、それを片手ずつたたき、叩いたら Left, Right 机に OK ボタンが現れるのでボタンを押してください。

(HandReset ボタンが両手ともにあります。手のコライダーが変な形で生成されることがあったためこのボタン・処理を作らせて頂きましたが、逆に正常に形成されているときにこのボタンを押してしまうとコライダーが変な形で生成しなおされてしまう可能性があります。むやみやたらに押さないことを推奨します。また、いくらリセット処理を行っても正常に処理が行われない場合は一度ゲームを終了してからもう一度実行をお願いいたします。)

- 4) 両手の当たり判定を確認し両方の OK ボタンを押したら「GameStart ボタン」が表示されるので、ボタンを押すとゲームが開始されます。

○姫のレベルアップ・回復・武器について

姫は経験値（青いキューブ）・回復（緑のキューブ）・武器（銃とミサイル砲）を取得することができます。

経験値（青いキューブ）は姫を近づけることで姫が吸収し、一定数獲得するとレベルが上がります。レベルが上がると姫とプレイヤーの HP が満タンになります。

回復（緑のキューブ）は姫に与えることで姫の HP を 1 つ回復します。回復は搞むこともできます。

武器は一定確率で敵を倒した際出現しますが、制作時間の都合上機能を実装することができませんでした。ですので、姫に与えてもエフェクトが出るだけで何も起こりません。

○「ゲームのリスタート」並びに「デバッグコマンド」について

ゲーム終了後のリスタート機能などが現状ありませんので、デバッグコマンドからリスタート並びにゲーム終了操作をお願いいたします。デバッグコマンドは以下の通りです。

- ・ [LeftShift + D] または [Debug ボタン]

⇒ デバッグモードの切り替え

（None=通常プレイ、

Invincible=姫とプレイヤー無敵、

Safety=姫とプレイヤーライフが 1 から減らない）

- ・ [LeftShift + R] または [Reborn ボタン]

⇒ 姫死亡時（ゲームオーバー時）に押すと、シーンを再ロード

- ・ [LeftShift + S] または [Restart ボタン]

⇒ 姫の位置を初期位置に移動

- ・ [Escape] または [Quit ボタン]

⇒ ゲーム強制終了

以上がプレイに関する説明となります。

どうぞよろしくお願いいたします。