

サイコロ場所取りゲーム取り扱い説明書

1 メニューについて

(1) ニューゲーム

レベル1・・・このゲームの基本動作を覚えます。このモードでは相手（黄色）はいません。ひたすら、サイコロをクリックして広さを手に入れていきます。枠の中に入れなくなるとゲーム終了です。広さは絶えず正方形で1辺がサイコロの目の数です。（例えば4ができれば $4 \times 4 = 16$ で16マスの広さを手に入れます。）

レベル2・・・このゲームのメインです。相手（黄色）と広さの勝負をします。まず、プレイヤー（赤色）そして相手の順でサイコロを転がし（クリック）でた目の広さを手に入れていきます。枠の中に置けなくなるとゲーム終了です。終了時に面積の広い方が勝ちとなります。

おまけ・・・これにはゲーム性がありません。自由に広さを作ることができます。マウスの右クリックで赤、左クリックで黄色が作れます。児童用ではなく教師用だと思ってください。

(2) 印刷

手に入れた広さを印刷します。画面1はゲーム中の場所、画面2～4は右の並んでいる過去に手に入れた広さを相手（黄色）ごと印刷します。印刷の大きさはA4に合わされています。1マス1cm四方になるようになっています。画面1は現ゲーム場所です。画面2～4は右にある過去3回のゲーム結果です。

(3) 設定

コンピュータ思考 相手（黄色）の思考レベルを設定します。「ランダム」では相手は戦略なしに広さを置いていきます。「理知的」では相手はプレイヤーのじゃまをします。こちらのほうがやや難しいです。

チェック項目・ 「直線の表示」ではゲーム画面内に縦横の直線が入り、まが見えます。印刷時にも直線が入ります。幅は1cmです。「サイコロの回数表示」では1回のゲーム内で出たサイコロの目が表示されます。「形をすっきりの幅変更」では形をすっきりする画面においての縦横のますの数が変わります。未チェックで 15×15 ます、有チェックで 20×20 ますになります。「広さの表示」ではゲーム中に画面下にプレイヤーと相手の取得ます数が表示されます。

制限・・・プレイヤーと相手が出るサイコロの目の上限を決めることができます。範囲は1～6までです。

(4) 終了

サイコロ場所取りゲームを終了します。

(5) その他

「強制終了」はプログラムミスでゲームが終わらなくなったときに使用ください。
データを失わないで現ゲーム(画面1)が終われます。

2 ゲームの内容

(1) ゲームルール

サイコロの出た目に従って広さを手に入れていくゲームです。プレイヤーも相手も1回目は右上, 左下によせられます。2回目以降から最初の広さに接するようにさえすれば自由に場所を選択できます。255ターンを越えるとエラーがでますが, まずありえないので対策はしていません。

(2) 「形をすっきり」

「画面2」~「画面4」の言葉の上でクリックすると「形をすっきり」「画面1」に表示「キャンセル」というメニューがでできます。「形をすっきり」ではプレイヤーが手に入れた広さが複雑なのでこのモードを使って簡単な形に変えることができます。赤の部分左上から右下に向かってドラックすれば動かしたい広さを選択できます。(白い部分は含めない)赤の広さが白くなると移動可能です。動かしたい場所で左クリックすると置けます。(ただし, 置きたい所に赤があってはいけない)移動中に右クリックすると90°回転をします。端にうまく置けないときは少しずつ試してみてください。

ここでも印刷ができます。枠幅は1cmに設定しています。ただし, キャンセルボタンを押すと, 「形をすっきり」のデータは失われます。

(3) 備考

プログラムはVisualBasic6.0を使っています。Windows98, Meで動作確認をしています。特にドライバーやDLLはいりません。

このプログラムに必要なファイルは以下の通りです。

1. gif

2. gif

3. gif

4. gif

5. gif

6. gif

サイコロ場所取り . Exe

不備な点, 不明な点をご連絡ください。

メール : horiba-n@kln.ne.jp