

看板飛ばし 11.1.3

【解説】

「看板飛ばし」は、ボールを的に当てるだけの暇潰しゲームです。

制限時間90秒内で次々現れる的にボールを当てて、静止している的にボールが当たれば得点が入ります。的に中央近くに当たるほど高得点です。

また、的に現れる位置は変化するので、遠い的にほど高得点になります。

標的のデザインは外部ファイルの画像で差し替える事が可能です。

MacOS版で“Supplement”フォルダが有るにも拘らず、その中のファイルが反映されない場合には「Supplementが見つからない場合」フォルダ内の文書を参照してください。

【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。

動作にはインターネット接続や他のアプリケーション等のインストールを必要としません。

【インストール】

「看板飛ばし」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】

「看板飛ばし」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】

「看板飛ばし」は、Unity2017.4.40f1で作成しています。

(セキュリティ問題 (CVE-2025-59489) 対策のパッチ済み)

【バージョン履歴】

2025.11.02 11.1.3

Unityのセキュリティ問題 (CVE-2025-59489) の対応

2022.10.24 11.1.2 (macOS版のみ)

macOS-12(Monterey)での不都合対応

2021.09.03 11.1.1

内部処理の調整

2021.07.12 11.1.0

標的デザイン差し替え機能の変更

内部処理の調整

2020.12.15 11.0.0

Unity2017に移行

2020.05.24 10.2.0

残り時間表示の追加

内部処理の調整

2019.07.20 10.1.6

内部処理の調整

2019.01.07 10.1.5

内部処理の調整

2017.11.15 10.1.4

標準比率以外のウインドウサイズに対応

内部処理の調整

2016.08.25 10.1.3

内部処理の修正

2016.06.17 10.1.2

内部処理の調整

2014.02.22 10.1.1

内部処理の調整

2014.02.04 10.1.0

標的デザイン差し替え機能の追加

グラフィック素材の調整

内部処理の調整

2013.11.16 10.0.1

内部処理の調整

2013.11.04 10.0.0

初版

2025.11.2 竹内 (Macの変人) 喜代志