

単純計算 ゲーム風練習ソフト numris

■numris とは

本ソフトウェアは、四則演算などの単純計算をひたすら練習するためのゲーム風ソフトです。落ちてくる数字や演算子のブロックを積み重ね、目標の数を作り出していくことが目的です。

一行分ブロックが揃うと消えるというありがちなゲームのアレンジ練習プログラムとして作ったものです。

音は出ないのでお好みの BGM を流しながらお楽しみください。

■動作環境

以下に動作環境を示しますが、これらは動作確認済みであることを意味します。

以下の環境以外でも動作する場合があります。

OS : Windows XP / Windows Vista

必要ソフト : .NET Framework 2.0 以上



■免責

動作確認には細心の注意を払っていますが、このソフトウェアを使用することによるいかなる損害に対しても作者は責任を負うことができません。ご使用については自己責任のもとでご利用ください。ご承諾頂けない場合は、利用しないでください。

■ご利用に関して

本ソフトは、フリーソフトウェアです。ただし、著作権は放棄致しませんし、再配布も基本的に禁止します。また、リバースコンパイルの類も禁止とします。

■構成ファイル

numris.exe : 本ソフトウェア実行ファイル

set.xml : 設定内容/ハイスコア記録ファイル（ない場合は起動時に作成される）

■インストール / アンインストール

特別なインストール作業はありません。zip ファイルを解凍して適当なフォルダに入れます。

アンインストールも、numris.exe と set.xml を削除するだけです。

■開始方法

上部のゲーム開始ボタンを押します。

■操作方法

落下するブロックを操作することになります。

- 上矢印キー : ブロックを回転
- 右矢印キー : ブロックを右に移動
- 左矢印キー : ブロックを左に移動
- 下矢印キー : ブロックを一個分下に移動
- スペースキー : 落下可能な箇所まで落下
- Enter キー : 落下中のブロックをストック/ストック中のブロックを戻す



■ルール

ブロックは主に3種類(数字ブロック・演算子ブロック・おじゃまブロック)があります。このゲームでは、演算子ブロックとそれをはさむ数字ブロックの3つのブロックによる計算結果が目標数値になるようにすることが目的です。たとえば、目標数値が「8」ならば以下のようにブロックをつむことで目標数値になります。なお、引き算に関しては、負になる場合は強制的に正の結果になります。また、縦と横では横が優先的に計算されます。ナナメは計算されません。



このゲームは、ルールが多少複雑なので面倒な場合は、以下のルールは読まずに始めてしまってください。

・目標数値

計算リストの欄に表示されている数値をブロックによる計算で作成してください。(例では1, 1, 1, 9) 計算リスト内のすべての数値を作るとレベルが上がります。

そして、次のランクへの条件を満たすことで、オプション画面から次ランクが選択できるようになります。

※なお、計算履歴欄は、その合計値が得点に影響を与えるだけなので特に気にする必要はありません。

※一応、合計得点が大きい時に、目標数値を作り出すことが高得点につながります。

・ブロックによる演算結果後

- ・演算の結果が1桁の場合は、その計算結果が真ん中のブロックに置き換わります。
- ・演算の結果が2桁の場合は、その計算結果が両端のブロックに置き換わります。
- ・演算結果として作り出された数字が次のブロック生成に影響を与えます。(※重要)

たとえば、「4」が来てほしいならば、計算結果で「4」が出るようにすれば、次のブロック生成時に「4」が現れます。数値が残らないケースではランダムなブロックが現れます。

この性質をうまく利用しないと、望む数字ブロックがいつまでも来ない状況が起きます。

- ・ブロックが消える条件
 - ・目標数値を作成できた時
 - ・計算結果が0になる時
 - ・同じブロックが3つ以上並んだ時
 - ・一行の合計値が画面上部中央の数値と一致した時（例では40）
 - ・等号・不等号ブロックで、それらが成立する時

・エネルギー

ブロックを落とす度にエネルギーを消費します。エネルギーがなくなると強制的にゲームオーバーになります。エネルギーは、目標数値を作成できた時や一行合計値によってブロックが消えると回復します。ただ、エネルギーがなくなってゲームオーバーになることは滅多にないため気にする必要はないでしょう。

■ゲーム画面



■オプション

オプション画面では、ゲームを行うランクか、カスタムによる設定を行います。

・基本演算子

足し算 : 演算を行う
 引き算 : 演算を行う
 掛け算 : 演算を行う
 割り算 : 演算を行う
 余り算 : 演算を行う

・追加演算子

等号 = : 成立時は消える
 不等号 ≠ : 成立時は消える
 不等号 ≥ : 成立時は消える
 不等号 > : 成立時は消える
 比 : 比を計算
 例「9 : 6」→「3 : 2」

・おじゃまブロック

不明演算子 : 接地するまで演算子が
 わかりません.

周囲消し : 周囲のブロックを削除

周囲±1 : 周囲の数字を±1

交換 : 矢印の向き同士のブロックを交換

周囲置換 : 周囲のブロックをすべて置換

ただし、数字タイプは数字のみ、演算子タイプは演算子にのみ影響

・オプション

制限時間あり : レベル*3の制限時間が付き、制限時間が過ぎるとゲームオーバー

0使用 : 計算結果に0が出た時、消えずに残る。

横一行消去基準 : 横一行の合計による消去基準値

スピードレベル : 落下スピード

