

ソフトウェアプレイガイド



計算王

プレイ人数 1～4人、大人数対応可 所要時間 約 5～10 分

「学習」や「知的活動」の促進、認知機能の維持
向上およびコミュニケーションの促進を目的とした
アプリ

 **TOYOMARU**

POINT

認知症加算

実施記録

レクリエーション

1. ゲームの概要

出題された数式を計算し、ソフトテンキーで正解を入力する計算ゲームです。

制限時間内に指示された計算式を解いていきます。

計算を通じて「学習」や「知的活動」を行い、認知症の予防を目的としています。

2. プレイモードの説明

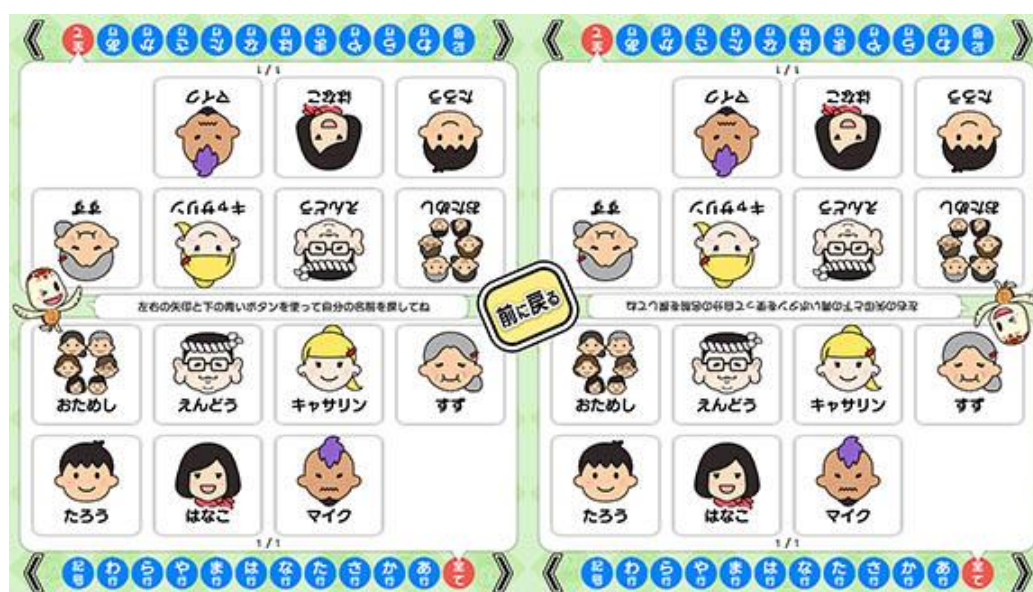
本アプリでは通常プレイのほかにレクモードが存在します。

通常プレイ	1～4人にてプレイ可能です。解答に制限時間があります。
レクモード	1～4人にてプレイ可能です。解答に制限時間はありませんので、集団レクリエーションとして大人数でお楽しみいただけます。

3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします（ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい）。



（ユーザー選択画面）

施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「おためし」を選択して下さい（プレイ履歴は保存されません）。

4. プレイの流れ【通常プレイ】

- ① アプリ選択画面から「計算王」を選び、「始める」をタッチしてお好みの難易度を選択します。難易度により「制限時間」と「計算式の種類」が異なります（「6. 難易度について」参照）。



（ゲーム開始画面）



（難易度選択画面）

- ② 難易度を選択した後に、ユーザーを選択します。最大4人までプレイすることが可能です。登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。



（ユーザー選択&プレイ履歴画面）



（おためし選択時）

- ③ ゲームを開始すると計算式が表示されます。制限時間内に計算し、画面右下のソフトテンキーを使って解答を入力します。入力途中もしくは入力後に解答を変更する場合は、ソフトテンキーの右にある「やり直し」をタッチし、クリアした後に改めて解答を入力します。

入力後5秒間変更がなければ自動的に結果が判定されます。

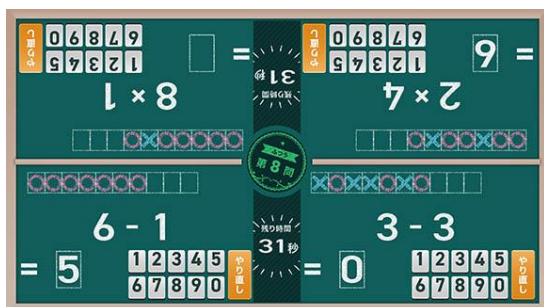


（制限時間内に計算して…）



（解答を入力する）

1 人プレイの場合は、解答を入力して 5 秒後に結果判定されますが、2 人以上でプレイする場合は、参加者全員が解答を入力し終えるか、もしくは時間切れとなった時に判定されます。尚、参加者がいない画面スペースには「お休み」と表示されます。



(4 人プレイ画面)



(参加者が 2 名しかいない場合)

- ④ 解答が正しければ「正解」、間違えた場合および制限時間内に解答できなかった場合は「不正解」と表示されます。不正解もしくは時間切れの場合は、画面に正解が点減表示されます。「次へ」をタッチすると次の問題が始まりますので、同じように計算していきます。



(不正解の場合)



(正解が点減表示)

- ⑤ 全 10 問を消化するとゲーム終了です。画面のどこかをタッチすると、プレイ履歴の保存と結果発表が行われます。結果発表では、10 問中の「正解数」と「得点」が表示されます。



(1 人プレイ時の結果発表)



(4 人プレイ時の結果発表)

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい (データが正しく保存されません)

- ⑥ ゲームを続ける場合は「はい」を、ゲームを終了する場合は「いいえ」をタッチします。「はい」を選択した場合は③に戻り、「いいえ」を選択した場合は終了画面が表示されます。



(続ける／やめる選択画面)



(終了画面)

5. レクモード

レクモードでゲームを開始すると、通常プレイと同様に進行しますが、各問題における制限時間はありません（ユーザーを選択していればゲーム終了後にプレイ履歴が保存されます）。

このモードは、制限時間内に解答するのが困難な方がプレイする場合や、同時に大人数が参加して「みんなで協力して計算する」といった集団レクリエーションを実施する場合にお使い頂けます。

集団レクリエーションでは、HDMI 出力機能を使用し、外部モニターに映し出して1人プレイにて実施することをオススメします。

6. 難易度について

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」・「ちゃれんじ」の各難易度の内訳は下表の通りです。

難易度	問題数	制限時間	計算式の種類	
かんたん	10 問	60 秒	1 桁の足し算、または引き算。 「+」または「-」を 1 つだけ。 解は 0（ゼロ）以上。	例) $2+3$ $9-5$
ふつう		45 秒	1 桁の足し算、または引き算。 「+」または「-」を最大 2 つまで （混合はなし）。 1 桁数値の掛け算（九九）。 解は 0（ゼロ）以上。	例) $2+3+4$ $9-5-3$ 8×8
むずかしい		30 秒	1 桁の足し算、または引き算。 「+」または「-」を最大 4 つまで （混合はなし）。 解は 0（ゼロ）以上。	例) $2+3+4+5$ $9-4-3-1-1$
ちゃれんじ		15 秒	1 桁の足し算、引き算、掛け算、 割り算の混合。 「+」「-」「 $\times$ 」「 $\div$ 」を最大 5 つまで。 解は 0（ゼロ）以上。	例) $2\times 3+4\div 2-1+5$

※ レクモードの場合は、難易度に関係なく、制限時間はありません

7. スコアについて

最高スコアは 100 点、最低スコアは 0 点です。

1 問正解で 10 点、全問正解すれば 100 点満点です。

8. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます（「おためし」の場合は表示されません）。

- ・プレイした日付
- ・難易度（青：かんたん 緑：ふつう 黄：むずかしい 赤：ちゃれんじ）
- ・スコア



テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去 1 ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

9. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。次に管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。