

「守護 WARS」プレイ時注意事項

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】

○「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) 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。

(机セットアップのカウントダウンはゲームが始まってすぐに始まります。)

現状ゲーム内の学校机ではなく黄色いパネルが机となっている都合上、位置を設定した際に学校机にかぶさってしまいパネルにある UI が見えなくなる恐れがあります。そのようになってしまった場合はゲームの没入感には欠けてしまいますが、学校机の少し上あたりに両手をかざして頂くと UI が見やすくなります。)

2) 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。)

3) 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。

○クリア条件について

予定としましては、制限時間まで姫を守り切ることができたらゲームクリアという仕様になっておりますが、現状ゲームクリアの処理がないため姫のライフが 0 になり次第ゲームオーバーという形での終了方法しかありません。

○キャラクター・アニメーションの実装状況について

現在実装されているキャラクターは敵歩兵（宇宙人）のみとなっております。姫のモデルは騎士のモデルで仮実装している形となります。

アニメーションはこのゲームで実装予定の物についていない状態です。
キャラクター現状以下となっております。

- ・姫⇒騎士のモデル
- ・歩兵⇒宇宙人歩兵（モデルは実装済みだが、アニメーションが未実装）
- ・戦車⇒白色のキューブとシリンダーで構成された机の上にいるオブジェクト
- ・UFO⇒赤色の円盤状のオブジェクト

○姫のレベルアップについて

現在、姫は経験値（青いキューブ）・回復（緑色のキューブ）・武器（銃とミサイル砲）を取得することができます。しかし、姫の AI（自衛機能）が未完成のためレベルアップや武器を渡してもエフェクトが出るだけで他の処理は一切ない状況です。

○「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

以上がプレイする際の注意事項となっております。
どうぞよろしくお願いいたします。