

Arrowhead

ver. 12.1.0



2026.7.19

竹内 (Macの変人) 喜代志

「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。登場する敵機は全て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。

ゲームクリアに必要な時間は、ある程度の予備知識が有って最適な操作をすれば10時間程度です。実際に初めて遊ぶ際には、これより多くの時間が必要になります。

なお、0番の宙域は練習フィールドなので、ゲームの本筋には関係しません。

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でも、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。

シューティングゲームですが、大量の敵が現れるのをバタバタと撃破するといった物ではありません。どちらかと言うと一騎討ちに近く、特に序盤では複数の敵に囲まれたら勝ち目は有りません。

敵機と装備の性格を考慮して戦術を考える必要があり、謎解きパズルのような性格も有ります。

ゲームは基地と宙域を行き来して進行します。

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、これらについ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ので、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19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有り、これらも含めて全ての敵機を破壊し装備を揃えるには、内部情報を知っていたとしても相当回数のリセットと最低でも約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が、そういう装備を持っている敵機は当然ながら手強いです。

【操作】

起動するとプレイヤー選択画面になります。この後の操作はゲーム内のガイド表示やヘルプ等で分かるようになっていきます。

全体としては、プレイヤー選択画面でプレイヤーを選んで基地に入り、そこで宙域を選んで出撃する流れです。一部の操作ではマウスを使いますが、主要な部分の操作はキーボードで行います。

【成績記録】

「Arrowhead」のゲームの状態は、ユーザー毎の書類フォルダ内の“henjinsoft”フォルダ内の“Arrowhead”フォルダ内の設定ファイルに保存されています。

ファイル名は“GameStatus*”(*の部分は0から9のプレイヤー番号) です。

設定ファイル内にはプレイヤー番号は保存されていないので、ファイル名のプレイヤー番号の部分を書き換える事でプレイヤー番号を変える事が可能です。

アプリケーションにはプレイヤーを削除する機能が無いので、プレイヤーを削除するには、このファイルを削除します。

設定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。

この仕様のために、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有るので、その際はアクセスを許可して下さい。

※: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)

【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、Unity6 6000.0.79f1で作成しています。

【謝辞】

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。

【バージョン履歴】

2026.07.09 12.1.0

表示乱れの修正

敵機の追加

細かな動作の調整

内部処理の調整

2026.06.11 12.0.1

レーダー輝影の調整

細かな動作の調整

2026.05.07 12.0.0

Unity6で全面作り直し

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

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

Arrowhead 12.1.0

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
内部処理の調整

2017.08.15 10.5.2

内部処理の調整

Arrowhead 12.1.0

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

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

Arrowhead 12.1.0

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

Arrowhead 12.1.0

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（Unity3.4）

【旧版からの移行】

◆ ver.11.0.3以前からの12.0.0への開発環境の変更について。

ver.12.0.0から開発環境をUnity6に変更し完全に作り直しました。

可能な限り従来の素材やスクリプトを流用していますが、Unityの幾つかの機能が完全に入れ替わっていて互換性が無い為に、全く同じには出来ていません。

細々と変わっている部分もありますが、全体のストーリーや難易度等、基本的なゲーム性に関する部分には変更ありません。

ver.11.0.3からの移行の場合は、アプリケーションを入れ替えるだけで、そのまま動作します。

ver.11.0.2以前からの移行の場合は、プレイヤー選択画面で“P”キーを押す事で旧データを取り込みます。

この際、既にver.12.0.0でプレイヤーを作っている場合は、そちらが優先されます。

ver.10.7.2以前からの場合も同上ですが、何か不都合があるかも知れません。

可能ならver.11.0.3を経由して移行する事をお勧めします。

◆ ver.10.7.2以前からの11.0.0への開発環境の変更について。（過去の情報）

ver.11.0.0から開発環境をUnity2017に変更しました。

戦闘状態での機体などの動きは物理シミュレーションによっているのですが、Unityの物理エンジンが完全互換ではない為に、ver.10.7.2以前とは微妙に振る舞いが変わっています。

可能な限り同じになるよう調整したので、実際に操作しても殆ど違いは感じられないと思いますが、一部の敵機では振る舞いが少し変わっているように見えるかも知れません。

【お節介情報】 …特に知らなくても本筋のゲーム進行には支障無いような情報です。

基地内の管制室以外はオマケ要素なので管制室内だけでゲームは進行可能ですが、外部も探索しておいた方が良いでしょう。ただ、何か良い事が起こっても特に報告はされません。

居住区に居る女の子が逃げるのを追い回してはいけません。嫌われてしまいます。

宙域は無限に広がっていますが、開始点から100,000宇宙単位を超える場所には何も有りません。

オマケ要素の敵機が出現する条件は、ゲームの進行状況、特定の日時、特定の場所等です。内部情報無しに遭遇するには運だけが頼りなので、とにかく時間をかけて遊ぶだけが方法です。何か有りそうだと目星を付ける事は可能です。

オマケ要素の敵機には、条件が揃えば否応なしに襲ってくる物と「こんな所には何も無いだろう」と思うような場所に潜んでいる物が有ります。

強化可能な装備について、殆どの物は残骸を5個回収すると使用可能になります。その後は残骸の累計個数が15、50、150、500個でレベル5まで強化されます。例外として遭遇が困難なオマケ要素の敵機や特に強力な敵機等の装備では異なる場合が有ります。

到達している最高段階の宙域で累計10から15個の残骸を集めると次の宙域へ出撃可能になります。

序盤で操縦が難しく手間取っても、失敗しても良いので出撃を続けましょう。