

【Game00 風船割り の使い方】

スタート画面



ゲームのバージョンは全部で4種類。Skyは途中で飛行機が飛んでくる設定。Dinoは恐竜が飛んだり走ってくる設定。Invaderは宇宙空間の設定だが360°回転してしまうので扱い難い。

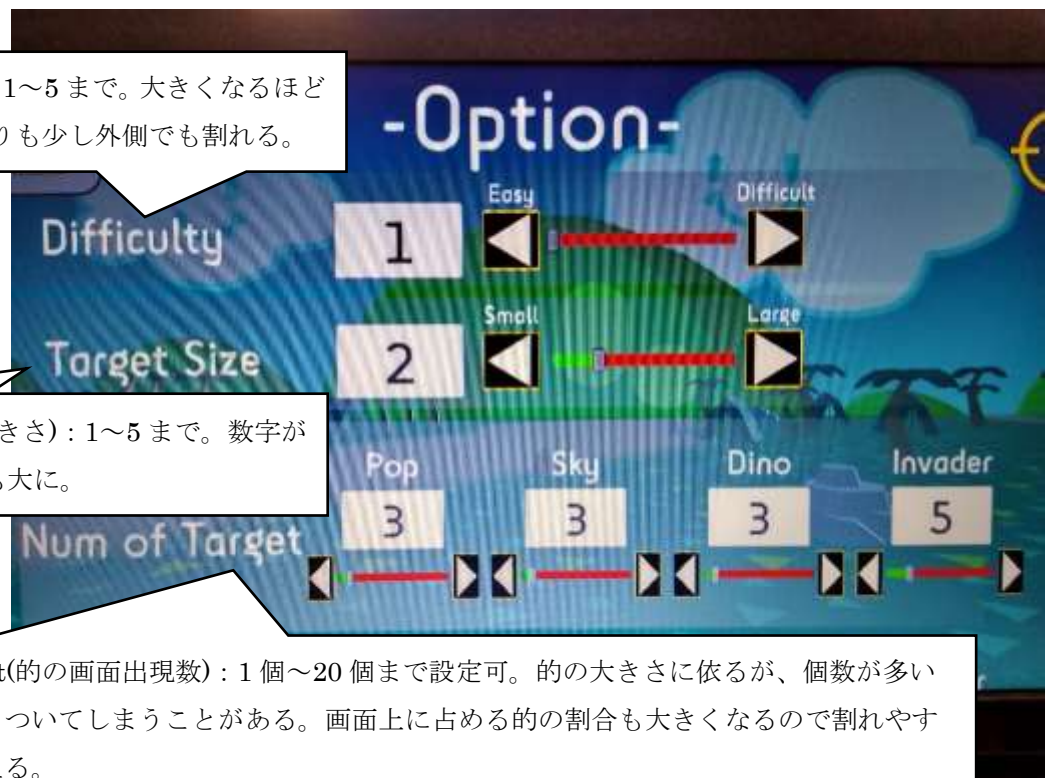
プレイヤーを10人設定可能。(Guest、01~10まで) 10 Mickey から増やすことができるかどうかは不明。データを10人よりも増やしたい時はGuestで実施し、別に作成したフォルダーに保存していく。(P4で説明)

設定画面

Difficulty(難易度): 1~5まで。大きくなるほど難易度↑。1は的よりも少し外側でも割れる。

Target Size(的の大きさ): 1~5まで。数字が大きくなるほど的も大に。

Num of Target(的の画面出現数): 1個~20個まで設定可。的の大きさに依るが、個数が多いと的同士がくっついてしまうことがある。画面上に占める的の割合も大きくなるので割れやすくなるとも言える。





Game Time(1 ゲームの時間) : 10 秒～3 分まで設定可。使用者の集中できる時間に応じて設定。



Dwell Time(的を捉えるための注視時間) : 0.3～3 秒まで設定可。数字が大きいほど見続けるの必要あり

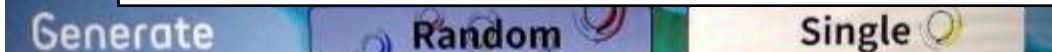


Shooter(砲台) : ホルスタイン。砲台の動きが気になってしまう場合は None に設定。また、発射時のビームを出したくない時も None に設定する。

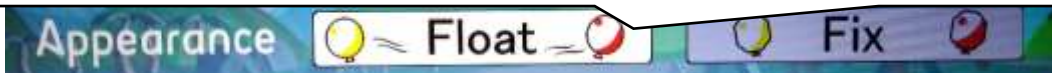
Interaction(的の割れ方) : Explosion) ビーム砲で派手に爆発するタイプ Expansion) シャボン玉が割れるように細かく弾けて割れる。効果音はそれぞれで異なる。



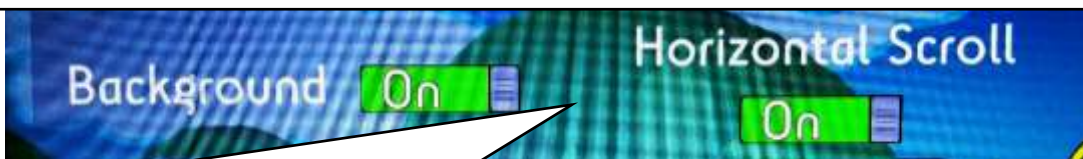
Generate(出現の仕方) : Random) 出現数分、不規則に出現 Single) 的は1個のみ



Appearance(的の動き) : Flat) 浮遊した動き Fix) 出現した場所で止まったまま動かない



Target(的のタイプ) : Puyo(Front Face)ぶよの顔で出現 Puyo(Turn Around)後ろ向きで出現し注視すると振り返ってくれる Balloon) 風船 ImageCircle) YOURIMAGES フォルダ内の画像が的になる (P4 で説明)



Background(背景の有無) : On 有り Off 無し …使用者の捉えやすいほうを選択する

Horizontal Scroll(背景が水平方向に動く) : On 水平に動く Off 静止している



Text(画面内の文字表示) : On 有り Off 無し

スイッチで決定
する方法で行う
場合に使用する

ショートカット
メニューを確認
したい時に使用

ロックオンサー
クルの表示・非
表示の設定

BGM の
有無の
設定

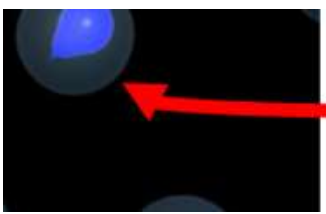
各設定を初期時
に戻す時に使用



背景を黒にしたからといって必ずしも
的を捉えやすいとはいえないよう。



参考 :



←プレイ中に D ボタンを押す

Target の周りに薄いグレーの円が出てくる。
ゲーム中にこの円の中に視線が入ったときに
爆発(または膨張)が起きる仕組み。

終了画面



視線軌跡の
表示設定

視線総距離
割れた的の数

スタート画面に戻るボタン
(ショートカットキー “T”)

再度ゲームをスタートさせるボタン
(ショートカットキー “R”)

デスクトップ画面に戻
るボタン

<その他のよく使用するショートカットキー>

- ・ゲーム画面から終了画面やスタート画面に戻りたい時、また終了画面からスタート画面やデスクトップ画面に移りたい時：ショートカットキー“ESC”を1回または2回押す
- ・ロックオンサークルを表示・非表示させたい時：“M”キーを押す

データの利用



- 名前
- EyeMoT3D_Game00_20201222
 - EyeMoT3D_Game01_202001224
 - EyeMoT3D_Game02_20201127
 - EyeMoT3D_Game04_20201221
 - EyeMoT3D_Game05_20201224

YOUR RECORD
をクリック

- EyeM
- EyeMoTMouse
- MonoBleedingEd
- YOUR_RECORD
- YOUR_RESOURCES
- アンパンマンキャラ
- おかあさんといっしょ&ワンワン

まず EyeMot3D フォルダをクリック。次に Game00 フォルダをクリック。



次に使用者の
フォルダをクリック

- 01_Mario
- 02_Luigi
- 03_Peach
- 04_Donkey
- 05_Yashy

- 10_Mickey
- 11_run
- 12_kai
- Guest

★データ数が 10 人を越えてしまう場合

Guest で実施し、Guest に記録されたデータを新たに作ったフォルダにそれぞれコピペしてデータを残していくようにする。

好きなのに変更する方法

前述同様、EyeMot3DGame00 フォルダをクリックしたのち YOUR_RESOURCES フォルダをクリック。ダウンロードした時の静止画が入っています。この YOUR_RESOURCES フォルダの中に好きな静止画を入れればその画像が的になります。下の写真は私が入れたものです。



- EyeMoT3D_Game_00_Data
- EyeMoTMouse
- MonoBleedingEdge
- YOUR_RECORD
- YOUR_RESOURCES
- アンパンマンキャラ
- おかあさんといっしょ&ワンワン

右のフォルダのようにキャラごとに分けておき、使うときには YOUR_RESOURCES 内を空にして、入れたいフォルダの画像をコピペして使うとデータを消してしまうことがないので良いと思います。