

h2ktpuzzle

概要

H2KT 制作の癒し系 VR パズルのファイルです。(12/19 改訂)

環境構築

この作品は Unity を用いて製作しておりますので、編集及びダウンロード後のパッケージ製作等は Unity を通して行う必要があります。

下記ダウンロードリンクから Unity Hub 及び Unity2018.4.1 をダウンロードしておいて下さい。

Unity2018.4.1 は Unity Hub を起動し、[インストール]->[インストール]ボタンをクリック->[ダウンロード アーカイブ]をクリックすると様々なバージョンの Unity をダウンロードできるので、そこからダウンロードを行えます。

その際、モジュールとして Android Build Support を加えておいてください。

すでに Unity2018.4.1 をダウンロードしている場合は、モジュールとして Android Build Support を加えるのみで大丈夫です。

ファイルダウンロードについて

[ここ](#)からダウンロードできます。サイトに飛んだ後は、[Clone or Download]を押してください。

ファイルダウンロード時に行っておく設定など

現在の設定では.gitignore で Oculus Integration の共有を無効化しているので各自ダウンロード・インポートをお願いします。

インポートは、Unity メニュー内の[Asset]->[import new Asset]よりファイルを選択し行ってください。

unity のバージョンは 2018.4.1f1 を使用してください。

unity でプロジェクトを起動した際には、[File]->[Build Settings]に進み、[Platform]を Android に設定し、右下の Switch Platform をクリックしてください。

続いて、[Edit]->[Project Settings]->[Player]->[XR Settings]と進み、その中の [Virtual Reality Supported]にチェックをつけ、 [Virtual Reality SDKs]に Oculus が追加されていることを確認してください。確認できない場合、右下の[+]をクリックし、追加してください。

その後、同一ウィンドウ内の[Other Settings]内の[Identification]->[Minimum API Level]を[Android 4.4 'KitKat'(API level 19)]に変更しておいてください。

Oculus Integration をインポートしたのち、LocalAvatarWithGrab 内の AvatarGrabberLeft、AvatarGrabberRight 内の controller を L/R Touch に変更するようお願いします。

また、OVRCameraRig 内の Target Devices を quest に変更してください。

Plugin の更新が出た場合、すべて Update をお願いします。

もしダウンロード時に Android SDK が存在せずエラーが発生する場合、[こちら](#)などを参考にダウンロードをお願いします。

SDK は最新のものをういてください。

Oculus Quest でプログラムを実行する方法

Oculus Quest で自作プログラムを実行する場合、Oculus Quest を開発者モードにする必要があります。

スマートフォンアプリからお持ちの Oculus Quest に接続し、開発者モードをオンにしてください。[こちら](#)などで説明を見ることができます。

プログラムを Oculus Quest にコピーして実行する場合、コピーする方法には 2 通りあります。

- PC と Oculus Quest を接続して[Build And Run]をする方法
- プログラムをビルドして作成した apk ファイルを SideQuest 経由でコピーする方法(詳しくは[こちら](#))

以上の方法でコピーしたのち、Oculus Quest を起動し、[ライブラリ]->[提供元不明のアプリ]から作成したファイルを実行してください。

Fade 機能

ファイルを Unity で開いた際、[LocalAvatarWithGrab]->[OVRCameraRig]->[TrackingSpace]->[CenterEyeAnchor]の Inspector 内に OVR Screen Fade を全シーンで追加してください。

その後、Result 及び Re が追加されたオブジェクトの Inspector 内において、Fade に CenterEyeAnchor をドラッグアンドドロップしてください。

ゲーム内楽曲について

10/11 より、ゲーム内で楽曲を利用することが可能になりました。

BGM を設定する際には LocalAvatarWithGrab 内の Component に追加されている randomaudio:clips 内で size=使用する曲数、各 Element に使用したい楽曲をドラッグアンドドロップで投入してください。

title、fin シーン内での BGM については LocalAvatarWithGrab 内の AudioSource->clip にドラッグアンドドロップしてください。

効果音は、pieces 内オブジェクトなどの Component に追加されている breakpiece、cryanimals 内の SE に使用したい楽曲をドラッグアンドドロップで必ず投入してください。

使用楽曲は、Asset フォルダ内に music フォルダを作成してその中にデータを入れておいてください。

楽曲ファイルそのものは.gitignore で共有を無効としているので、各自入手をお願いします。

楽曲はすべて魔王魂様からダウンロードしているため、デモ等で使用する場合は必ず表記をお願いします。

動物の鳴き声は効果音ラボ様よりお借りしています。こちらも必ず表記をお願いします。

効果音については、設定を行わないとゲームが進行しなくなりますので必ず設定していただくようお願いいたします。

Oculus Quest のプレイ画面を PC に映すには

以下のサイトを参考にしてください。

- [Oculus Quest の映像をテレビに映したりキャプチャする方法](#)
- [Oculus Quest wiki](#)

使用しているツール

- [Unity Hub/Unity\(2018.4.1f\)](#)

使用しているアセット

- [Oculus Integration\(ver.1.38\)](#)
- [Simple Sky - Cartoon assets](#)
- [5 animated Voxel animals](#)

使用している BGM,効果音

- [アフレラ piano ver.](#)
- [アコースティック 46\(ココロココロ\)](#)
- [8bit03\(くじけぬもの\)](#)
- [ピアノ 39\(時の道を超えて\)](#)
- [オルゴール 07](#)
- [動物の鳴き声各種](#)