BARISTA COLLECTION

BaristaCollection

VRChat ワールド用 バリスタ体験ギミック

取扱説明書・導入ガイド

Version 1.0.0

目次

01 商品概要
02 動作環境
03 導入方法
04 基本的な遊び方
05 道具の置き方・固定方法
06 ラテアートとレア柄
07 カップ・スプーンを増やす方法
08 使用上の注意
09 トラブルシューティング
10 商品に含まれないもの
11 クレジット
12 利用規約
13 更新履歴
14 お問い合わせ

1. 商品概要

BaristaCollectionは、エスプレッソマシンを中心に、本格的なコーヒーやカフェドリンク作りを楽しめるVRChatワールド用ギミックです。

主な機能

- エスプレッソマシン一式（グラインダー・タンピング・フィルターホルダー・スチーム・お湯）
- ガイド付きメニューディスプレイ（全16品目・日本語 / English対応）
- ミルクとラテアート（レア柄あり）
- トッピング（チョコ・キャラメルソース、ホイップクリーム、抹茶・ココア・シナモンパウダー）
- 冷蔵庫（開閉式・ミルクパック収納）
- カップの中身を飲む動作
- Udonによるネットワーク同期

対応プラットフォーム：PC（デスクトップ / VR）、Quest（Android）、ios(Upload可・サポート対象外)

特別なシェーダーアセットなど、追加の導入物は必要ありません。

メニューガイド機能

メニューディスプレイでドリンクを選択すると、次に使用する道具が光り、画面に作業手順が表示されます。

ガイドは同時に1人だけ使用できます。他のプレイヤーは、ガイド使用者の手順をそれぞれの画面で確認できます。

2. 動作環境

項目	要件
Unity	2022.3.22f1
VRChat SDK	VRChat SDK - Worlds 3.10.6以上
対応プラットフォーム	PC / Quest
デモワールド容量	約9.38 MB

SDKについて
VRChat SDK 3.10.6で動作確認済みです。これより古いSDKでは正常に動作しない場合があります。最新のSDKへの更新を推奨します。

3. 導入方法

STEP 1:プロジェクトのバックアップ

導入前に、必ずUnityプロジェクトのバックアップを作成してください。

STEP 2:Unityプロジェクトを開く

VRChatのワールド制作プロジェクトを開きます。VRChat SDK - Worlds 3.10.6以上が導入されていることを確認してください。

STEP 3:商品データをインポート

Unity上部メニューから Assets → Import Package → Custom Package を選択します。購入したBaristaCollectionの.unitypackageを選択し、インポートしてください。

STEP 4:デモワールドで動作確認

Assets/旅のよろず屋/BaristaCollection/Scene/DemoScene.unity を開くと、デモワールドを確認できます。デモワールドは、ご自身のワールドとしてアップロードすることもできます。

STEP 5:自分のワールドに設置

Assets/旅のよろず屋/BaristaCollection/BaristaCollection.prefab をHierarchyまたはSceneにドラッグ &ドロップしてください。

> **設置時の注意**
> シーン内にVRCWorld（VRC Scene Descriptor）が必要です。BaristaCollectionのScaleは必ず (1, 1, 1) のまま使用してください。Unity上で動作確認する場合はClientSimを使用してください。VRCWorldが必要です。

4. 基本的な遊び方

メニューディスプレイからドリンクを選択すると、ガイドが作業手順を案内します。詳しい操作方法は、ディスプレイ内の「ヘルプ」からも確認できます。言語は「設定」から日本語 / Englishに切り替えられます。

4-1. メニューディスプレイ

- スタンドに設置されています。
- 持ち上げるとスタンドから取り外せます。
- スタンドの近くで手を離すと、再び固定されます。
- 操作しない状態が続くと、ホーム画面に戻ります（初期設定90秒）。

4-2. エスプレッソの作り方

- エスプレッソマシンの電源を入れます。
- フィルターホルダーをグラインダーにセットします。
- グラインダーのボタンを押してコーヒー豆を挽きます。
- フィルターホルダーをタンピング台にセットします。
- タンパーでコーヒー粉を押し固めます。

- フィルターホルダーをエスプレッソマシンにセットします。
- カップをマシンの下に置き、抽出ボタンを押します。

4-3. お湯の出し方

- カップをお湯の出口の下に置きます。
- お湯ボタンを押し続けます。

4-4. ミルクとラテアート

- 冷蔵庫の扉を開けます。
- ミルクパックを取り出します。
- ミルクパックを持ち、Useでジャグにミルクを注ぎます。
- ジャグのミルクにスチームノズルを浸します。
- スチームを出してミルクを温めます。
- ジャグを持ち、Useでカップにミルクを注ぎます。

4-5. トッピング

- ソース・ホイップクリーム：ボトルやディスペンサーを持ち、Useを押している間、出します。
- パウダー：缶のフタを開け、スプーンでパウダーをすくい、カップの上でUseを押して振りかけます。
- 対応パウダー：抹茶・ココア・シナモン

4-6. ドリンクを飲む

- カップを持ってUseを押している間、飲むことができます。
- VRではカップを口元に近づけます。
- 飲み干すとカップは空になります。
- ソーサーごと持ってもガイドは進行します。

> **ラテアートの条件**
> スチームしていないミルクではラテアートになりません。詳しくは「6. ラテアートとレア柄」を参照してください。

5. 道具の置き方・固定方法

道具は、決められた場所に持っていき、手を離すと自動的に固定されます。固定された道具を持ち上げると、固定が解除されます。

5-1. フィルターホルダー

フィルターホルダーは、以下の3か所に固定できます。

- グラインダー：コーヒー豆を挽くとき
- タンピング台（CoffeeTampingStation）：タンピングするとき
- エスプレッソマシン：コーヒーを抽出するとき

操作方法：フィルターホルダーを持ち、使用する場所の指定位置に入れて手を離すと固定されます。

フィルターホルダーの注意
同時に固定できるのは1か所だけです。別の場所へ移す場合は、一度持ち上げて固定を解除してください。豆を挽いている間と抽出中は持ち上げられません。ガイド使用中は指定の置き場が光ります。

5-2. タンパー（CoffeeTamper）

タンパーを持ち、タンピング台のタンパー置き場に入れて手を離すと固定されます。使用するときは持ち上げてください。

タンピングの手順:

1. フィルターホルダーをタンピング台の置き場に固定します。
2. タンパーを持ち、フィルターホルダー内のコーヒー粉に押し当てます。

コーヒー粉が入っていない場合、豆を挽いている最中、またはすでにタンピングが完了している場合は、何も起きません。

5-3. ミルクパック（冷蔵庫）

ミルクパックは冷蔵庫内の指定位置（MilkCartonFixPoint）に固定できます。初期状態では冷蔵庫内に固定されています。

取り出す方法：冷蔵庫の扉を開け、ミルクパックを持ち上げます。

戻す方法：扉を開けた状態でミルクパックを庫内に戻し、手を離すと指定位置に固定されます。

冷蔵庫の注意
冷蔵庫の扉が閉まっている間は、ミルクパックを持つことができません。ミルクパックは何度でも出し入れできます。

5-4. 道具の初期配置

BaristaCollection を自分のワールドに設置したあと、以下の手順で道具の初期位置を設定してください。

Unity の Transform コンポーネントにある Copy World Transform / Paste World Transform を使用します。

6-1. ミルクパックを冷蔵庫に設置する

1. Hierarchy で MilkCarton を選択します。
2. Inspector の Transform コンポーネントを右クリックし、Copy World Transform を選択します。
3. Hierarchy で冷蔵庫内の MilkCartonFixPoint を選択します。
4. Transform コンポーネントを右クリックし、Paste World Transform を選択します。

6-2. タンパーとフィルターホルダーを設置する

Hierarchy で BaristaCollection > CoffeeTampingStation を開きます。

CoffeeTampingStation の子オブジェクトにある以下のオブジェクトを使用して、配置してください。

① タンパーの配置

1. CoffeeTampingStation の子オブジェクトにある CoffeeTamper を選択します。

2. Inspector の Transform コンポーネントを右クリックし、Copy World Transform を選択します。
3. 同じく CoffeeTampingStation の子オブジェクトにある FilterHolderMountPoint を選択します。
4. Transform コンポーネントを右クリックし、Paste World Transform を選択します。

② フィルターホルダーの配置

1. CoffeeTampingStation の子オブジェクトにある FilterHolder を選択します。
2. Inspector の Transform コンポーネントを右クリックし、Copy World Transform を選択します。
3. CoffeeTampingStation の子オブジェクトにある CoffeeTamper を選択します。
4. Transform コンポーネントを右クリックし、Paste World Transform を選択します。

配置が完了したら、Scene ビューで各道具が正しい位置に配置されていることを確認してください。

重要: 必ず Copy World Transform と Paste World Transform を使用してください。通常の Transform の数値コピーではなく、ワールド座標を基準に位置・回転・スケールを引き継ぎます。

6. ラテアートとレア柄

コーヒー、または抹茶が満タンに入ったカップに、スチームしたミルクを注ぐとラテアートが完成します。

6-1. 注ぎ方

3. スチームしたミルクが入ったジャグを持ちます。
4. カップの上でUseを押し続けます。
5. 約2秒間注ぎ続けるとラテアートが完成します。

カップの口の上には、見えない3か所の注ぎ位置があります：手前・中央・奥。

6-2. 柄が決まる仕組み

最も長くミルクを注いだ位置によって、ラテアートの柄が変わります。

6-3. レア柄の出し方

3か所に偏りなく、バランスよくミルクを注ぐと、レア柄が出現します。また、注ぎ方に関係なく、ごくまれにレア柄が出ることもあります。

> **レア柄の出現確率**
> 初期設定の出現確率：約2%

6-4. その他の仕様

- コーヒーと抹茶では、ラテアートの柄が異なります。
- ジャグ1杯分のミルクで、ラテアートを2杯作れます。
- ラテアートを1杯作るごとに、ジャグのミルクが減ります。
- ミルクがなくなった場合は、ミルクパックから補充してください。

7. カップ・スプーンを増やす方法

カップやスプーンは、UnityのHierarchy上で複製するだけで増やせます。ガイド、ミルク、ラテアート、ソース、クリーム、パウダーなどの設定は自動で付与されます。

7-1. カップを増やす

6. Hierarchyで BaristaCollection > Cups を開きます。
7. Cupsの直下にある「LatteCup」を選択します。
8. Ctrl + D で複製します。
9. 複製したカップを好きな場所に移動します。

ソーサー、ガイドの光、ラテアート、トッピングもそのまま使用できます。

7-2. スプーンを増やす

10. Hierarchyで BaristaCollection > Spoons を開きます。
11. Spoonsの下にあるスプーンを選択します。
12. Ctrl + D で複製します。
13. 複製したスプーンを好きな場所に移動します。

複製時の重要事項

① 必ずCups / Spoonsの指定フォルダ内で複製してください。外で複製すると、ガイドやミルク、パウダーなどが複製したオブジェクトを認識できなくなります。
② 複製後、InspectorのOverridesから「Apply」を押さないでください。Prefabの中身が書き換わり、不具合の原因になります。
③ 複製しすぎると処理が重くなります。特にQuestでは必要な数にとどめてください。

8. 使用上の注意

- BaristaCollection内部のオブジェクトを移動・削除・非アクティブにしないでください。
- 特にMenuDisplayと、その内部のオブジェクトは常にアクティブにしてください。
- BaristaCollectionのScaleは (1, 1, 1) を維持してください。
- ガイドを使用できるのは同時に1人です。
- 1つの道具（ミルクパックなど）を複数人が同時に持つことはできません。

ガイドの自動解除

ガイド使用者が操作を止めた場合、一定時間経過すると自動的に解除されます。

- カップを持つ前：60秒
- カップを持ったあと：180秒

いずれも何も進行しない状態が続いた場合に解除されます。

不具合が発生した場合

BaristaCollection内部のオブジェクトを移動・削除・非アクティブにしてしまった場合、正常に動作しなくなることがあります。その場合はPrefabを入れ直してください。

9. トラブルシューティング

Q. UnityでPlayしてもキャラクターが動かない

A. シーンにVRCWorldが存在しない可能性があります。デモワールドにはVRCWorldが設定されています。自分のシーンで使用する場合は、VRC Scene Descriptorを設置してください。

Q. Consoleに「未設定です」という赤いエラーが出る

A. BaristaCollection内部のオブジェクトを移動・削除していないか確認してください。問題が解決しない場合はPrefabを入れ直してください。

Q. 複製したカップにコーヒーやミルクが入らない

A. カップの複製場所を確認してください。必ず BaristaCollection > Cups の直下でCtrl + Dを使用して複製してください。Cupsの外で複製した場合や、OverridesからApplyを実行した場合、正常に動作しないことがあります。

Q. ラテアートにならない

A. ミルクをスチームしているか、カップにコーヒーまたは抹茶が満タンに入っているか、約2秒間ミルクを注いでいるか確認してください。

Q. ガイドの品目を選べない

A. ほかのプレイヤーがガイドを使用している可能性があります。ガイドは同時に1人だけ使用できます。操作が終わるまでお待ちください。完成するか、「やめる」を押すか、一定時間操作がない場合に自動解除されます。

Q. ミルクパックを持てない

A. 冷蔵庫の扉が閉まっていないか確認してください。扉が閉まっている間はミルクパックを持つことができません。

Q. フィルターホルダーやタンパーが固定されない

A. 道具を持った状態で、指定の置き場の中に入れてください。手を離すだけでは固定されません。すでに別の場所に固定されている場合は、一度持ち上げて固定を解除してから、もう一度設置してください。

Q. Quest向けアップロード時に「World uses unsupported shader」という黄色い警告が出る

A. この警告はアップロードや動作に問題ありません。ハイライトやソースなどに使用しているシェーダーが、VRChatのモバイル用シェーダー許可リストに含まれていないために表示されます。

Q. SDKを更新したら動かなくなった

A. 一度BaristaCollectionのPrefabを入れ直してください。それでも解決しない場合は、お問い合わせください。

10. 商品に含まれないもの

- デモワールドの背景・部屋などの環境モデル
- VRChat SDK

※ 商品ページに掲載されている画像の背景・内装は商品に含まれません。

11. クレジット

- フォント：DSEG（作者：keshikan / SIL Open Font License 1.1）
- サウンド：効果音ラボ

12. 利用規約

本商品は、あしやまひろこ（@hiorko_TB）氏が作成したVN3ライセンスのテンプレートを使用しています。利用前に、各言語の利用規約をご確認ください。

日本語版 利用規約：リンクを開く

English Terms of Use：リンクを開く

中文 使用条款：リンクを開く

한국어 이용규약：リンクを開く

VN3ライセンス公式サイト：リンクを開く

13. 更新履歴

バージョン	内容
Version 1.0.0	初版

14. お問い合わせ

不具合やご不明な点がございましたら、BOOTHまたはX（旧Twitter）からお問い合わせください。

X（旧Twitter）：https://x.com/yorozuyamk

BOOTH：https://yorozuyamk.booth.pm/

© 旅のよろず屋