

Illusion II -光の舞-

Ver1.41(文化祭版) 取扱説明書

0. ILLUSION II に関する こと

制作者 HN:Moneto

ソフトウェアの名称:Illusion II -光の舞-

(ScoreEditor は単なるオマケです。Illusion II のゲームと併せて一作品とお考え下さい。しかしながら、そちらにも「バージョン情報を別フォームに表示することで、(一応)それなりのプログラムに見えなくもないように見える」演出をしています。これで演出と言えるのか、というのはまた別の問題ですが……)

開発言語:Object Pascal

開発ソフト名:DelphiX コンポーネント集の入った Delphi5

開発している OS:Windows Vista Basic

Delphi 以外に使用したソフトウェア:Microsoft Office2007 Word

GIMP2.4.0

DOGA-L3

DOGA-L1

Paint

テーマとの関連性:ゲーム(ストーリーモード)の開始時にムービーを使用し、ゲームを「演出」しています。また、ゲーム中で使われているグラフィックにはほぼ全てグラデーションを使用し、立体に見えるような「演出」がされるようになっています。その他、効果音をいくつか入れることによっても、僅かながら演出をしています(つもりです)。

動作検証済OS:Windows Vista Basic

Windows XP HomeEdition SP2・SP1

Windows Me(中学化学実験室のもの)

注:以上の OS をお使いの方でも、その PC のスペックによって動作速度は著しく変化します。その点はご了承ください。また、Windows Vista 以外の OS でプレイされる場合、一部の画像の色やフォントが若干おかしくなることがあります。

1. はじめに

本作品は文化祭版、即ち完全版です。

ソフコン c 版である Ver1.19 から、敵の弾がショットで消せなくなりました。それに伴い、自機の当たり判定は、自機の画像の上方にある 10×10ピクセルの円だけとなりました。(実際の判定は正方形でとられますが)ご注意ください。

また、Illusion II Ver1.19 以前のリプレイデータをこの Ver1.41 で再生されますと、新たに追加された敵のために上手く再生できません。Ver1.19 以前のものは Ver1.19 でご覧になって下さい。

2. ILLUSION II - 光の舞 - とは？

簡単に申し上げますと、「弾幕シューティングゲーム」です。

全11面構成でとなっています

3. プレイするには？

本作品はレジストリを使用しておりませんので、解凍後、解凍先のフォルダの「Illusion.exe」を開くことで、ゲームが起動します。

本作品はゲームパッドに対応している(DXInput を使用している)ので、市販のゲームパッドでプレイすることができます。

ゲームパッドの場合、

Button1:メインショット(前方に弾丸を射出します)

Button2: サブショット(後方に弾丸を射出します)

Up: 自機を上に移動させます。

Down: 自機を下に移動させます。

Left: 自機を左に移動させます。

Right: 自機を右に移動させます。

キーボードの場合、

Z・Space キー: メインショット(前方に弾丸を射出します)

X・Enter キー: サブショット(後方に弾丸を射出します)

上下左右キー: 自機の移動(移動方向はキーの通りです)

4. ILLUSION II のフォルダに入っているものの解説

・Illusion2.exe⇒ゲームの実行ファイルです。

・seeds.dat、score.dat、rep.dat⇒それぞれランダム値の記録、スコアデータの記録、リプレイデータの記録をしています。

中身をいじると(特に rep.dat)起動できなくなったり、データがおかしくなったりしますので、絶対に中身はいじらないでください。

・Editor.exe⇒すでに設定してあるスコアデータの名前や、コメントを編集することができます。

・movie.avi⇒ムービーです。消さないでください。

・取扱説明書.pdf⇒正にこれのことです。

5. 制作協力者一覧

伊藤 様(BGM を提供して下さいました)

びんちょ 様(プログラミングの技術を提供して下さいました)

Blackman 様(プログラミングの技術を提供して下さいました)

ビタファ 様(プログラミングの技術を提供して下さいました)

その他、大勢の KCLC の皆様

6. よくある質問

Q1:リプレイ再生中に「リストのインデックスが範囲を超えています」と表示されます

A1-1:おそらくリプレイデータを勝手に編集されてしまったのが原因と思われます。こうならないためにも、リプレイデータは絶対にいじらないでください。

A1-2:Ver1.19 以下のバージョンで作成したリプレイデータを読み込んでいることも考えられます。一度、Ver1.19 以前のバージョンで再生してみてください。

Q2:あのムービーは何で作っているのですか？

A2:追加パーツ集の入った DOGA-L3(シェアウェア)で制作しています。

Q3:Windows95 や Windows98 では動かないのですか？

A3:一応動きます(要 DirectX)が、動作速度は保証できません。

7. おわりに

本作品を再配布される際は、御面倒でも moneto03@gmail.com までご連絡ください。

また、バグ等がございましたら、moneto03@gmail.com もしくは掲示板までお願いいたします。
動作検証も大歓迎です。(特に Windows Vista の Basic 以外のバージョン)

2008/08/07

Moneto