

爆風！ 11.1.2

【解説】

「爆風！」は、榴弾で小鬼や障害物を吹き飛ばしてゴールを目指すアクションゲームです。

元々が小鬼を吹き飛ばす事だけを目的に作った物で、アクションゲームとしての難易度は低いのですが、小鬼や障害物の動きを読む事が必要で謎解き要素があります。

登場する小鬼は「小鬼踏み」と同じ物で、表示の制御やグラフィック素材を流用していますが、小鬼の行動については異なっています。

今回もドット絵の素材は、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。

【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。

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】

「爆風！」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】

「爆風！」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】

「爆風！」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】

2025.11.01 11.1.2

Unityのセキュリティ問題 (CVE-2025-59489) の対応

2022.09.05 11.1.1

macOS-12(Monterey)での不都合対応

内部処理の調整

2021.08.12 11.1.0

障害物の影の処理を変更

障害物の動作の修正。

内部処理の調整

2021.01.08 11.0.0

Unity2017に移行

2019.08.23 10.5.3

グラフィックの微調整

内部処理の調整

2019.01.17 10.5.2

細かな動作の調整

グラフィックの微調整

効果音の調整

内部処理の調整

2018.04.18 10.5.1

標準比率以外のウィンドウサイズに対応

グラフィックの微調整

内部処理の調整

2016.08.19 10.5.0

爆発関係動作の調整

効果音の調整

2016.07.07 10.2.0

コンパス表示の追加

グラフィック素材の調整

内部処理の改善

2014.02.16 10.1.0

爆風に対する反応の調整

内部処理の調整

2014.01.12 10.0.0

初版

2025.11.1 竹内 (Macの変人) 喜代志