

## 小鬼踏み 11.0.2

### 【解説】

「小鬼踏み」は、動き回る小鬼を蹴倒すアクションゲームです。

ゲームのカテゴリとしては、一人称視点の3Dアクションゲームなのですが、キャラクターや風景等のグラフィック素材は、ほぼ全てが比較的低解像度のドット絵なので、ちょっと変わった雰囲気になっています。

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。

小鬼を蹴るには、かなり正確にジャンプする必要がある上に、ジャンプ力が強めに設定してあるので、タイミングが悪いと飛び越えてしまいます。最初は難しいと思いますが、慣れてくれば比較的楽に蹴る事が出来るようになるでしょう。

1対1であれば確実に倒せるはずですが、その間に後ろから別の小鬼に蹴られてしまったりするので注意が必要です。

### 【操作】

起動するとUnityPlayerの設定画面になります。

Screen resolution：リストからウイ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イ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】

「小鬼踏み」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】

「小鬼踏み」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】

「小鬼踏み」は、Unity2017.4.40f1で作成されています。

#### 【バージョン履歴】

2022.08.30 11.0.2  
macOS-12(Monterey)での不都合対応  
内部処理の調整

2021.08.10 11.0.1  
細かな動作の調整  
内部処理の調整

2021.01.10 11.0.0  
Unity2017に移行

2019.08.17 10.5.6  
内部処理の調整

2018.12.25 10.5.5  
細かな動作の調整  
グラフィックの微調整  
内部処理の調整

2016.07.21 10.5.4  
内部処理の調整

2016.06.20 10.5.3  
内部処理の調整

2014.02.19 10.5.2  
内部処理の調整

2014.01.18 10.5.1  
内部処理の調整

2013.12.09 10.5.0  
グラフィック素材の調整  
内部処理の調整

2013.11.10 10.4.1  
動作タイミングの微調整  
内部処理の調整

2013.09.26 10.4.0  
照明設定の調整  
細かな動作の調整  
内部処理の調整  
2013.08.23 10.3.0  
防具機能の追加  
細かな動作の調整  
内部処理の変更  
2013.07.31 10.2.0  
蹴る位置移動機能の追加  
キャラクタの影の追加  
効果音の追加  
細かな動作の調整  
内部処理の調整  
2013.07.19 10.1.0  
残り数表示機能の追加  
音量設定機能の追加  
足元カメラの追加  
効果音の追加  
当たり判定の調整  
グラフィック周りの微調整  
内部処理の調整  
2013.07.07 10.0.0  
初版

2022.8.30 竹内 (Macの変人) 喜代志