プレゼン資料

カードキーや取扱説明書は後ろにあります。

Unityインターハイプレゼンテーション Solated Area

エントリーNo.13 チーム「OMNISCIENCE」 立教新座高等学校 西村 太雅



IsolatedAreaとは?

敵をかわしつつ、広いマップを探索し、パスワードを 見つけたり、謎を解いたりしたりして先へ進む ホラー・アドベンチャーゲームです。



(ストーリー動画)

ゲーム説明

地上に出るとゲームクリア



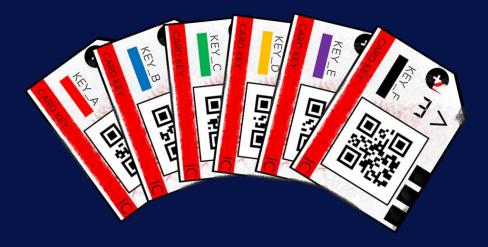
鍵のかかったドアを開けたり、謎を解いたりしなければならない。

(プレイ動画)

QRカード

ゲームのプレイには、QRカードが必要となる

QRカードはPCのWebカメラに読み込ませて使う



QRカードを使って何ができるの?

- 1.ドアのロックを解除する
- 2.謎解きに使用する

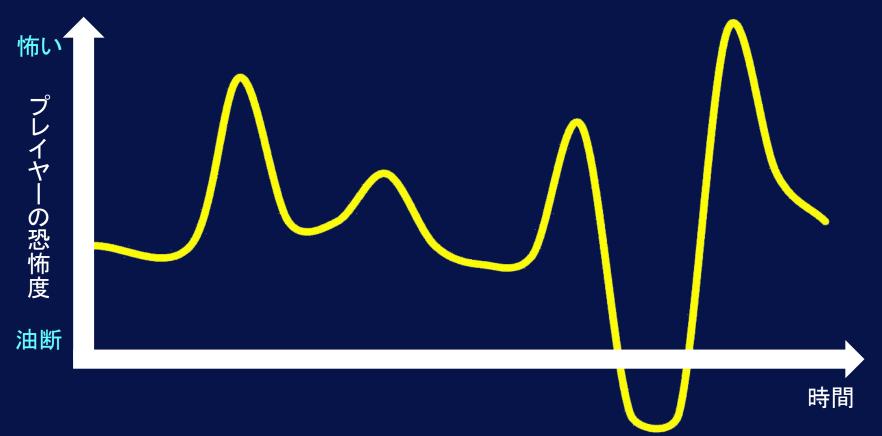
プレイヤーには謎解きのヒントがカードに書いてあることは知らせていない。



プレイヤーは最初はステージ内を探すが、 後にヒントがカードにあることに気づく

謎解きをより複雑に、おもしろくしてくれる

ゲームの心理効果(予想)



ホラー要素は多すぎても少なすぎてもいけない。

ホラー要素をメリハリをつけて出すことで、 大きな恐怖を作り出すことに成功

こだわりの機能

●直感的操作を実現する豊富なGUI











- ●便利なオートセーブを搭載 セーブポイントはエリア内に14か所
- ●ゲームパッドの振動に対応 イベントに合わせて振動する



初心者対応

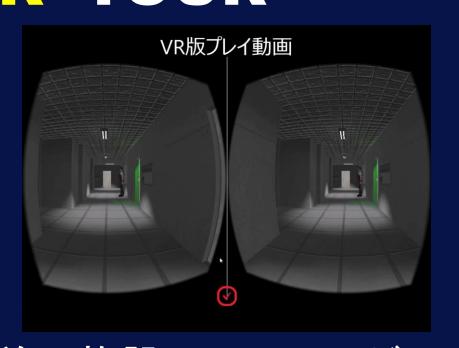
初心者向け難易度「Funny」を用意

敵が出現しない他、ホラー要素がすべて無効化される。 おまけに楽しい曲が流れる。

怖いものが苦手な人や謎解きだけ楽しみたい人 にお勧めできる。

どんな人でも楽しく遊べるゲームこそ目指すべき「ゲーム」

VR版 Isolated Area ISOLATED AREA VR TOUR





事故が起こる前の施設のツアーにゲストとして参加。 PC版の「謎の事故」の内容がVRで明らかになっていく

ゲームの最適化



LINQとUniRx

1秒後に処理をしたいと思った場合、どうしますか?

```
void Start() {
    Invoke ("Action", 1f);
}

void Action() {
    print("Hello!");
}
```

```
void Start() {
    StartCoroutine ("Action");
}

IEnumerator Action() {
    yield return new WaitForSeconds(1f);
    print("Hello!");
}
```

```
float time;
void Update() {
   time += Time.deltaTime;
   if(time >= 1f){
      print("Hello!");
   }
}
```

Invoke

Coroutine

Update

どれも面倒くさい!

LINQとUniRxなら、



```
void Start() {
   Observable.Timer(TimeSpan.FromSeconds(1f)).Subscribe(_ => {
      print("Hello!");
   }).AddTo(this);
}
```

これだけで済む

本ゲームではLINQとUniRxを多用し、 コードをすべてシンプルに美しく書いた。

目に見えない部分もこだわった

まとめ 頑張ったところ

- ・映画のような演出
- 直感的操作性(GUI)
- QRカードを使用するシステム
- ゲームの全体のレベルデザイン
- オートセーブ機能
- 計算された心理的効果
- 最適化

ご清聴ありがとうございました

試遊スペースで是非遊んでください!

取扱説明書

カードキーは後ろにあります。

ISOLATED AREA



プレイガイド



目次

- はじめに・・・ p.3
- ゲーム説明 · · · p.3
- ゲームの操作方法 ・・・ p.4~7
- メニュー画面など · · · p.8~9
- ゲームの難易度 · · · p.10
- 遊び方・・・・ p.11~19
 ピボットコントロール p.11~12
 ドアのアンロック p.12~14
 敵に関して p.17~18
- ゲームの攻略情報 ・・・ p.20
- VR版 ••• p.21~24

はじめに

本ゲームはWindows, Mac, WebGLをサポートしています。 また、本ゲームはWindows,WebGLに最適化されています。 ※Windows,WebGLのみ正常動作を確認済みです。

本ゲームは、キーボードによる操作とゲームコントローラーによる操作をサポートしています。

ゲーム説明

ジャンル ホラーアドベンチャー

ストーリー

12年前の事故以来閉鎖されているIsolatedAreaから不思議なことに救難信号を受信した。

主人公は救難信号の発信元を確認すべく施設にに向かうが…

同時プレイ人数

一人

セーブデータ数

1

推奨PCスペック

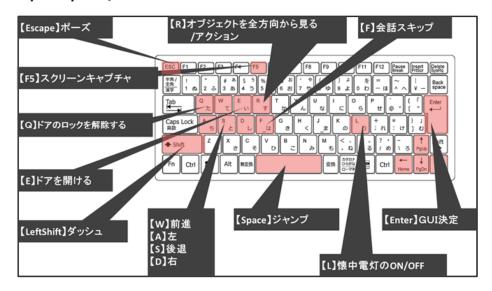
空き容量1GB以上、メモリ8GB以上、Webカメラ搭載

推奨環境

ヘッドホンを付けてのプレイを推奨します。

ゲームの操作方法

キーボード



視点移動:マウス

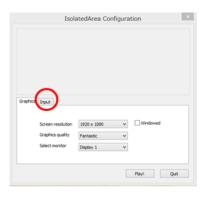
押すべきボタンが表示されるシステムになっているので、 おぼえるべき操作は移動と、懐中電灯のon/offくらいで大丈夫です。

ゲームコントローラー

ゲームコントローラーを使用する場合は、ゲーム起動時に表示される 画面で各キーやスティックの設定を行う必要があります。

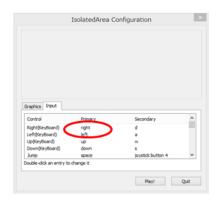
指示どおりに正しく設定することをお勧めします。 (もちろん自分で好きな設定にしても問題ありません。)

ゲームを開くとこのような画面が表示されるはずです。



そしたら「Input」と書かれた ボタンを押してください。

このような画面が表示されるはずです。



入力待機画面

Input Configuration

Move the joystick axis for:
Vertical(GamePad) or press escape

設定方法は簡単で、 設定したい項目をダブルクリックすると入力待機画面が表示されます。

入力待機画面が表示されている間に 好きなキーを押すと、設定完了です。

この手順ですべてのキーを設定していきましょう

下の図の通りに設定してください。



うまく設定できると、このようになるはずです。



※Xboxのコントローラは振動機能に対応していて、 ゲームのイベントに合わせて振動します。

下の図の通りに設定してください。

●PS系コントローラー [L1ボタン]Jump:Secondary [L2ボタン]Light:Secondary

【R1ボタン】Dash: Secondary 【R2ボタン】SkipDiaLogue: Secondary

【左スティック上下】 Vertical(GamePad) : Primary

【左スティック左右】 Horizontal(GamePad):Primary

【右スティック上下】

CameraY(GamePad): Primary 【右スティック左右】

CameraX(GamePad): Primary

【Xボタン】

GUICancel: Secondary

【〇ボタン】

GUIEnter: Secondary

【 口ボタン】

DoorOpen: Secondary ObjectLook: Secondary DoorUnlock: Secondary

【ムボタン】

Pause: Secondary

うまく設定できると、このようになるはずです。



※Xinput方式のコントローラは振動機能に対応していて、 ゲームのイベントに合わせて振動します。

タイトル画面



ゲームの起動時に表示される画面です。

本ゲームの名前、"IsolatedArea"にちなみ、Isolation(隔離)をモチーフにしました。

メニュー画面



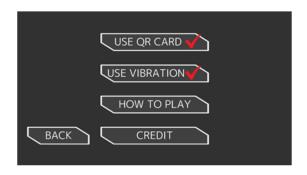
【CONTINUEボタン】ゲームを続きから始めます。セーブデータがないときは押せません。

【NEW GAMEボタン】ゲームを最初から始めます。今までのセーブデータは消去されます。

【OPTIONボタン】ゲームの設定を行います。

【×ボタン】ゲームを終了します。

オプション画面



【USE QR CARD】QRカードを使用するかを選択します。 Webカメラが搭載されていない、プリンターがないなどの時に Offにしてください。 QRカードを使用しない設定にすると、QR カードを使用して開けるドアは全てアンロックされ、QRカード を利用して謎解きをする要素もスキップされます。 初期設定 On

【USE VIBRATION】振動機能対応のゲームコントローラーを振動させるか/させないかを選択します。 コントローラーを振動させたくない、ゲームが落ちるなどの時にOffにしてください。 Offにしてもゲームの進行には全く影響ありません。 初期設定 On

【HOW TO PLAY】ゲームの操作方法を見ることができます。

【CREDIT】ゲームの開発ツール、開発者名を見ることができます。

【BACK】メインメニューに戻ります。

ゲームの難易度



ゲームを新しく始めようとすると難易度を聞かれます。 難易度の選択はゲームのプレイを大きく左右するので正しく 選択してください。

難易度 FUNNY

最も低い難易度です。ゲーム内のホラー要素は全て無効化され、敵が出現しないどころか楽しい曲が流れます

難易度 SAFE

二番目に低い難易度です。敵が出現し、ホラー要素もあります。他の難易度と違い体力がかなり多いです。

難易度 NORMAL

一般的な難易度です。敵が出現し、ホラー要素があります。初中級者に向いています。

難易度 DANGER

二番目にハイレベルな難易度です。敵が出現し、ホラー要素があります。中級者に向いています。

難易度 HELL

最も高い難易度です。他の難易度と比べて極端にハイレベルです。敵に攻撃されると即死します。 上級者用。

遊び方

画面中央にある点のことを、ピボット(意味:中心)といいます。 本ゲームではこのピボットを使って操作します。

ピボット



このピボットを特定のオブジェクトに合わせると、アイコンが変化します。 表示されたボタンを押すと様々なことができます。



アクション【Rキー】

ルックオブジェクト【Rキー】

特定の動作を実行します。

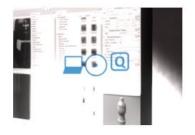
オブジェクトを360°自由に 回して見られます。



ドアを開ける【Eキー】

ドアを開けます。 最も使うキーのうちの一つでしょう。





トライアンロック【Qキー】

コンピューターを使う【Qキー】

ドアのロック解除を試みます。 ドアの横の装置に合わせると表示されます。

コンピューターを使用します。 コンピューターの電源が切れて いると表示されません。

●ドアのロックを解除する

ゲームを進めていくと、ロックされたドアが出てきます。 その時にドアを開ける方法は、大きく分けて3種類ありま す。

1.パスワードで開ける

パスワード入力画面

パスワード入力装置





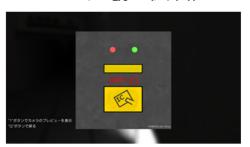
正しいパスワードを入力すればドアが開きます。

2.カードキーで開ける

カードキー読み取り装置



カードキー読み取り画面



Webカメラにカードキー(QRカード)を読み込ませて使います。 30~40cmほど離して読み込ませてください。

キーボードの"1"でカメラのプレビューを表示できます。

QRカードを使用しない設定にしている場合は自動でドアがアンロックされます。

注意:ウイルス対策ソフトなどによってカメラの使用がブロック されることがあります。 その場合はウイルス対策ソフトの設定 を変えるか、ゲームの設定でQRカードを使用しないように設定 してください。

カードキーは本テキストの一番最後に付録として付いているので、印刷してご利用ください。



3.遠隔操作で開ける









ドアの遠隔アンロックには様々な種類がありますが、 最も多いものはコンピューターによる遠隔アンロックです。

コンピューターは、実際のWindowsのようにマウスで操作でき ます。

●隔離ハッチ

エリア内は隔離ハッチで仕切られています。 隔離ハッチを開けて次のエリアに行くことが求められま す。 謎を解いたりして先に進むとハッチが開くようにな ります。



●オートセーブ

本ゲームはオートセーブ機能を搭載しています。 いつセーブされたかを知る方法はありませんが、かなりの頻度 でセーブされるようになっているのでご安心ください。

●スクリーンキャプチャ

本ゲームはF5キーでいつでもスクリーンをキャプチャすることができます。(Windowsのみ対応)

キャプチャした画像は"マイピクチャ"の中の "IsolatedArea_ScreenShots"フォルダの中に保存されます。 (フォルダは自動で生成されます。)

※豆知識 AltキーをおしながらF5キーをおすと、"Screen Shot Captured!!"という文字を表示せずにキャプチャできます。

●イベント

本ゲームをすすめていくとイベントが発生することがあります。

イベントの発生によって先に進めるようになることもあるのでいるんな部屋に行ってみてください。

●指令

ゲームをプレイ中に指令が来ることが良くあります。

よし、見事に脱出したな。 敵に見つからないようにエリアBをくまなく探索し、エリアCへと続く隔離ハッチを開ける。

指令が届いたときに流れる特徴的な声は、何語でもありません。 あの声は特殊な方法で作成しました。

英文テキスト読み上げソフトにフランス語やドイツ語の言葉を 読ませ、だれが聞いても意味不明な音を出させます。それをト ランシーバーのように加工し、あの謎の音を作ります。

これは低コストでゲームの雰囲気を出させるための工夫です。 字幕だけよりも、はるかに雰囲気が出ているはずです。

●ポーズメニュー



ゲーム中にEscapeキーを押すとゲームを一時中断してポーズ メニューを開くことができます。

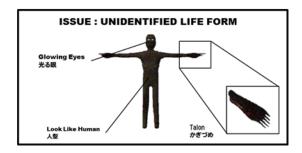
【TASK】現在何をすべきかが表示されます。ゲームの途中で詰まってしまったら見てみてください。

【HELP】ゲームの操作方法を見ることができます。

【RESUME】ポーズを終了してゲームを再開します。

【QUIT】ゲームを終了してメインメニューに戻ります。

●敵



敵は、FUNNY以外の難易度すべてで出現します。 敵は一定のルートを巡回していて、プレイヤーを見つけ次第追いかけ、攻撃します。

逆に言えば敵に見つからなければ、逃げることもなければ攻撃されることもないということです。

敵は若干赤く光っているので、少し見つけやすいです。

●死亡



敵に攻撃されて体力がOになると死亡します。 死亡するとメインメニューに戻されてしまい、最後のセーブポイントからやり直しとなります。

また、本ゲームは現在の体力を確認する方法がありません。 また、難易度による体力の変化も非公開とさせていただきます。17

●隠れる

敵がすぐそばまで来ていて、何とかやり過ごしたいときなどには、 暗闇にまぎれて"隠れる"ことができます。

隠れるにはいくつか条件があります。

条件1 まだ敵に見つかっていない

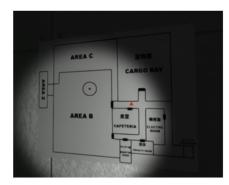
条件2 懐中電灯を消している

条件3 自分が一歩も動いていない

条件4 敵と自分との距離が一定以上

条件を満たした場合、敵はプレイヤーに気づかずに素通りしていきます。

●地図



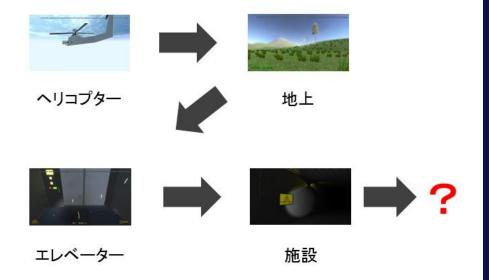
エリア内のあちこちに地図が置かれています。

地図には現在地を示す印もついているので、道に迷った時などに 最適です。

行動するときは迷わないように地図を見てから行動すると良いで しょう。

ただし気を付けて下さい。地図をじっくり見ていると敵に気づかないかもしれません。

●ゲームの大まかな流れ



●ゲームクリア

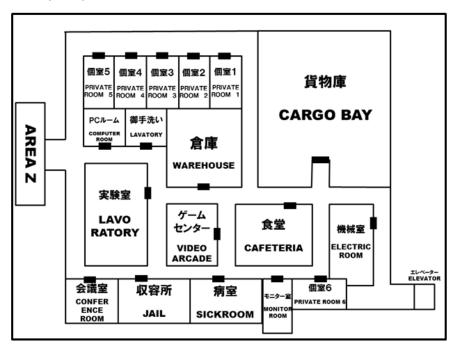


ゲームクリアのシーンでは、今までで最大級の演出で ゲームは幕を閉じます。 最後まで遊んでくれた人は、きっと満足してくれるはずです。

ゲームの攻略情報

ゲームが苦手な人向けの簡単な攻略情報。

地図(フル)



アドバイス

怪しいものを見つけたらRボタンで手に取ってよく見てみてください。 何か見つかるかもしれません。

もし迷ったらポーズメニューの「TASK」でいつでも何をすべきか確認できます。

まず難易度FUNNYでプレイしてステージの構造を覚えるというのもいいかもしれません。

20

VR版

はじめに

本ゲームはAndroidのみ対応しています。

ゲーム説明

ジャンル VRアドベンチャー

ストーリー

プレイヤーは事故が起こる前のIsolatedAreaのツアーにゲストとして参加します。

謎の事故の内容がVRで明らかになっていきます。

同時プレイ人数

一人

セーブデータ数

1

推奨端末スペック

空き容量150MB以上、メモリ2GB以上、ジャイロセンサー搭載(必須)、ディスプレイサイズ5.0インチ以上

推奨環境

ヘッドホンを付けてのプレイを推奨します。

タイトル画面



ゲームの起動時に表示される画面です。

本ゲームの名前、"IsolatedArea"にちなみ、Isolation(隔離)をモチーフにしました。

メニュー画面



【START TOURボタン】 ツアーを開始します

【CARDボタン】 PC版IsolatedAreaで使用するQRカードを表示することができます。

【OPTIONボタン】ゲームの設定を行います。

【×ボタン】ゲームを終了します。

オプション画面



【HOW TO PLAY】ゲームのプレイ方法を見ることができます。

【CREDIT】ゲームの開発ツール、開発者名を見ることができます。

【BACK】メインメニューに戻ります。

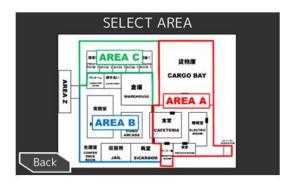
カード画面



【三角ボタン】表示するカードを切り替えます。

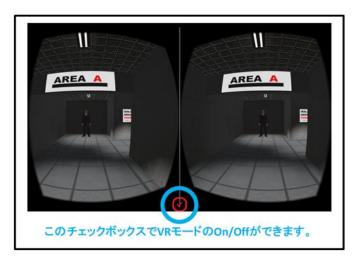
【BACK】メインメニューに戻ります。

ステージ選択画面



【AREAO ボタン】ツアーに参加したいエリアを選択します 【BACK】メインメニューに戻ります。

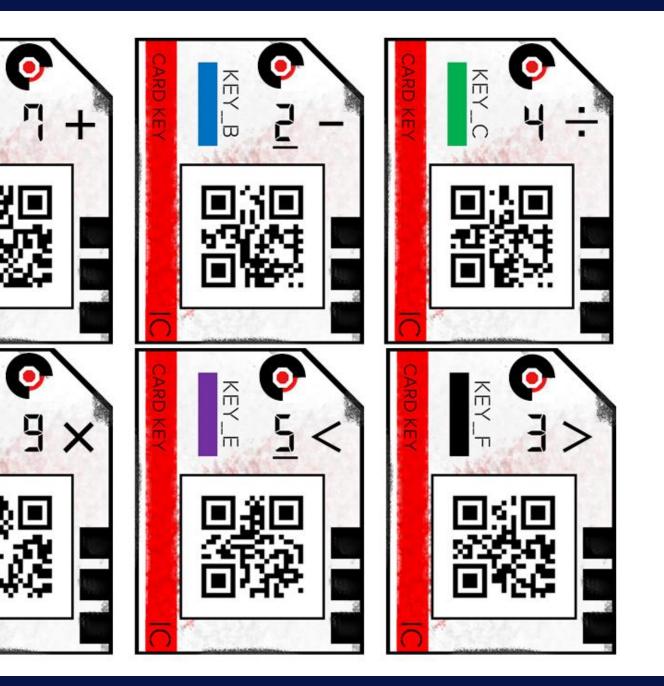
ツアー画面操作方法



メニューに戻りたいときは端末の「戻る」ボタンを押してください

-ム内使用アイテム「カードキー」

※切り取ってお使いください 用紙はA4以上を推奨しています。

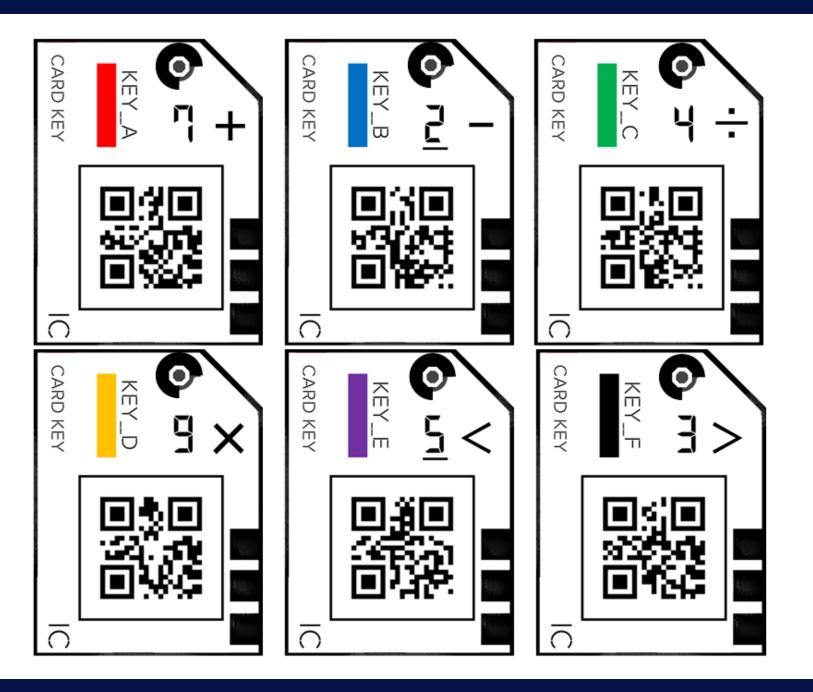


KEY_

KEY_D

イソクを無駄にしない シソプラ バージョン

※切り取ってお使いください 用紙はA4以上を推奨しています。



(おまけ)裏面

- 用紙はA4以上を推奨しています。
- ※切り取ってお使いください 用紙はA4以上を引 ※裏面はなくてもゲームは正常に進行できます。

