

漢都 説明書

ver 1.0.0.0

目次

1	概要.....	2
2	ゲームを始める.....	2
2.1	起動.....	2
2.2	ゲームの開始.....	2
2.2.1	レベル.....	3
2.2.2	ステージ.....	3
2.2.3	同一牌使用個数.....	4
3	ゲームのルール.....	4
3.1	通常モード.....	4
3.2	四字熟語モード.....	5
4	オプション.....	6
5	中断データ.....	7
6	発展.....	7
6.1	辞書データ.....	7
6.1.1	ファイル内容.....	8
6.2	ステージデータ.....	9
6.2.1	ファイル内容.....	9

1 概要

漢都（「ハンドゥー」と読みます）は、漢字の書かれた牌をルールに従って取っていく、漢字学習パズルゲームです。

同じ牌を2個1組で取っていく通常モードと、四字熟語が成立するように取っている四字熟語モードがあります。

牌を取ると、取った牌の説明（通常モードは部首画数・読み・用例、四字熟語は読みと意味）が表示されます。

2 ゲームを始める

2.1 起動

Handu.exeを実行します。

2.2 ゲームの開始

- ゲーム(G) - 新しいゲーム(N)、またはF2キーで、ゲームを始めます。レベルやステージは、現在の設定となります（初期設定はレベル10級（小1）でステージが亀）
- ゲーム(G) - 最初から(S)、またはF3キーで、今のゲームを最初からやり直します。
- ゲーム(G) - レベルの選択(L)、またはF4キーで、レベルやステージを選択してゲームを始めます。

2.2.1 レベル

漢字検定の級、小学校の学年を選択します。また、四字熟語もあります。

10級(小1)～5級(小6)、4級～1級

各級(学年) 配当の漢字の中から、何種類かの漢字が選ばれて出題されます。

ルールは、同じ牌を2個1組で取っていく通常モードとなります。

※準1級～1級は、環境依存文字は含まれません。また、1級は漢字の説明はありません。

四字熟語1～3

このゲームで用意されている四字熟語辞書1～3の中から何種類かの四字熟語が選ばれて出題されます。数字が大きいほど難しいです。四字熟語ルールとなります。

擬似麻雀牌

麻雀牌を文字で表した牌でゲームをすることができます。ルールは通常モードです。

萬子は漢数字、筒子は丸囲み数字、索子は普通の数字、白は「□」、白以外の字牌はそのまま、季節牌はすべて「季」、花牌はすべて「花」となります。

※筒子の丸囲み数字が表示されていなかったらごめんなさい。あくまでオマケですの
で・・・

選択

自作の問題を使用することができます。詳しくは、6.発展をご覧ください。

2.2.2 ステージ

ステージ（牌の配置形式）を選択します。

漢都では、牌の数も144個（麻雀牌の数）とは限らず、より少ないステージもあればより多いステージもあります。名前の後ろの（）内数字が牌の数です。

「選択」で、自作のステージを使用することもできます。詳しくは、6.発展をご覧ください。

2.2.3 同一牌使用個数

「2個ずつ」に設定すると、通常は同じ漢字の牌が4個ずつ出てくるところを、2個ずつにすることができます。1ゲームに登場する漢字の種類が2倍になり、またそれぞれの漢字について取り方が1通りになるので必ずクリアできるようになります。ゲーム性はあまりなくなりますが、漢字学習により適しています。

なお、四字熟語モードでは無効となります（必ず1組（4個）ずつ出てきます）。

（補足）

- 選択したステージの牌数÷同一牌使用個数が、選択したレベルに用意されている漢字数を超える場合は、ゲームを実行できません。

（例）10級（小1）、玄武、同一牌使用個数2個ずつの場合、選択したステージの牌数(288)÷同一牌使用個数(2)=144>10級（小1）の漢字数(80) となるのでゲームを実行できません。

3 ゲームのルール

3.1 通常モード

通常モードでは、同じ漢字の牌を2つ1組にして取っていきます。

2つの牌を順にクリックして選択します。選択できる牌は、次の条件を満たすものに限ります。

- 左右のどちらか一方でも空いている（他の牌と接していない）こと。
- 上に牌が乗っていないこと。

同じ漢字が書かれた牌を選択すると、牌を取ることができます。同時に、取った牌の漢字の説明が、ウィンドウ上部に表示されます。

※読みの▼印は、表外読みの印です。常用漢字にのみ表示されます。

1つ目の牌をクリック後、右クリックで選択をキャンセルできます。

牌を取った後、ゲーム(G) - 1手戻す(U)、またはCtrl+Zで1手ずつ戻すことができます。戻した手は、ゲーム(G) - 1手進める(R)、またはCtrl+Yで進めることもできます。

ゲーム(G) - ヒント(H)、またはF1で、ヒントを見ることができます。取れる牌の組み合わせのうち1つが、黄色で表示されます。もう1度押すと、別の組み合わせが黄色で表示されます。

漢字学習の目的から、このゲームには制限時間や得点はとくに設けていません。

(アドバイス)

- 牌の配置は、何も無い状態から積み上げていく方法を取っているのですが、どのゲームでも必ずクリアできます。すなわち、積み上げたのと逆の順番で牌を取っていけば良いのです。まあ、それが分かれば苦労しませんが・・・
^^ ;

3.2 四字熟語モード

四字熟語モードでは、四字熟語が成立するように、4つの牌を順にクリックして選択します。

選択した牌で四字熟語が成立すれば、4つの牌を取ることができます。同時に、その四字熟語の説明がウィンドウ上部に表示されます。

- 牌は順番に選択しなければなりません。
- 四字熟語が成立する場合でも、選択した辞書に登録されている四字熟語でなければ、「○○○○は辞書にありません。」と出て牌を取ることができません。

※四字熟語1～3の辞書に登録されている四字熟語はそれぞれ異なりますので、1で使えた四字熟語が2では使えない、ということになります。

- 順番を入れ替えても成立する四字熟語（例：豪華絢爛と絢爛豪華）の場合、代表的なもの1つだけが辞書に登録されていますので、辞書にありませんと出た場合は順番を変えてみましょう。

ヒントは、取れる四字熟語のうちまず1文字目が黄色で表示されます。もう1度実行すると、今度は1～2文字目が黄色になります。3、4文字目も同様です。さらに続けると、いまの四字熟語は白表示に戻り、また別の四字熟語が1文字目から順に黄色表示になります。

(アドバイス)

- 四字熟語の場合、ステージ選択は牌数の少ないステージを選択するとよいでしょう。
- 複数の四字熟語に使われる漢字（意外に多いです ^^ ;）は、取り方をよく考えましょう。
- 四字熟語は各種1つずつしか出ません。もし、取ろうとしているのが前に取ったことのある四字熟語であれば、別の四字熟語ができないか考えてみましょう。

4 オプション

背景画像

背景には、緑のマット、龍、桜、宇宙、または任意の画像を選択できます。

任意の画像を使う場合は、リスト一番下の「選択」を選びます。開くダイアログボックスが出ますので、画像を選択します。bmp,jpg,gif,pngが使用可能で、サイズは680×520に拡大・縮小されます。

効果音

牌選択時、牌を取った時の2種類の効果音があり、それぞれについて「なし」、「デフォルト」、「選択」から選べます。「選択」は背景画像と同様に任意の音声(wav)が選択できます。

フォント

牌やウィンドウ上部の説明で使用するフォントの選択ができます。ゴシック体、明朝体、教科書体、メイリオ（Vista以上）から選択できます。

5 中断データ

ゲームを途中で終了すると、自動的に中断データが保存されます。

次回起動時に、中断データから再開するかどうか聞いてきますので、再開する場合は「はい」を選択します。

6 発展

6.1 辞書データ

辞書データとは、レベルの選択で選択するレベルに応じて出題される漢字や四字熟語を収録したものです。問題データと考えても良いでしょう。この辞書データファイルを自作し、ゲームで使うことができます。

6.1.1 ファイル内容

辞書データファイルは、csv形式になっています。

通常データ

項目は順に、漢字、部首、画数、音読み、訓読み、熟語（用例）です。読みに*を付けると、表外読みの印である▼が表示されます。

(2級データの一部)

"垂", "ニ", 7, "ア", "*つ(ぐ)", "垂鉛、白垂紀"
"尉", "寸", 11, "イ", "*じょう", "尉官、大尉"

四字熟語データ

先頭の項目を漢字4字にすると、四字熟語データファイルとなります。項目は順

に、四字熟語、読み、意味となります。

(四字熟語データの一部)

“一石二鳥”, “いっせきにちょう”, “一つの行為で同時に二つの利益を得ること。”
“一目瞭然”, “いちもくちょうぜん”, “一目見ただけではっきりとわかるさま。”

ゲームでの使い方

作成した辞書データファイルの拡張子を.dicとし、dataフォルダに入れます。

レベルの選択で「選択」を選びます。ダイアログボックスが出ますので、辞書ファイルを選択します。

6.2 ステージデータ

ステージデータファイルを自作し、ゲームで使うことができます。

6.2.1 ファイル内容

ステージデータデータファイルは、csv形式になっています。

項目は順に、横座標、縦座標、段、横に連続する牌の数で、これを複数組み合わせることでステージを構成します。

(ステージ「ミニ」)

12, 4, 0, 4
12, 6, 0, 4
12, 8, 0, 4
12, 10, 0, 4
14, 6, 1, 2
14, 8, 1, 2

各項目の説明

- 横座標：0～30の範囲で指定します。1マス分が牌の半分の長さです。
- 縦座標：0～14の範囲で指定します。1マス分が牌の半分の長さです。
- 段：0～6の範囲で指定します。0が最下段です。1段が牌1つ分の高さです。
- 横に連続する牌の数：横方向にはみ出さない範囲で指定します。

(注意点)

- 牌の総数が、4の倍数になるようにします。
- 下段から上段、上から下、左から右の順番に書いていきます。順番を間違えると、牌の重なりが変になることがありますので、ご注意ください。
- 左端・上端は、6段以上積むと（数値でいうと5以上）積むと、ウィンドウからはみ出してしまいます。5段以下（0～4を指定）でご利用ください（お

ゲームでの使い方

作成した辞書データファイルの拡張子を.staとし、dataフォルダに入れます。

ステージの選択で「選択」を選びます。ダイアログボックスが出ますので、ステージデータファイルを選択します。