

蛮族襲来 11.2.1

【解説】

「蛮族襲来」は、矢を射て標的に当てるシューティングゲームです。

蛮族などの標的の出現はパターンで決まっています、ある程度のランダム要素はありますが大きく変動することはありません。

ゲームを開始しなくても矢を射る事は出来るので、練習に使うことが出来ます。

旧作「竜吐水」の水が矢のように見えるとAriAruさんからの指摘が有り、それならば、これをベースに矢を射るゲームを作ってみようかという事で「蛮族襲来」を作りました。

グラフィック素材もAriAruさんが公開されていた「WanderWorldWalkers」の素材を流用させて頂き、弓兵の絵だけは無かったのでAriAruさんに新規で書き起こして頂きました。

私にはこれだけ細かな絵を描く力は無いので、AriAruさんの協力が無ければ全く違った雰囲気になったでしょう。

バージョン11.0.0からUnityで全面的に作り直しました。基本構成は変わっていませんが、細かく変わった部分も有って、従来よりも少し高得点になります。

【操作】

ウインドウ内のボタン等を除く点をクリックする事で矢を射ます。クリックする位置で方向が、クリックして離すまでの時間で強さが決まります。

ウインドウ右下の開始ボタン（右向き三角）でゲーム開始します。ウインドウ左側から現れる蛮族を矢で追い払ってください。

動いているキャラクタに矢が当たると、キャラクタの種類によって得点か減点になります。得点はキャラクタまでの距離に比例します。

詳しい操作等は、ウインドウ左下の説明ボタン（？マーク）で表示されます。

【成績記録】

「蛮族襲来」の成績記録はユーザー毎の書類フォルダ内の“henjinsoft”フォルダ内の“蛮族襲来”フォルダ内の“GameRecord”ファイルに保存されていて、このファイルのバックアップが有れば、障害時の復旧や新しいPCに入れ替える等の際に成績を移行するために使用出来ます。

この仕様のため、システムから「書類フォルダにアクセスしようとしている」と言った旨の確認が表示される事があります。

※：書類フォルダの名称はシステムにより異なります。

（“書類”、“ドキュメント”、“Documents” など）

※：macOS版の11.0.1以前では“henjinsoft”フォルダが書類フォルダ内ではなくホームフォルダ内に在って、11.0.2以降になった時に成績記録ファイルはコピーされますが、古いファイルは残っているので不要になったら捨てて構いません。

【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】

「蛮族襲来」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】

「蛮族襲来」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等への掲載等、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】

「蛮族襲来」は、Unity2020.3.48f1で作成されています。

【バージョン履歴】

2023.07.23 11.2.1

内部処理の調整

2023.06.10 11.2.0

フィールド内要素の追加

キャラクタ動作の調整

内部処理の調整

2023.01.15 11.1.0

マウス押下時間表示の変更

マウスポインタ動作の調整

内部処理の調整

2022.11.01 11.0.2

キャラクタ動作の調整

内部処理の調整

2022.08.14 11.0.1

画面レイアウトの調整

内部処理の調整

2022.08.08 11.0.0 (非公開)

Unity2020で作り直し

2012.05.19 10.0.0

初版

2023.7.23 竹内 (Macの変人) 喜代志