

ソフトウェアプレイガイド



# 間違いさがし

プレイ人数 1～2人、大人数対応可 所要時間 約5～10分

集中力・観察力・空間認識力の鍛錬、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

2つの絵をよく見比べて、制限時間内に指定された数の間違いを探しましょう。

間違いを早く正確に見つけることが高得点のポイントです。

集中力と観察力、空間認識力が鍛えられ、認知機能の維持・向上が期待できます。

## 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	1～2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	1～2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「間違いさがし」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「間違い箇所の数」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2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、2つの絵が表示されます。画面左の「ただしい絵」を見本として、画面右の「まちがった絵」の中から違っている箇所を制限時間内に探し出し、その箇所をタッチします。違っている箇所をすべてタッチした後、5秒間変更がなければ自動的に結果が判定されます。



(制限時間内に探して…)



(間違っている箇所をタッチする)

2人プレイ時は、対戦形式で遊ぶことができます。ゲーム終了後は対戦結果が表示されます。



(2人対戦時の画面)



(対戦結果表示画面)

- ④ タッチした箇所がすべて正しければ「正解」、1つでも間違えた場合または制限時間内に見つけ出せなかった場合は「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、画面に正解の箇所が点滅表示されます。

「次へ」をタッチすると次の問題が始まりますので、同じように間違いを探し出していきます。



(不正解の場合)



(正解の箇所が点滅表示)

- ⑤ 全5問を消化するとゲーム終了です。「最終結果へ」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、「正解数」と「正解時の平均回答秒数」およびそれらを総合的に数値化したスコアが表示されます。



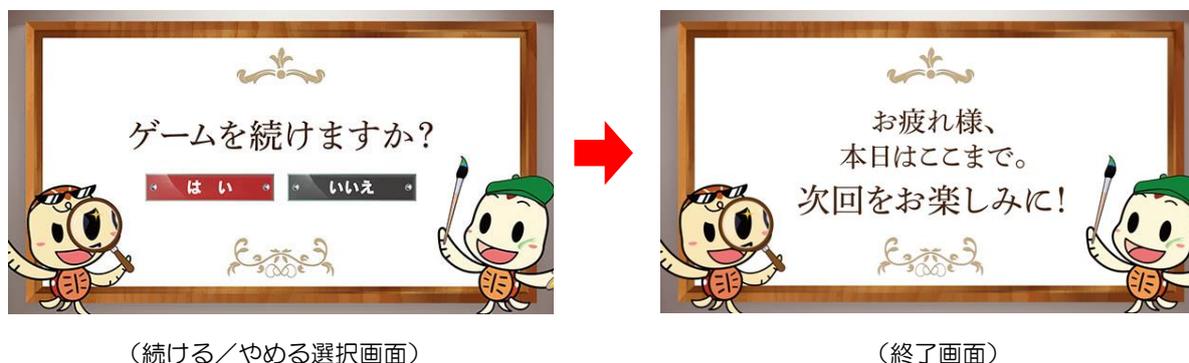
(「最終結果へ」をタッチ)



(結果発表画面)

※ 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。



## 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「みんなで協力して間違いを探す」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。

	かんたん	ふつう	むずかしい	ちゃれんじ
間違い箇所	5つ	3つ	1つ	? (1~5)
制限時間	60秒	60秒	60秒	なし

※1 「ちゃれんじ」には制限時間はありませんが、お手つき3回で「不正解」となります

※2 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。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
- なるべく早く回答する

正解率が大きな比重を占めており、次いで残り時間といった加点要素が続きます。何よりもまず間違えないことが高得点を獲得するための重要なポイントです。

## 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：チャレンジ）
- スコア

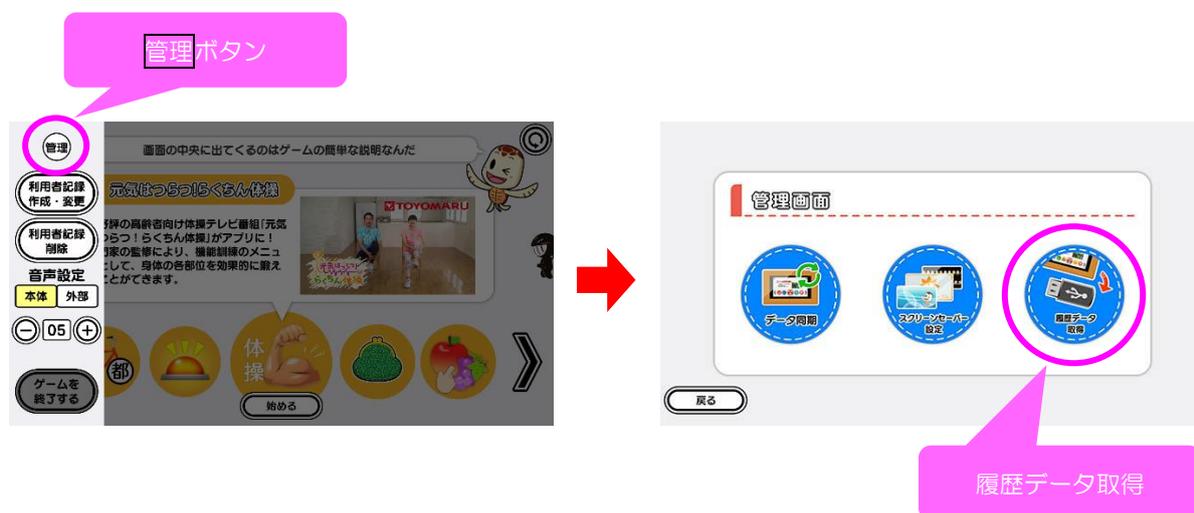


テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

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。