

ヨドコロちゃんの異変ループメーカー ユーザーマニュアル

最終更新: 2025/09/19

[はじめに](#)

[機能](#)

[スタートアップガイド](#)

[下準備](#)

[サンプル確認](#)

[基本セットアップ](#)

[ゲームの基本ルールを設定する](#)

[異変の内容を設定する](#)

[基本的なパターン](#)

[拡張コンポーネント](#)

[進入検知](#)

[強制リセット](#)

[ライセンス](#)

[クレジット](#)

はじめに

この度は「ヨドコロちゃんの異変ループメーカー」をご利用いただき誠にありがとうございます。

本アセットはVRChatワールド制作者向けに、いわゆる「8番ライク」形式のゲームワールドを作成するためのギミックの基本的な機能を提供するものです。

ご利用前に「[ライセンス](#)」をご確認ください。

本アセットは[本家「8番出口」](#)とは一切関係ないオマージュ&リスペクトなプロダクトです。本アセットや本アセットを利用したワールドについて本家の関係者にお問い合わせをしたりリスペクトに欠ける行為はご遠慮ください。何らかのトラブルに発展した場合、弊サークルは一切の責任を負いません。

機能

ヨドコロちゃんの異変ループメーカーでは、以下のような機能を提供します。

- 「異変ループメーカー」U#スクリプトを通じて、「8番ライク」なルールของเกมシステムを提供します。
 - ワールド内に「進む」「戻る」の2通りのテレポートを配置します。
 - プレイヤーが進む・戻るのどちらかを実行する度に、ワールドの状態が「異変あり」「異変なし」のどちらかに変化します。
 - 「異変あり」の時に「戻る」、「異変なし」の時に「進む」を実行するとカウンタの値が進行します。
 - 「異変あり」の時に「進む」、「異変なし」の時に「戻る」を実行するとカウンタの値が0にリセットされます。
 - カウンタが一定数に達すると、指定したゴール地点にテレポートしゲームクリアとなります。
- 登場する異変は自由に設定可能です。
 - オブジェクトが出現する
 - オブジェクトが消失する
 - アニメーションが変化する
 - 触れると強制リセットされる「敵」が現れる
 - 一定の地点に進入すると何かが起こる
 - 更にこれらを組み合わせることができます
 - BGMを切り替えてみたり
 - パーティクルの色が変わったり
 - 他のUdonと組み合わせることも

スタートアップガイド

下準備

1. VRChat Creator Companionから以下のパッケージをインポートします。
 - VRChat SDK -Base 3.8.2 以降
 - VRChat SDK-Worlds 3.8.2以降
2. ヨドコロちゃんの異変ループメーカー(本アセット)の最新版をインポートします。

サンプル確認

Assets/Yodokorochan/AnomalyLoopMaker/AnomalyLoopMakerSample.unity

に作例ワールドをご用意しておりますので、まずはこちらをご確認ください。異変ループメーカーで利用可能な全ての機能を網羅的に含んでいます。

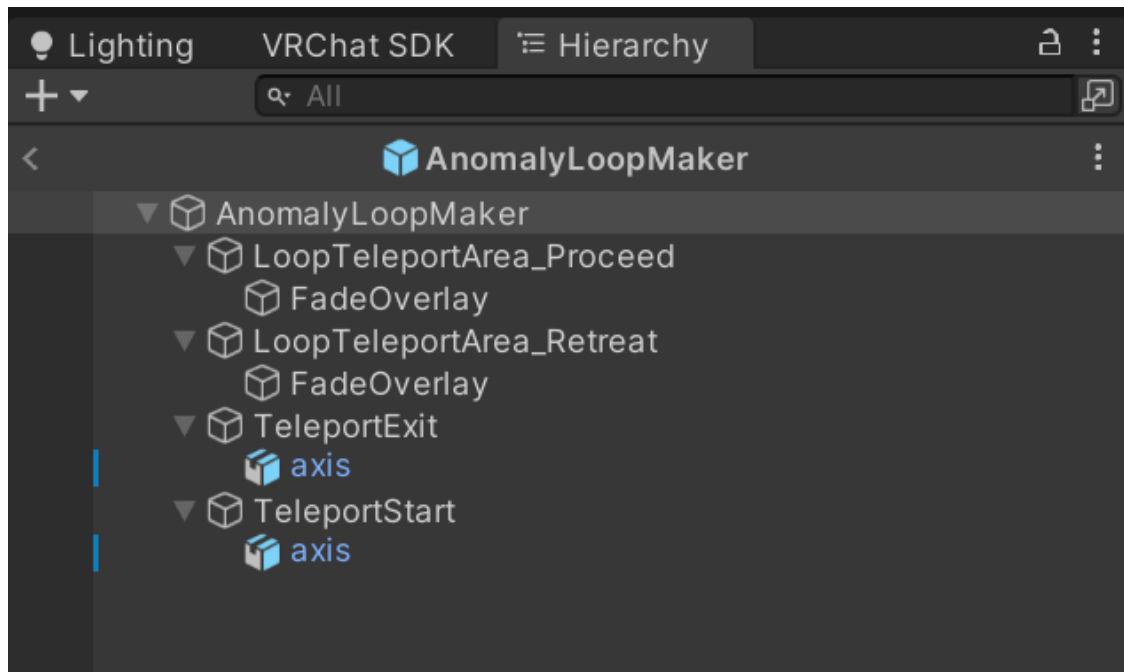
アセットのご利用に当たってビルドエラーなどのトラブルが発生した場合は、まずはこちらのサンプルをビルドしていただき、同様の現象が発生するかどうかご確認ください。

基本セットアップ

サンプルでの動作確認ができましたら、自分のワールドのシーンを開いて、

Assets/Yodokorochan/AnomalyLoopMaker/AnomalyLoopMaker.prefab

をシーン内に配置してください。内容は以下のようになっています。

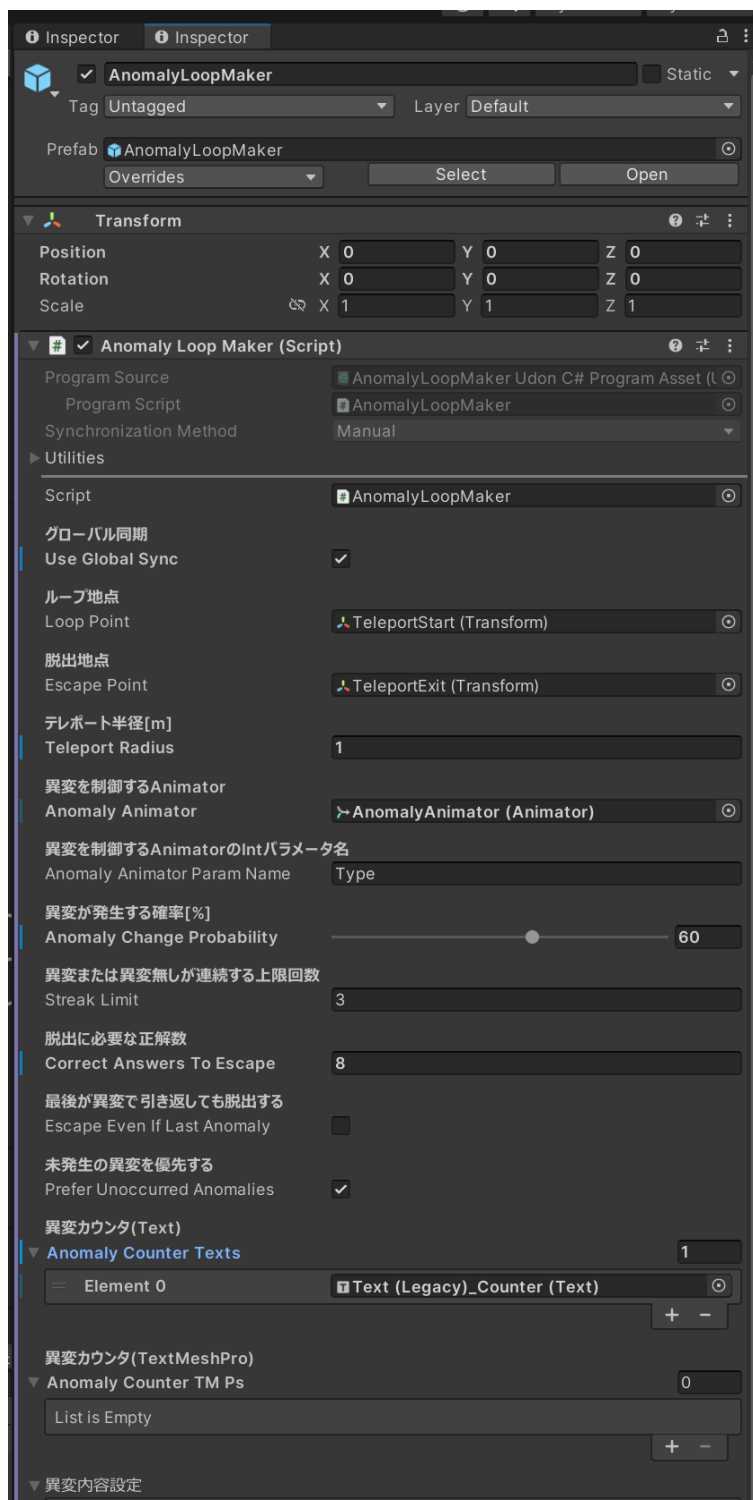


- AnomalyLoopMaker
 - 本アセットの本体部分です。ここで異変内容やゲームルールを設定をします。
- LoopTeleportArea_Proceed
 - このエリアに進入すると「進む」を選択したことになります。進入の代わりにインタラクトで進むようにしたり、またはその両方にすることもできます。
- LoopTeleportArea_Retreat
 - このエリアに進入すると「戻る」を選択したことになります。Proceedと同様に設定を変更できます。
- TeleportExit
 - ゲームクリア時のテレポート先座標です。
 - axisは場所と向きを見やすくするための目印で、EditorOnlyなのでビルド後は見えなくなります。
- TeleportStart
 - ループの起点となるテレポート先座標です。進むにしろ戻るにしろ、ゴールしない限りはこの地点にテレポートします。

これらをワールド内の任意の場所に移動してください。当たり判定としてBox Colliderコンポーネントが入っていますが、別の種類のColliderに差し替えることもできます。配置したら準備完了です。

ゲームの基本ルールを設定する

ゲームの基本ルールは「AnomalyLoopMaker」のInspectorで設定します。ここでは設定可能な各項目について解説します。



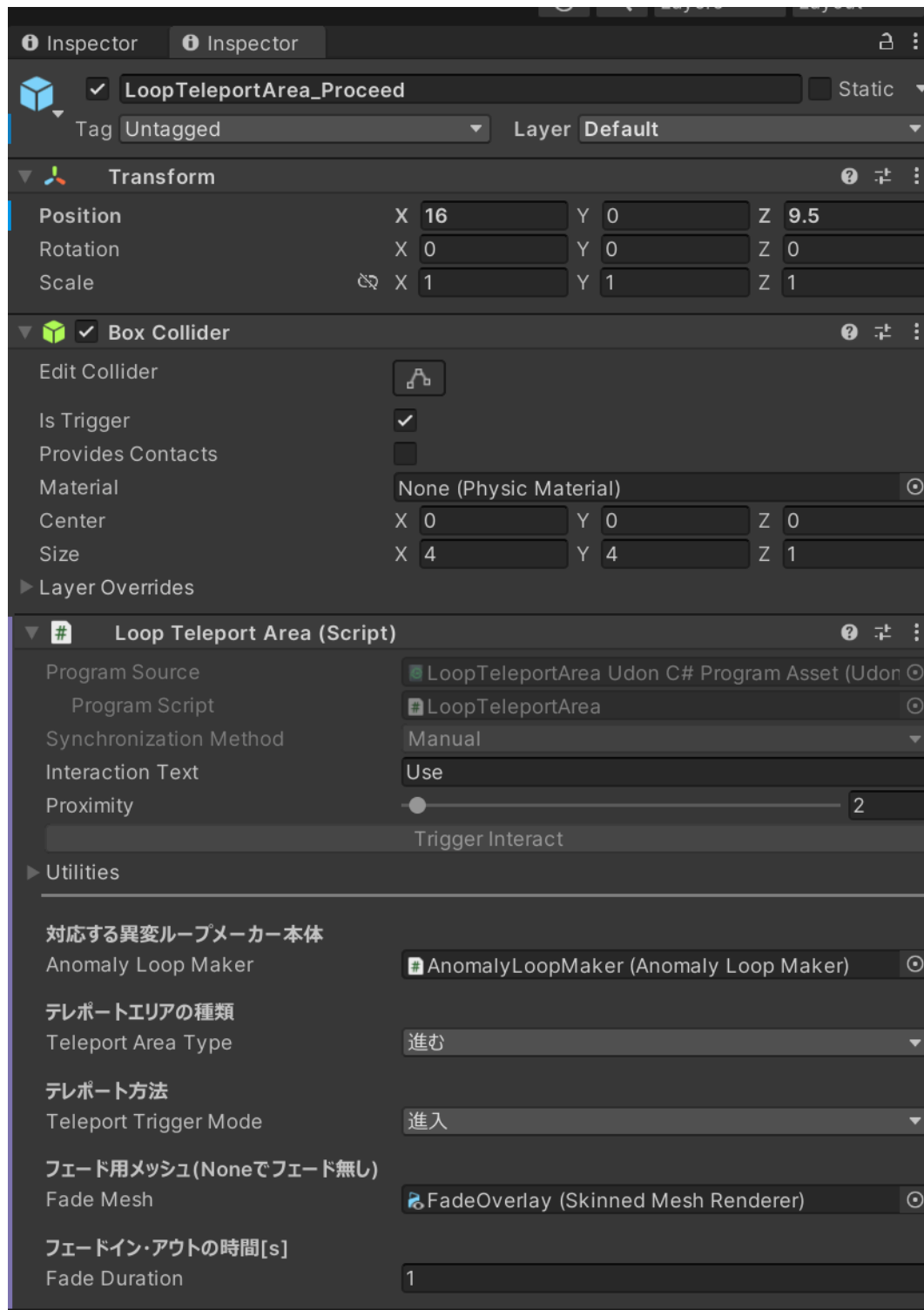
- グローバル同期

- ギミックを同期するかどうかを選択します。ONにすると異変の内容がインスタンス内の全プレイヤーに同期します。
 - 誰か1人が進む・戻るを選択すると全員が即座に同じ選択をしたことになります。連帯責任です。
 - ゲームをクリア後にJoinした人は即座にゴール地点にテレポートします。
- OFFにすると全てがローカル動作になります。
- ループ地点
 - ループ地点を示すTransformです。prefabを配置した場合は既に設定済みのため変更不要です。
- 脱出地点
 - ゴール地点を示すTransformです。prefabを配置した場合は既に設定済みのため変更不要です。
- テレポート半径
 - テレポート先の座標に微妙にバラつきを持たせることができます。
 - グローバル同期がONだと全員が一斉に同じ場所にテレポートするので、これを利用することでプレイヤー同士が重なるのを軽減できます。
 - 0にすると毎回全く同じ位置にテレポートできます。
 - 0より大きい値を設定していると、ループ地点と脱出地点それぞれにテレポート半径を示す円のGizmoが表示されます。
- 異変を制御するAnimator
 - 異変をAnimatorで制御したい場合、ここで制御対象を指定します。
- 異変を制御するAnimatorのIntパラメータ名
 - 異変をAnimatorで制御したい場合、ここで制御対象のパラメータ名を指定します。
- 異変が発生する確率[%]
 - 異変が発生する確率を調整できます。
- 異変または異変無しが連続する上限回数
 - 「n回連続で異変ありが出たら、次は必ず異変なし」の設定ができます。「全問異変なしゴール」が低確率で発生してしまうのを防いでくれます。
- 脱出に必要な正解数
 - カウンタの値がいくつの時に正解すればゴールになるかを設定します。
- 最後が異変で引き返しても脱出する
 - 通常のルールでは正解数が足りていても異変で引き返している場合はゴールになりません。これをONにすると引き返した場合でもゴール扱いになります。
- 未発生 of 異変を優先する

- ONにすると、異変の内容が未発生のものから選ばれるようになります。全種類の異変発生後はリセットされ再び全種類の中から選ばれるようになります。
- OFFの場合は毎回全ての異変からランダムに選ばれます。同じ異変が連続で選ばれることもあります。
- 進捗カウンタ(Text)/(TextMeshPro)
 - 現在の連続正解数をテキストで表示することができます。半角数字で数値のみがセットされます。
 - プレイヤーは毎回これを見て成否を判断することになるので目立つ場所に大きく表示するのがおすすめです。
- 異変内容設定
 - →[異変の内容を設定する](#)

進行方法を設定する

「進む」「戻る」の実行方法に関する設定は「LoopTeleportArea_Proceed」及び「LoopTeleportArea_Retreat」のInspectorから行います。ここでは設定可能な項目について解説します。



- 対応する異変ループメーカー本体
 - 異変ループメーカー本体をセットします。
 - 既定のprefabを使っている場合は設定済みのため変更不要です。
- テレポートエリアの種類
 - 「進む」「戻る」のどちらの機能を使うかを設定します。
 - 既定のprefabを使っている場合は「Proceed」が「進む」、「Retreat」が「戻る」に設定してあります。
 - ループ方法を複数個所に用意したい場合はこれをコピーして使います。
- テレポート方法
 - 「進入」「インタラクト」「進入 & インタラクト」の3通りから選択できます。
 - 「進入」ではプレイヤーがColliderに接触するとテレポートします。
 - 「インタラクト」では左クリックやトリガーボタンによってUseを実行するとテレポートします。
 - 当たり判定はBox Colliderで設定します。他の種類のColliderに差し替えることもできます。
- フェード用メッシュ(Noneでフェード無し)
 - テレポートする際にフェードイン・フェードアウトを実行したい場合は、ここに視界ジャック用のメッシュを指定します。
 - 既定のprefabを使っている場合は設定済みのため変更不要です。
- フェードイン・アウトの時間[s]
 - テレポートする際のフェードにかかる時間を指定します。0にするとフェード処理をしなくなります。

異変の内容を設定する

基本的なパターン

異変の内容は異変ループメーカーのInspectorで設定します。基本的なパターンはサンプルをご確認ください。

ここでは各項目について解説します。



- メモ
 - 異変の内容をここにメモできます。ヘッダーにも表示されるので見出しとしてご利用ください。
- 出現する物体
 - ここに設定したGameObjectは、この異変が発生した時にアクティブになります。異変なしの時や他の異変が発生している時は非アクティブになります。
- 消失する物体
 - ここに設定したGameObjectは、この異変が発生した時に非アクティブになります。異変なしの時や他の異変が発生している時はアクティブになります。
- 異変を制御するAnimatorのIntパラメータ値
 - 「異変を制御するAnimator」を設定している場合、この異変が発生した時にこの値がパラメータに設定されます。異変なしの時は0が設定されます。

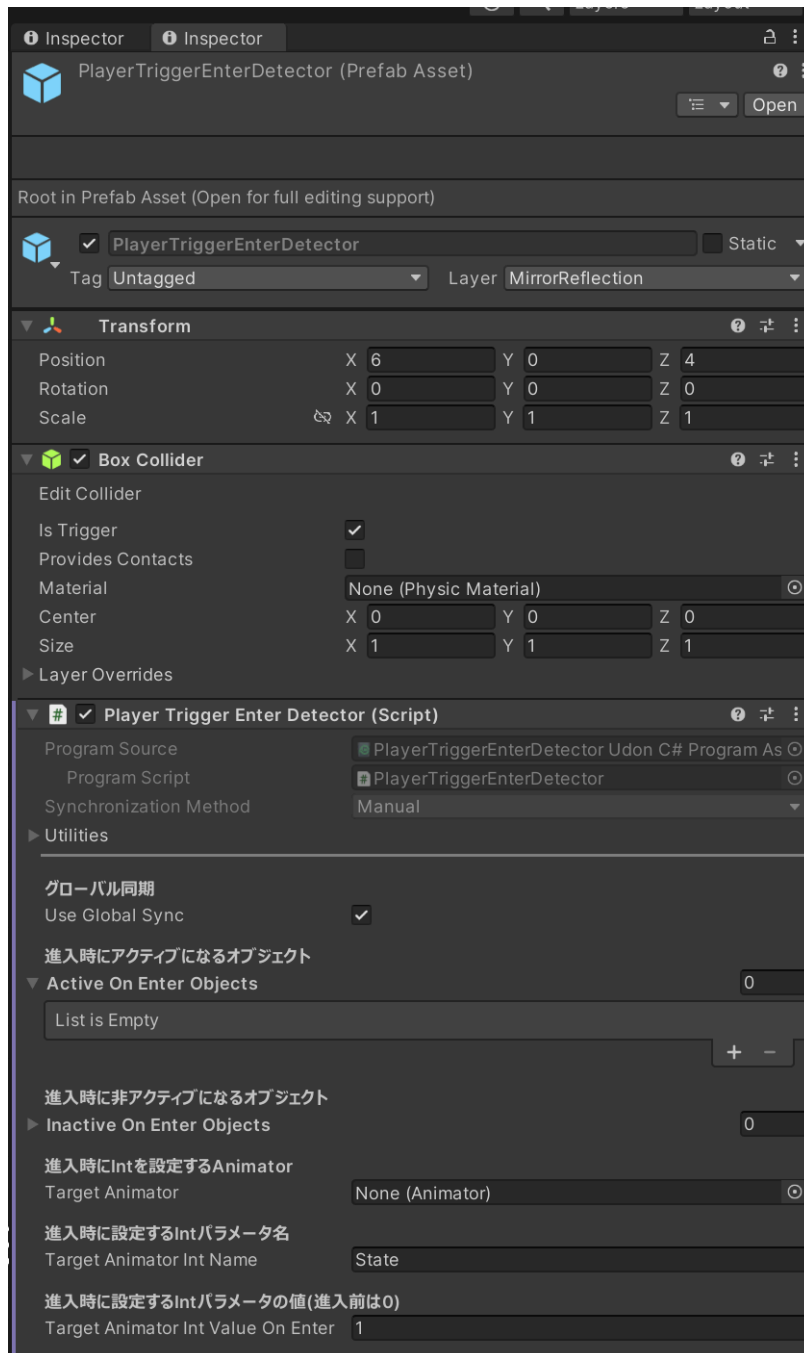
※「出現する物体」と「消失する物体」に同じまたは親子関係にあるGameObjectを設定することはできません(異変なし状態がどちらなのか不明になるため)。見かけ上同じ物体の別バージョンを複数出したいなどの場合は別々のGameObjectを用意してそれぞれが別の物体となるように配置してください。

拡張コンポーネント

単純なオブジェクトのオンオフだけでは表現できないような異変に対応するため、追加のコンポーネントをご用意しております。ここではそれらのコンポーネントについて解説します。

進入検知

Assets/Yodokorochan/AnomalyLoopMaker/PlayerTriggerEnterDetector.prefab



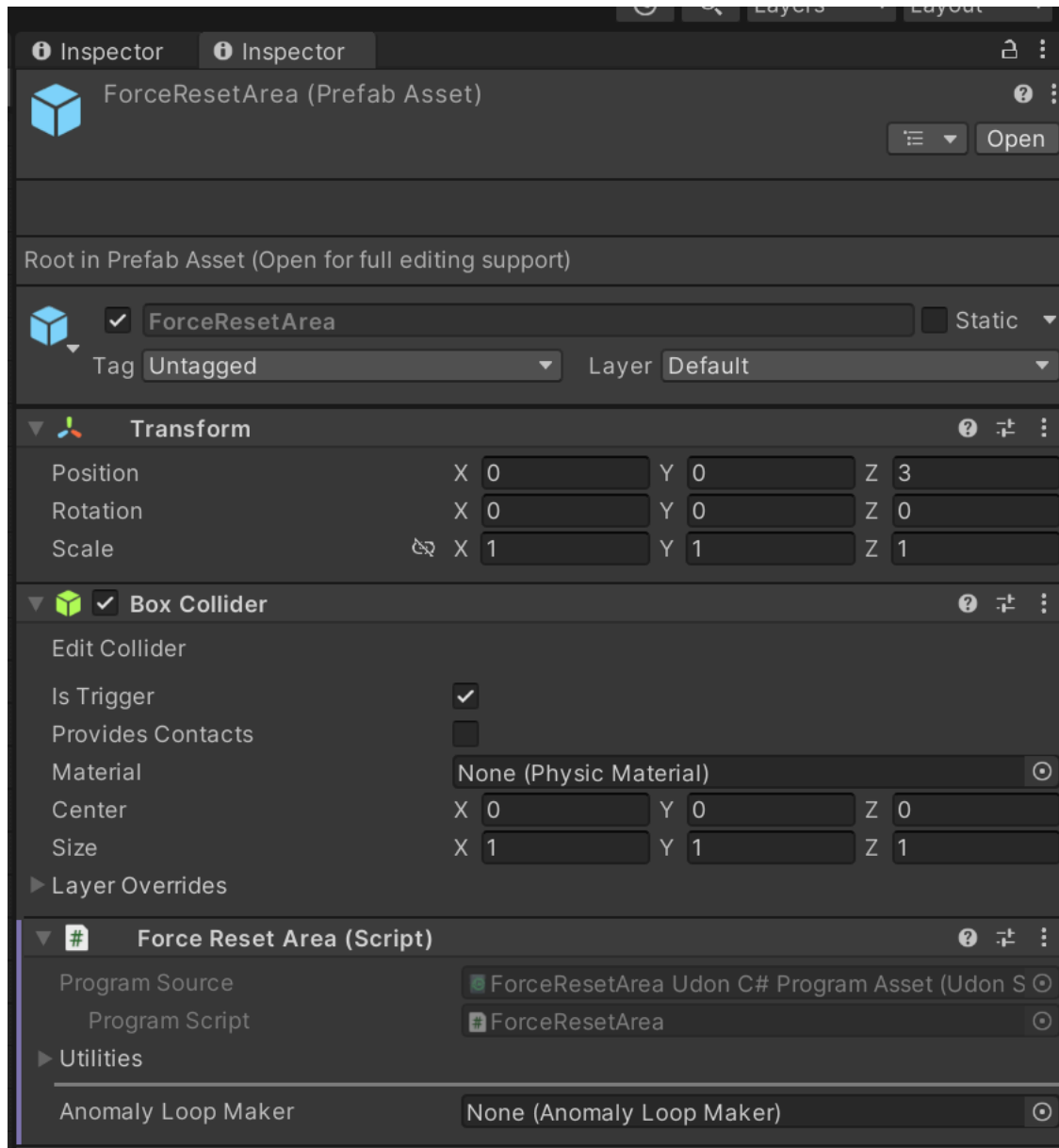
PlayerTriggerEnterDetector.prefabを「出現する物体」に設定することで、「プレイヤーが所定の位置に進入すると何かが起こる」という種類の異変を作成できます。以下に設定可能な項目について解説します。

- グローバル同期
 - 他のプレイヤーが進入した時にも反応するようになります。
 - 異変ループメーカーのグローバル同期設定がOFFの時はONにしないでください。他のプレイヤーが他の異変を見ている時には反応しません。
- 進入時にアクティブになるオブジェクト
 - 指定したGameObjectは通常非アクティブになり、プレイヤーが進入した瞬間にアクティブにします。
- 進入時に非アクティブになるオブジェクト
 - 指定したGameObjectは通常アクティブになり、プレイヤーが進入した瞬間に非アクティブにします。
- 進入時にIntを設定するAnimator/Int/パラメータ名/値
 - Animatorのパラメータ値を設定できます。
 - パラメータ値は通常0になり、進入時に指定した値になります。
 - 「進む」または「戻る」実行時に再度0に戻ります。

また、付属のBox Colliderは別の種類のColliderに変更することができます。変更した場合は「IsTrigger」を有効にしてください。

強制リセット

Assets/Yodokorochan/AnomalyLoopMaker/ForceResetArea.prefab



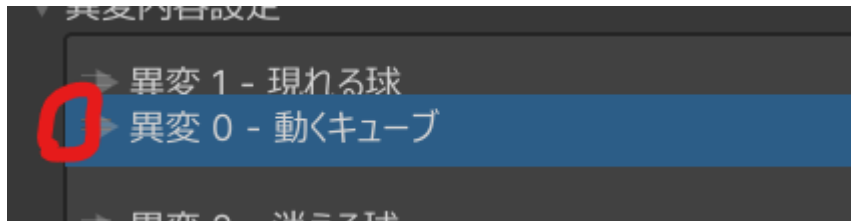
ForceResetArea.prefabを「出現する物体」に設定することで、「プレイヤーが所定の位置に進入すると強制的に0に戻される」という種類の異変を作成できます。アニメーションなどで動かすことで危険な“敵”などを表現できます。

設定可能な項目は「Anomaly Loop Maker」だけです。ここにはリセットの対象となる異変ループメーカーの本体を指定してください。

また、付属のBox Colliderは別の種類のColliderに変更することができます。変更した場合は「IsTrigger」を有効にしてください。

トラブルシューティング

- 進入検知の異変が同期しない
 - PlayerTriggerEnterDetectorは別途グローバル同期をONにしてください。
 - ジャンプスケア系の異変など、グローバル同期中でもローカル動作してほしいユースケースが考えられるので意図的に分けています。
- クリア後にリスポーンすると進む/戻るをした時におかしくなる
 - 今後のアップデートで対応予定です。
- 特定の異変を狙ってテストしたい
 - 今後のアップデートで対応予定です。
- クリア後のリトライ機能が欲しい
 - 今後のアップデートで対応予定です。
- 異変リストを並び替えたい
 - 実はこのへんをドラッグするとできます



- **みたいな感じの異変を作りたいけどどうやればいいかわかんない
 - ヨドコロちゃんにお気軽にご相談ください！ → [クレジット](#)

ライセンス

本アセットはVN3ライセンスに基づいて提供されます。

許諾事項は別紙ライセンス条項をご参照ください。

ヨドコロちゃんの異変ループメーカー 利用規約

日本語

<https://drive.google.com/file/d/1Czp8d3wlbEzqplHJS0zhOR5N4u8tWPym/view?usp=sharing>

English

https://drive.google.com/file/d/1rhriVr31tRDOgi7p_FSohj4GKMI57jng/view?usp=sharing

中文

<https://drive.google.com/file/d/1GHYumNy-Yiriqnd-KxHsXlOclch5EBxX/view?usp=sharing>

한국어

<https://drive.google.com/file/d/1v6f7Ynm1avUGtBxY73R2V5l9i-n7UfUj/view?usp=sharing>

クレジット

質問・意見・苦情・批判・直訴・感想・要望その他お問い合わせはヨドコロちゃんの
twitter([@Yodokor0](#))または以下のフォーム へお気軽にお寄せください。

生チョコ教団 なんでもフォーム

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe9964vA11qDYH0gjDfkSKVDUY7RylLjmN3tqYfXGWWJzMHvQ/viewform>

ヨドコロちゃんはVRCUnity勉強会のサポーターメンバーです。

「××みたいな異変を作りたいけど作り方がわからない」など、このアセット特有のことでお悩みの
場合でもお気軽にご相談いただけます。

みんなで強くなろう！

VRCUnity勉強会

<https://www.vrcunity.org/>

勉強会Discord

<https://discord.gg/tv3aJQb>

スペシャルサンクス：

テスターのみなさん(順不同)

めかにゃんこ/すばる/怠けモノ/sechiro/還音瑠璃/UncleHeavyGear/YellowSign/Yui Asakura/
こにはむ/時雨もみじ/tkashi/ポテチーズ/ながみねん/alexandrite7