

宇宙水母 12.2.0

【解説】

「宇宙水母」は、3分程度で終わる、お手軽シューティングゲームです。

上方から漂って来る宇宙クラゲをビーム砲で駆除してください。ビームは連続して発射すると次第に到達距離が短く弱くなり、休むと回復します。

クラゲを駆除すると砲台からの距離に応じた得点が入ります。砲台にクラゲが衝突すると減点されます。全てのクラゲを駆除するとボーナスで10,000点入ります。

クラゲは色違いで4種類と最後に少し大きいのが出ます。得点・減点はクラゲの種類によって変わります。

大クラゲだけは一撃で破壊出来ず、胴体や触手などを個別に破壊して得点も個別に入ります。

胴体を先に破壊すると小さな触手の破片が残る事がありますが、これは見落としやすいので注意してください。

得点の最大値は131,000点で、それを超えると131,001点で固定されます。実際には得点が100,000点を超える事はまず無いと思います。

このゲームではクラゲが攻撃してくる事は無く、砲台が破壊される事もあります。衝突すると減点されるだけなので途中でゲームオーバーになったりもせず、どちらかと言うと射的に近い感じです。

難易度は低い部類だと思います。クラゲの出現位置や種類などランダムに決まるので運の要素も有るのですが、高得点を狙うためには出来るだけ高い位置でクラゲを破壊しないといけないので、それなりに腕も必要になります。

バージョン12.0.0でUnity2020に移行して完全に作り直しました。

基本のルールや構成は変わっていませんが、ゲームバランスが微妙に変わっているので従来よりも得点が多く出る傾向が有ります。

また、バージョン12.1.0で得点の計算方法を変更し、基本部分は不変ですが状況に応じて発生するボーナス点のような物を追加してあります。この辺りの詳細は伏せておきますが、ランダムに得点が増えるようになるので運の要素が少し強くなりました。

得点の計算方法と成績記録の保存場所が変わった事のために、旧バージョン11.0.3以前の成績は引き継がれません。

【操作】

起動するとウインドウの中央に現れる3つの球体がメインメニューなので、これをクリックするかビーム砲で撃ってください。

左から『アプリケーション終了』『ゲーム開始』『説明の表示』です。

【成績記録】

バージョン12.0.0より「宇宙水母」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“宇宙水母”フォルダ内の“高得点記録”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12.1.0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、12.1.1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。

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】

「宇宙水母」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】

「宇宙水母」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、特に作者の承諾は不要です。

【開発環境】

「宇宙水母」は、Unity2022.3.62f3で作成しています。

【バージョン履歴】

2026.08.29 12.2.0

Unity2022に移行

細かな動作の調整

インターフェースデザインの調整

内部処理の調整

2025.11.04 12.1.2

Unityのセキュリティ問題（CVE-2025-59489）の対応

2022.11.07 12.1.1

マウスポインタ表示の変更

内部処理の調整

2022.06.11 12.1.0

得点計算の変更

細かな動作の調整

内部処理の調整

2022.05.02 12.0.0

Unity2020で作り直し

クラゲの透明度設定の追加

ゲームバランスの調整

成績保存方法の変更

2021.09.02 11.0.3

画面表示の微調整

2021.05.19 11.0.2

細かな動作の調整

内部処理の調整

2021.02.05 11.0.1

内部処理の調整

2020.11.22 11.0.0

Unity2017に移行

2020.05.06 10.4.0

当たり判定の調整

効果音の調整

内部処理の調整

2019.07.08 10.3.3

説明表示の不都合対応

内部処理の調整

2018.12.03 10.3.2

内部処理の調整

2016.06.11 10.3.1

効果音の調整

内部処理の調整

2014.02.10 10.3.0
細かな動作の調整
グラフィック素材の調整
内部処理の調整
2013.10.07 10.2.2
内部処理の調整
2013.08.14 10.2.1
内部処理の修正
2013.08.11 10.2.0 (未公開)
背景表示の変更
内部処理の変更
細かな動作の調整
2013.07.21 10.1.2
背景の追加
効果音の追加
ヘルプ表示の変更
2013.06.09 10.1.1
大クラゲの出現位置調整
内部処理の調整
2013.05.29 10.1.0
大クラゲのデザイン変更
ビーム強度の調整
2013.05.17 10.0.0
初版

2026.8.29 竹内 (Macの変人) 喜代志