

Arrowhead 11.0.3

【解説】

「Arrowhead」は、全方向スクロール型のシューティングゲームです。

基本は敵機を破壊して残骸を集める事です。ある程度残骸を集めると、敵機が持っている装備を使用可能になるので、これで自機を強化します。装備によっては更に残骸を集める事で強化する事が可能です。登場する敵機は40種類で、全て敵機が独自の装備を持っているので、装備も同じ数の種類があります。

また、残骸を集める事で先の宙域（宇宙区間なので宙域と呼んでいます）に進む事が可能になります。宙域は全部で9つで、先に進む程強い敵機が現れ、最後の宙域の中央にいる親玉の残骸を回収するとゲームクリアです。ゲームクリアまでの目安は約10時間です。

慣れるまでは操縦が難しいかも知れませんが、随時状態を保存して中断が可能で、自機が破壊された場合も、その時点の出撃が無効になるだけでゲームオーバーにはならないので、諦めなければ少しずつでも先に進む事が出来るでしょう。ゲームが進んで装備が充実してくれば操作も楽になります。

ゲームクリアした後は、それまでに獲得した装備等を保存したままでゲームをリセットして最初の宙域から再開する事が出来ます。その際には、既に獲得している装備等は保存されるので、ゲームの進行は最初より楽になります。装備が揃ってくれば、リセットから約30分でクリア出来るようになります。

基地内をRPGのように歩き回る事が可能で、ここで諸々の設定をしたりゲーム内容の詳細な情報を得たり出来るようになっています。

ゲームなので当然ですが、ドキュメントには記述の無い要素が多々あります。特定の条件でのみ現れる敵機など、オマケ要素も幾つかありますが、これに関しての詳細は非公開としておきます。

基地内で管制室以外の部分は全てオマケ要素なので、管制室から一步も出なくても本筋のゲームを進める事は可能です。

ゲームをクリアしてリセットした後でなければ全てのオマケ要素にアクセスする事が出来ない所以、ゲームが進んだら既に知っている場所でも再確認すると良いでしょう。

敵機は本筋が40種類とオマケ要素が18種類ですが、オマケ要素の敵機の中には発見が困難な物もあり、これらも含めて全ての敵機を破壊し装備を揃えるには相当回数のリセットと最低約8ヶ月の期間が必要です。

オマケ要素の装備には非常に強力な物も有るので、これらを揃える事が出来れば殆ど無敵に近い状態になります。

基地内の人物等にはAriAruさんが公開されている素材を使用させて頂きました。

【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】

「Arrowhead」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】

「Arrowhead」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】

「Arrowhead」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】

2025.12.09 11.0.3

次期バージョンへの移行データ作成

2025.11.03 11.0.2

Unityのセキュリティ問題（CVE-2025-59489）の対応

2021.08.28 11.0.1

画面表示の微調整

2021.02.28 11.0.0

Unity2017に移行

細かな動作の調整

2020.06.05 10.7.2

基地内のグラフィックの微調整

細かな動作の調整

内部処理の調整

2019.06.15 10.7.1

名前消去時の不都合に対応

基地内歩行速度調整機能の修正

基地内の要素の微調整

内部処理の調整

2019.03.10 10.7.0

一部の装備の動作修正

敵機動作の修正

敵機デザインの微調整

グラフィック周りの微調整

音量調整機能の修正

基地内の要素追加

内部処理の調整

2018.02.09 10.6.1

内部処理の調整

2017.12.18 10.6.0

装備類の動作改善

一部の敵機のデザインや動作の変更

基地内の要素追加

メール文面の追加・変更

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

2017.08.15 10.5.2

内部処理の調整

2017.05.09 10.5.1

効果音の調整

細かな動作の調整

内部処理の調整

2017.03.19 10.5.0

戦闘フィールドから戻る際の不都合に対応
一部の敵機や装備の動作調整
基地内の要素追加
細かな動作の調整
内部処理の調整

2016.03.30 10.4.0

基地内の要素追加
細かな動作の調整

2016.02.12 10.3.0

基地の拡張
効果音の変更
細かな動作の調整
内部処理の調整

2015.12.17 10.2.0

基地の拡張・変更
ゲームバランスの調整
細かな動作の調整
内部処理の調整

2015.10.27 10.1.0

9番目の宙域の変更
基地内の要素追加
細かな動作の調整
内部処理の調整

2015.09.28 10.0.0

正式版公開
9番目の宙域を追加
内部処理の調整

2015.08.02 0.9.8

7・8番目の宙域を追加
ゲームバランスの調整
細かな動作の調整
内部処理の調整

2015.05.15 0.9.7

6番目の宙域を追加
細かな動作の調整
内部処理の調整

2015.02.23 0.9.6

- 4・5番目の宙域を追加。
- 0番目の宙域（演習場）の変更
- ゲームバランスの調整
- 細かな動作の調整
- 内部処理の調整

2014.12.17 0.9.5

- 推進制御処理の修正
- 3番目の宙域を追加。
- メール文面の追加・修正
- ゲームバランスの調整
- 細かな動作の調整
- 内部処理の調整

2014.11.01 0.9.3

- 序盤お助け機能の追加
- 歩行スピード調整機能の追加
- ゲームバランスの調整

2014.10.20 0.9.2

- メール文面の追加
- ゲームバランスの微調整

2014.10.14 0.9.1

- 予告編

2025.12.9 竹内 (Macの変人) 喜代志