

IronCicada 11.0.1

【解説】

「IronCicada」は、横スクロール型のシューティングゲームです。

無制限に自機が復活するので確実にクリア可能で、難易度は非常に低いです。

ボスを破壊するまでに受けたダメージの総計が成績です。

敵機をいくら破壊しても成績には無関係なので、無駄な動きをして不要なダメージを受けないように、可能な限り敵機を遣り過すのが得策でしょう。

1番から9番まで9種類のゲームを遊ぶ事が可能です。各ゲームには特に序列など無いので、最初から全てのゲームを遊べます。

このゲームは、AriAruさんが実験的に作られた「とりシュー」の影響を受けて作成した物なので、雰囲気的に似た所があります。

【操作】

起動するとUnityPlayerの設定画面になります。

Screen resolution：リストからウィンドウサイズを選びます。800×600が標準で、ここで 4:3 以外の縦横比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：こ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。

Graphics Quality：表示品質を選びますが、“High”が標準で、変更してもあまり変わらないと思います。

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有ります。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】

「IronCicada」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】

「IronCicada」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。

【開発環境】

「IronCicada」は、Unity2017.4.40f1で作成されています。

【バージョン履歴】

2021.08.04 11.0.1
内部処理の調整

2020.12.27 11.0.0
Unity2017に移行

2019.07.26 10.3.2
内部処理の調整

2018.12.22 10.3.1
細かな動作の調整
内部処理の調整

2017.05.15 10.3.0
ゲーム7～9番の追加
機体デザインの微調整
内部処理の調整

2017.04.05 10.2.0
ゲーム4～6番の追加
内部処理の調整

2016.11.07 10.1.0
ゲーム3番の追加
減点計算の変更
細かな動作の調整
内部処理の調整

2016.10.21 10.0.0
初版

2021.8.4 竹内 (Macの変人) 喜代志