

機械の巣窟 11.0.2

【解説】

「機械の巣窟」は、単純な3Dシューティングゲームです。

狭いトンネル（縦坑）内を一定速度で進みながら標的を破壊してゆくのですが、非常に視界が短い為に直前まで標的が見えません。ビームの射程距離が視界よりも少し遠いので、狙っていないのに偶然当たる事もありますが、基本的には動いている小さな標的に限られた時間内で当てる必要があります。

難易度の設定は当たり判定で行っています。“練習用”モードなら判定が非常に甘いので、かなり外れていても当たりになりますが、適当に狙う癖が付いてしまうと後で困る事になります。

ゴールまでの距離は決まっていて、クリアまで約4分40秒で到着し、途中で失敗した場合はこれより短くなります。延々と長時間続く事はありません。

ゲームの進行中のみBGMが鳴ります。BGMと干渉する可能性があるので、ゲーム内での射撃音や破裂音のような効果音は敢えて付けてありません。

【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。後は画面を見れば分かるでしょう。詳細の説明は画面左下の“help”ボタンで表示されます。

【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】

「機械の巣窟」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】

「機械の巣窟」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】

「機械の巣窟」は、Unity2017.4.40f1で作成されています。

以下の素材は第三者による物で、著作権は提供者さんが保持しています。

BGMの曲素材 neorock36 (c)魔王魂

【バージョン履歴】

2022.09.17 11.0.2

macOS-12(Monterey)での不都合対応

内部処理の調整

2021.08.03 11.0.1

内部処理の調整

2021.01.30 11.0.0

Unity2017に移行

2019.08.11 10.1.1

内部処理の調整

2018.11.15 10.1.0

グラフィックの微調整

効果音の微調整

内部処理の調整

2016.07.15 10.0.2

ビーム砲を自動起動に変更

内部処理の調整

2016.04.05 10.0.1

効果音の追加

内部処理の調整

2014.04.30 10.0.0

初版

2022.9.17 竹内 (Macの変人) 喜代志