

夢幻楼閣 11.0.2

【解説】

「夢幻楼閣」は、暇潰し向きのパズルゲームです。

怪しい灯籠（敵の砲台）の攻撃を避けながら灯籠を破壊して塔の上階を目指す物で、雰囲気はシューティングのようにも見えますが、勝敗は相互の位置関係だけで決まり動的な要素は無い完全にパズル系のゲームです。

塔を上へ上へと登るのですが、どこまで登っても終わりが無く難易度もほぼ変わらないので、全面クリアのようなゴールは有りません。

終わりの無いゲームですが、自由に中断再開が可能で難易度も低めなので、ちょっと空いた時間に暇潰し程度で遊ぶのに向いていると思います。

このゲームは、もりすけさんの作品「Badoil」のリメイクで、オリジナルが20階までだったのを終わりの無い塔に再構成した物です。

終わりの無いゲームのアイデアは、AriAruさんの作品「TriTower」から思い付きました。

【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有ります。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。

【インストール】

「夢幻楼閣」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】

「夢幻楼閣」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】

「夢幻楼閣」は、Unity2017.4.40f1で作成されています。

【バージョン履歴】

2022.08.22 11.0.2

macOS-12(Monterey)での不都合対応

内部処理の調整

2021.07.21 11.0.1

内部処理の調整

2020.12.12 11.0.0

Unity2017に移行

2020.08.29 10.0.4

プレイヤー情報表示の修正

効果音の追加

内部処理の調整

2019.09.02 10.0.3

内部処理の調整

2019.06.27 10.0.2

内部処理の調整

2018.12.19 10.0.1

内部処理の調整

2017.08.03 10.0.0

初版

2022.8.22 竹内 (Macの変人) 喜代志