

ソフトウェアプレイガイド



# 雑学王

プレイ人数 1～4人、大人数対応可 所要時間 約3～5分

認知機能6領域の一つ「学習および記憶」の鍛錬およびコミュニケーションの促進を目的とした学習アプリ

 **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

さまざまなジャンルから出題される雑学問題にクイズ形式で解答していきます。問題は全 10 問、1 問につき制限時間は 15 秒です。早く正確に解答することが高得点のポイントです。

認知機能 6 領域の 1 つ「学習および記憶」が鍛えられ、コミュニケーションの強化も期待できます。

## 2. プレイモードの説明

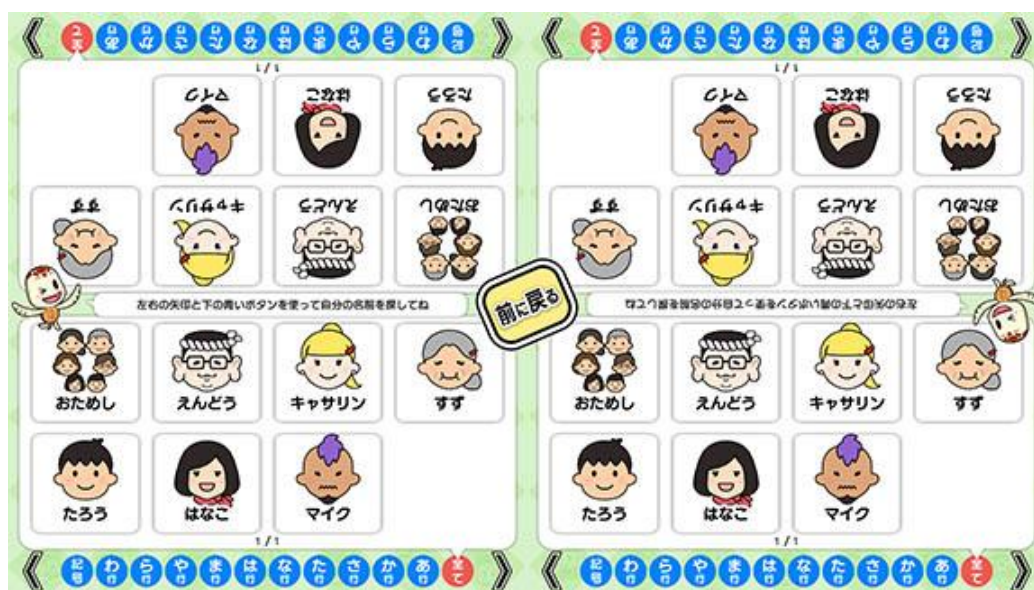
本アプリでは通常プレイのほかにレクモードが存在します。

|       |                                                            |
|-------|------------------------------------------------------------|
| 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「雑学王」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「選択肢の数」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。

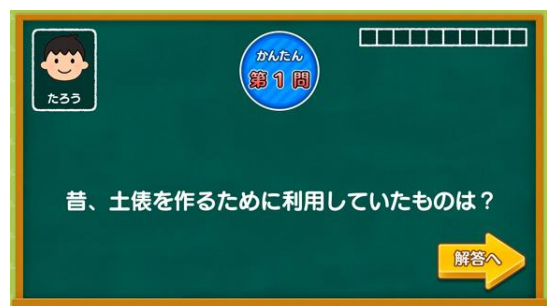


（ユーザー選択&プレイ履歴画面）

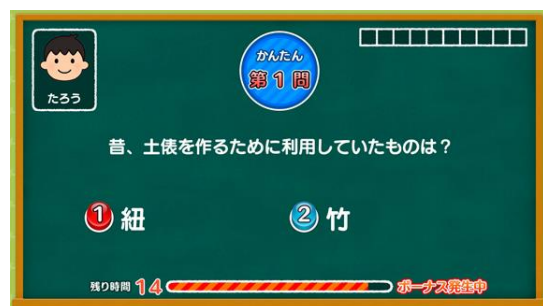


（おためし選択時）

- ③ ゲームを開始すると、問題が表示されます。問題が表示されてから13秒経過するか、それまでに画面右下の「解答へ」をタッチすると、解答の選択肢が表示されますので、正しいと思う解答をタッチします。



（問題を表示）



（選択肢を表示）

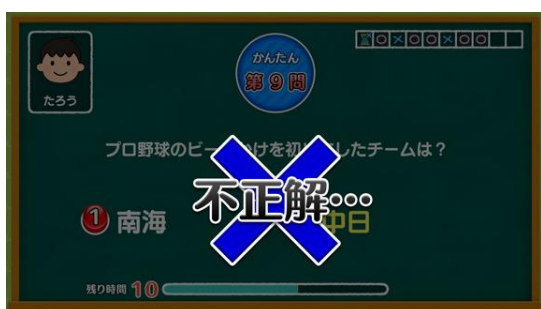
- ④ タッチした解答が正しければ「正解」、間違っていれば「不正解」が表示されます。③で画面右下に「ボーナス発生中」と表示されている間に解答して正解した場合はボーナス（5点）が、不正解の場合はペナルティ（-2点）が与えられます。



(正解の場合)



('ボーナス発生中'に正解の場合)

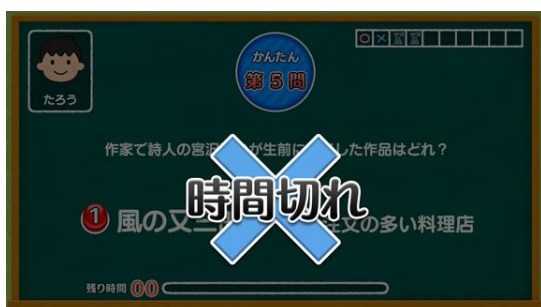


(不正解の場合)

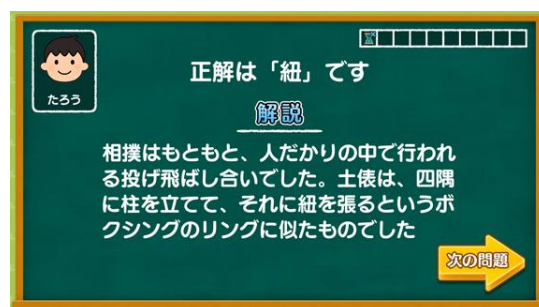


('ボーナス発生中'に不正解の場合)

制限時間内に解答できなかった場合には「時間切れ」となります。「正解」／「不正解」／「時間切れ」の判定後には出題に対する解説文が表示されます、この時、画面右下に表示されている「次の問題」をタッチすると、次の問題が始まります。



(制限時間内に解答できなかった場合)



(解説を表示)



- 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。



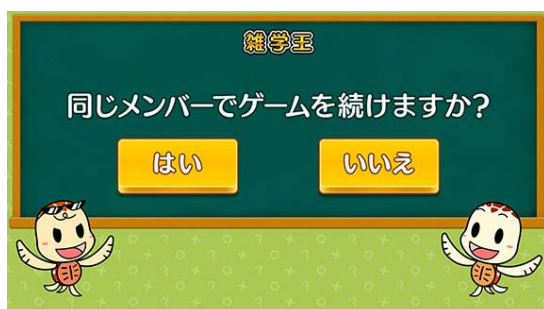
(1 人プレイ時の結果発表)



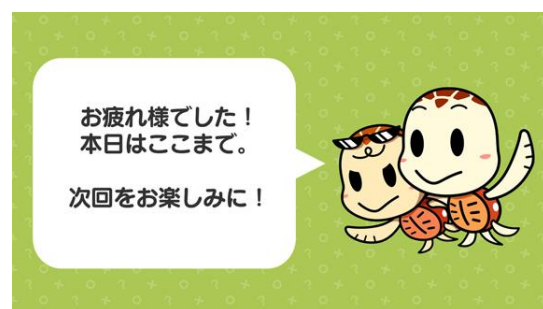
(4 人プレイ時の結果発表)

※ 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)

ゲームを 3 回続けて行った場合は、自動的に終了画面へと移行します。さらにゲームを続けたい場合は、ふたたび①から始めて下さい。

## 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「みんなで協力して解答する」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」の各難易度の内訳は下表の通りです。

|              | かんたん       | ふつう        | むずかしい      |
|--------------|------------|------------|------------|
| 選択肢の数        | 2 択        | 3 択        | 4 択        |
| 制限時間（1 問あたり） | 15 秒       |            |            |
| 「ボーナス発生中」の秒数 | 解答開始から 5 秒 | 解答開始から 3 秒 | 解答開始から 2 秒 |

## 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。100 点満点を目指すための重要なポイントは以下の通りです。

- すべての問題で正解する
- なるべく早く解答する

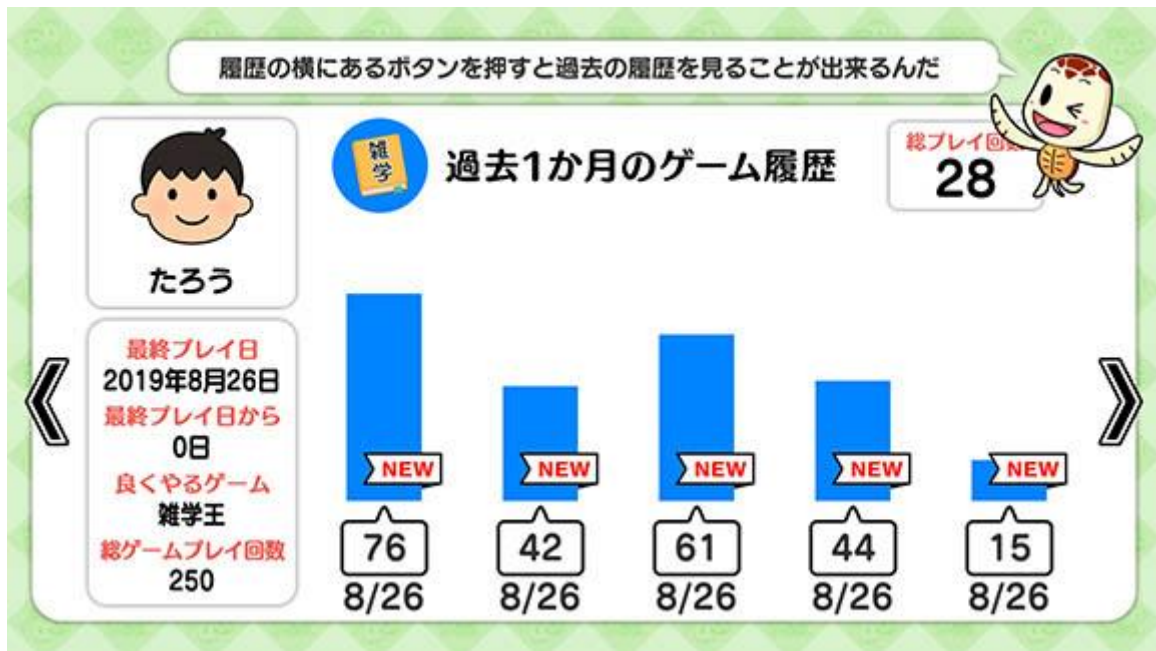
早く正確に解答することが高得点のポイントです。

|                 | 「正解」の場合 | 「不正解」の場合 | 「時間切れ」の場合 |
|-----------------|---------|----------|-----------|
| 得点（1 問あたり）      | 5 点     | 0 点      |           |
| 「ボーナス中」（1 問あたり） | プラス 5 点 | マイナス 2 点 | —         |

## 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）
- ・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。