

黒饅頭 11.1.1

【解説】

「黒饅頭」は、ヒントの数字から鍵穴に隠されている数字を当てるパズルです。

12×12の範囲に複数の鍵穴が有って、それぞれの鍵穴には1から6の数字が隠されています。

タイル形の鍵には鍵穴に対応して1から6の数字が書かれています。鍵穴と鍵に過不足はありません。

鍵穴の無い場所にはヒントとしてその場所の上下左右斜めに隣接する鍵穴の数字の合計が表示されています。隣接する鍵穴が無ければ空白です。このヒントから推理して全ての鍵穴に同じ数字の鍵を置くのが目的です。

鍵穴の数により“簡単”・“普通”・“困難”の3段階の難易度が有りますが、難易度が高くなるにつれてヒントの数字だけでは鍵の数字が一意に決まらない場合が出てきます。このような状況は難易度設定が“困難”では頻繁に発生し“簡単”や“普通”でも稀に発生するので、そのような場合には勘で進めてください。このために“困難”設定では運試しの傾向が強くなりますが、一見解けないように見えても慎重に判断すると解ける事も多です。

「黒饅頭」は、もりすけさん作の「ソラカラ」をリメイクした物です。ゲームのルールは全く同じですが、難易度の設定範囲が変わっていて、フィールドのサイズは「ソラカラ」の最少サイズと同じ12×12の固定になりました。

「黒饅頭」というタイトルは「ソラカラ」の内容から取らせて頂き、ストーリー設定等も「ソラカラ」を引き継いでいます。

それ以外にも、もりすけさん作の素材を一部流用させて頂きました。

バージョン11.0.0からUnityで全面的に作り直して、細々と変わっている部分もありますが、基本的な構成は同じです。

【操作】

最初に起動した時だけ事の経緯が表示されますが、クリックで消えます。

画面右下に操作ボタンがあります。

右向き三角の開始ボタンを押すとゲーム開始します。

画面右に表示された鍵をクリックして選び、置きたい鍵穴をクリックします。

画面右下の「？」ボタンを押すと詳細の説明が表示されます。

【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。

【インストール】

「黒饅頭」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】

「黒饅頭」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等への掲載等、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】

「黒饅頭」は、Unity2020.3.43f1で作成されています。

【バージョン履歴】

2023.01.10 11.1.1

マウスポインタ表示の変更

画面デザインの調整

内部処理の調整

2022.05.26 11.1.0

Windows版での動作不都合対応

マウスポインタ表示の変更

内部処理の調整

2022.03.24 11.0.0

Unity2020で全面作り直し

難易度設定に“自動”を追加

：

2006.01.30 1.0.0

初版

2023.1.10 竹内 (Macの変人) 喜代志