

爆風！ 10.5.3

【解説】

「爆風！」は、榴弾で小鬼や障害物を吹き飛ばしてゴールを目指すアクションゲームです。

元々が小鬼を吹き飛ばす事だけを目的に作った物で、アクションゲームとしての難易度は低いのですが、小鬼や障害物の動きを読む事が必要で謎解き要素があります。

登場する小鬼は「小鬼踏み」と同じ物で、表示の制御やグラフィック素材を流用していますが、小鬼の行動については異なっています。

今回もドット絵の素材は、AriAruさんが無償で公開されている物を使わせて頂きました。

【操作】

「爆風！」はUnityで作成されているので、基本操作はUnityPlayerです。起動すると設定画面になるので、ウィンドウサイズを選んでください。800×600が標準です。

バージョン10.5.1以降、フルスクリーン表示等に対応したために、標準の 4:3 以外の比率 のウィンドウサイズも選択肢に表示されるようになっています。ここで 4.3 以外のサイズを選んだ場合はウィンドウ内に余白が発生します。

“Windowed”のチェックを外すとフルスクリーン表示になりますが、この際は実際の画面と同じ縦横比のサイズを選ばないと表示が歪みます。

設定画面で、これ以外の項目は触らないでください。

“Play!”ボタンを押すとゲーム画面になります。後はゲーム内に説明が有ります。

【動作環境】

使用するOSによって複数の版があります。動作環境や版毎の制限事項については、別に添付している「動作環境について_Unity」というドキュメントを参照してください。

【インストール】

「爆風！」は特にインストール作業を必要とはしません。どこからでも起動できるので適当な場所に置いておいてください。不要になった場合も単にファイルを削除するだけで構いません。

起動すると設定や成績記録のためのファイルを作ります。ファイルの場所は動作環境に依存します。

【配布条件】

「爆風！」は、Freeware です。複製・配布は自由ですが、内容の変更等は出来ません。その他、一般的な Freeware のルールに従って下さい。

なお、配付に関しては自由に行って構いません。ネットワークへのアップロードやCD-ROMへの掲載等、どのような媒体に転載する場合でも、作者の承諾は不要です。

【バージョン履歴】

2019.08.23 10.5.3

グラフィックの微調整

内部処理の調整

2019.01.17 10.5.2

細かな動作の調整

グラフィックの微調整

効果音の調整

内部処理の調整

2018.04.18 10.5.1

標準比率以外のウインドウサイズに対応

グラフィックの微調整

内部処理の調整

2016.08.19 10.5.0

爆発関係動作の調整

効果音の調整

2016.07.07 10.2.0

コンパス表示の追加

グラフィック素材の調整

内部処理の改善

2014.02.16 10.1.0

爆風に対する反応の調整

内部処理の調整

2014.01.12 10.0.0

初版

2019.8.23 竹内 (Macの変人) 喜代志