

配置×回転パズル

-R-

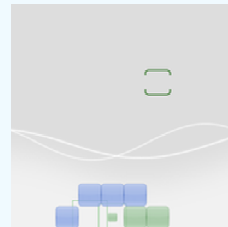
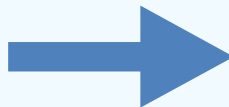
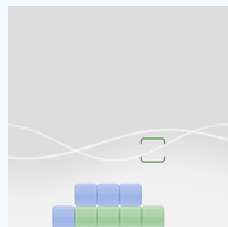
操作マニュアル

1. ゲームの概要

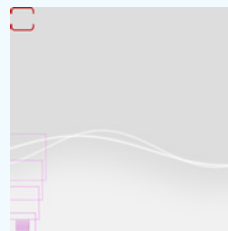
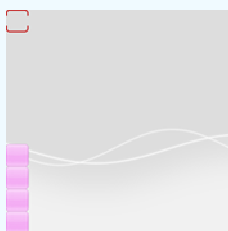
配置×回転パズル -R- は、指定された手数以内にすべてのブロックを消去する思考型のパズルゲームです。

2. ゲームの目的

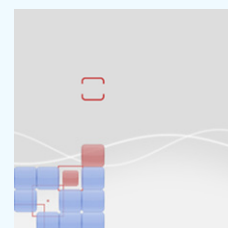
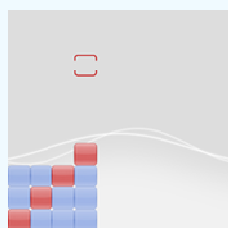
このゲームのクリア条件は、すべてのブロックを消去することです。すべてのブロックを消去すれば「クリア」となりますが、指定された手数以内にクリアしなければ「Solved(解決済み)」にはなりません。ブロックは縦横斜めに 4 つ以上揃えると消えます。



横一列消去



縦一列消去



斜め一列消去

3. 操作方法

このゲームの操作にはキーボードを使用します。
ゲーム中に使用するキーは以下のとおりです。

キー	メニュー	ゲーム中
カーソルキー	メニュー選択	カーソル移動
S	決定	ブロック配置/決定
Z	キャンセル	回転モード
A	A+カーソルキーで項目を速く変更	ブロックパレット表示
W	-	アンドゥ(元に戻す)
V,B	-	ポーズメニュー
X,C	-	ブロックの選択

V,B キーはどちらも同じ機能です。

X,C キーはそれぞれ A+カーソル左、A+カーソル右に対応しています。

また、このゲームはゲームパッドに対応しています。デフォルトで以下の設定になっています。

キー	メニュー	ゲーム中
カーソルキー	メニュー選択	カーソル移動
2 ボタン	決定	ブロック配置/決定
3 ボタン	キャンセル	回転モード
4 ボタン	A+カーソルキーで項目を速く変更	ブロックパレット表示
1 ボタン	-	アンドゥ(元に戻す)
7,8 ボタン	-	ポーズメニュー
9,12 ボタン	-	ブロックの選択

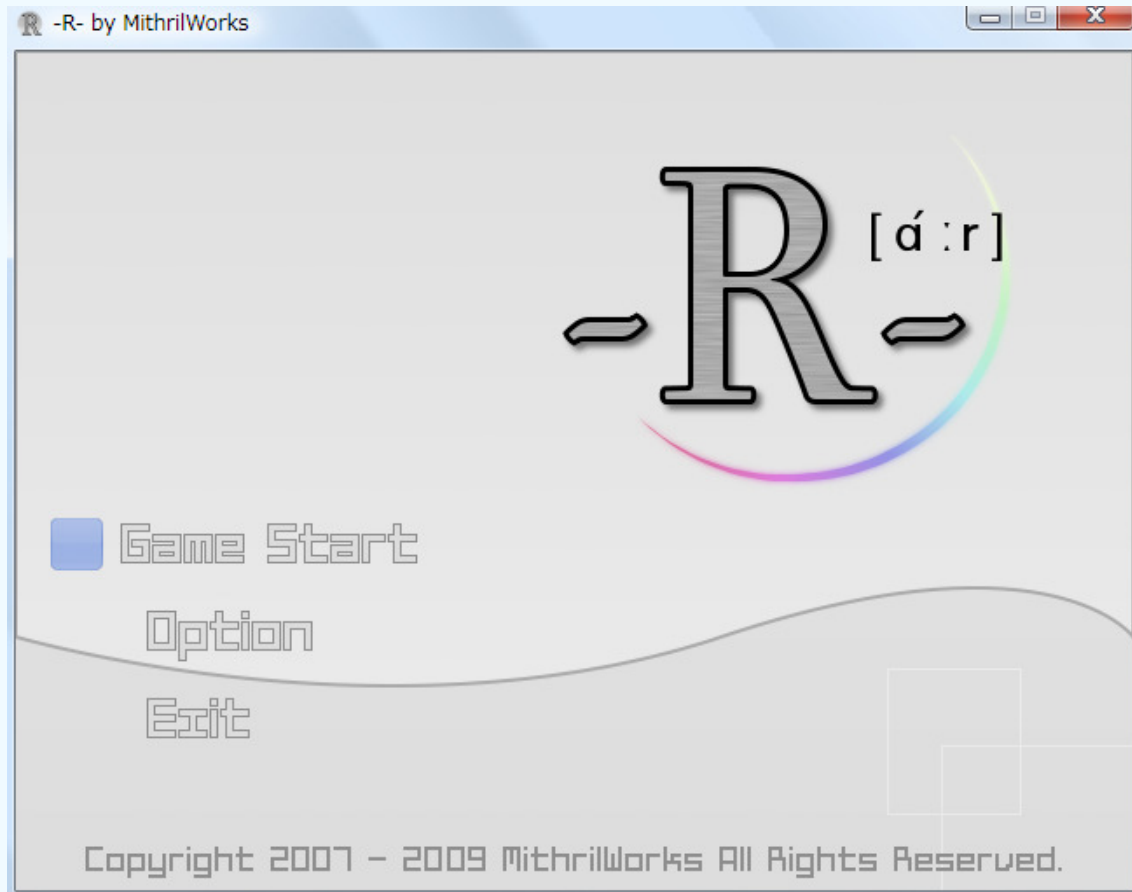
これらのキーコンフィグは、PS コントローラをベースに設定されています。それ以外のコントローラを使用する場合などは、付属のキーコンフィグアプリケーションをご利用ください(RKeyConf.exe)。

キーコンフィグでは、それぞれおキーボードに対応したキーが記されていますので、上記表を参考にご自由に設定してください。その際は、キーが重複しないように気を付けてください。

4. 画面の説明

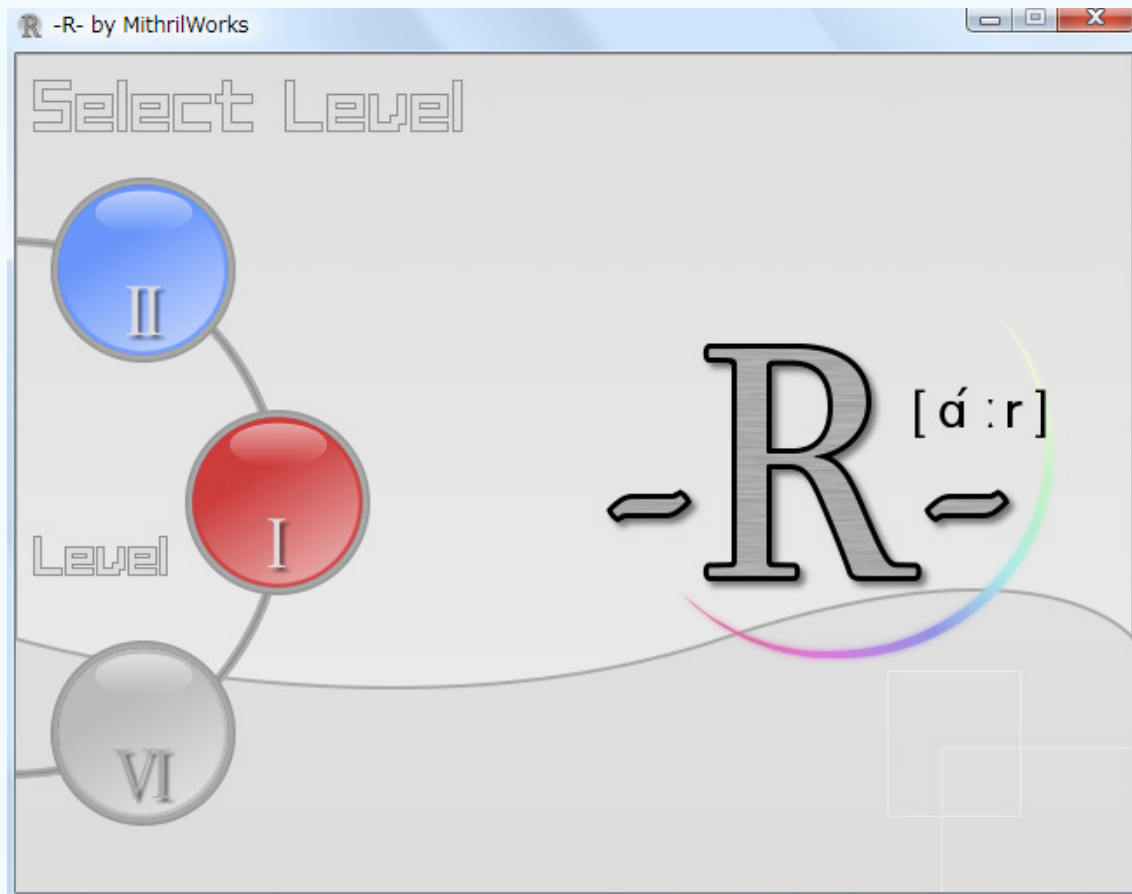
プレイ画面の説明です。

■ タイトル画面



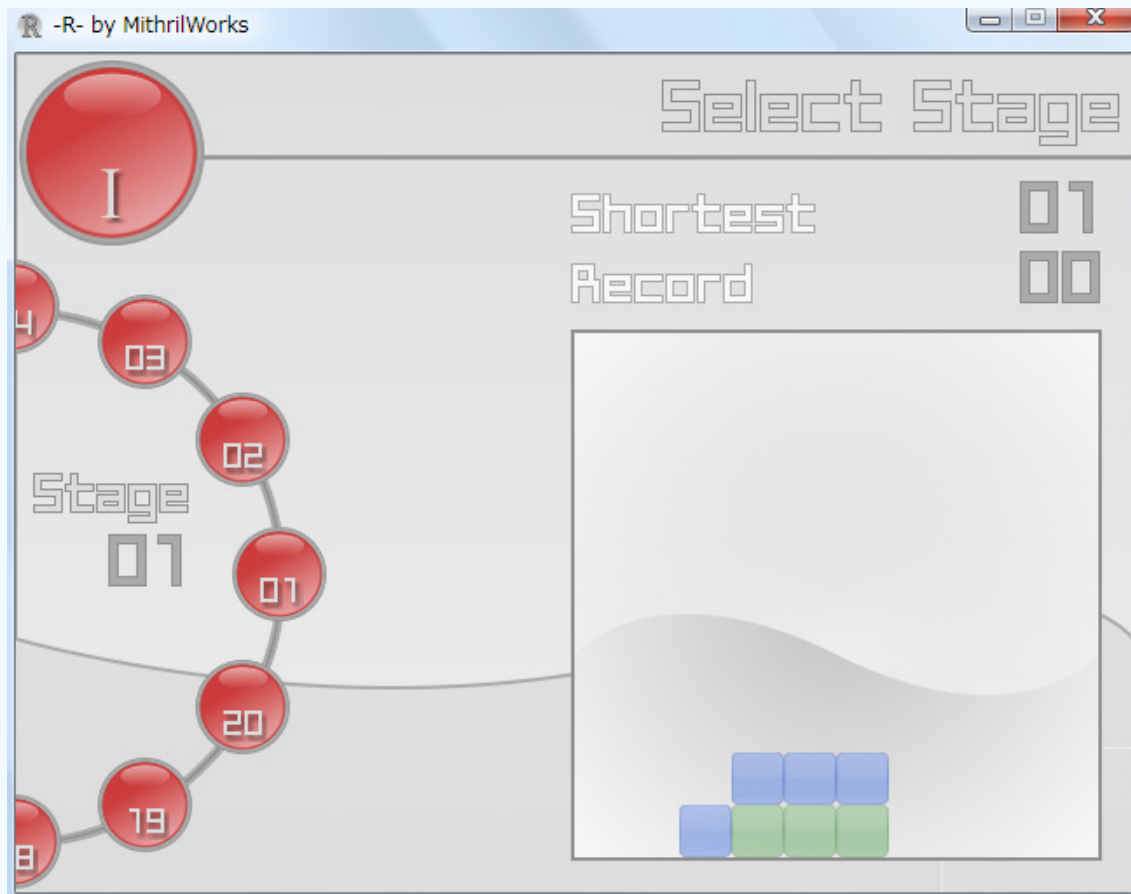
- Game Start
ゲームを開始します。
- Option
サウンドの設定などを行います。
- Exit
ゲームを終了します。

■ レベル選択画面



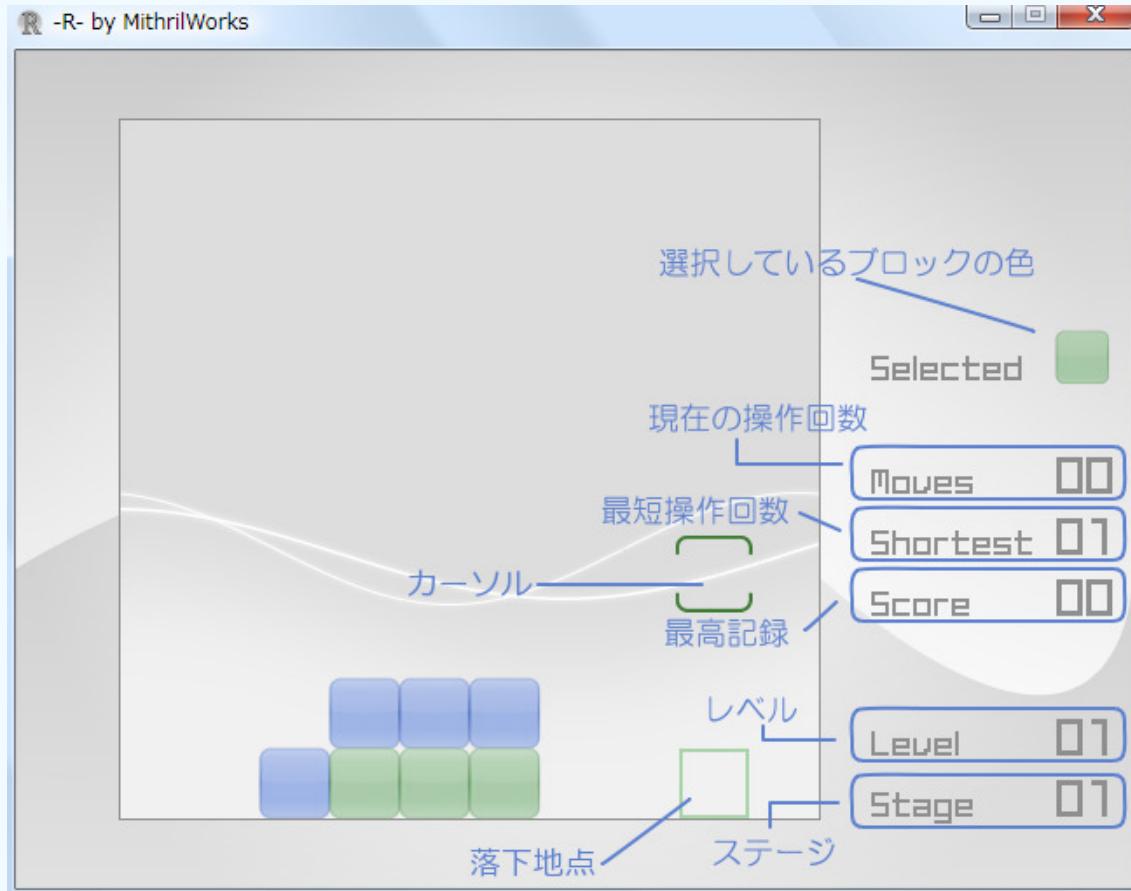
カーソルキー上下でレベルを選択します。
レベルが高くなるほどパズルの難易度が上がります。1 から解いてくのがいいでしょう。

■ ステージ選択画面



ステージ選択画面です。カーソルキー上下でステージを選択します。基本的にステージ番号が大きくなるにつれ、問題は難しくなっていきます。画面右に表示されているのはそのステージのブロックの配置です。解決済みのステージには「Solved」が表示されます。

■ パズル画面



- ・ 選択しているブロックの色

現在選択しているブロックの色です。S ボタンを押したときにこの色のブロックが配置されます。カーソルの色やガイドの色もこの色になります。

- ・ 現在の操作回数

今までに操作を行った回数です。回転、配置を行うたびに 1 ずつ増えていきます。

- ・ 最短操作回数

すべてのブロックを消去するまでの最短手数です。この手数以内(通常はこの手数)ですべてのブロックを消去すると「Solved(解決済み)」となります。

- ・ 最高記録

今までに解いた中で最も手数が少なかった場合の記録です。

- ・ レベル

現在解いている問題のレベルです。

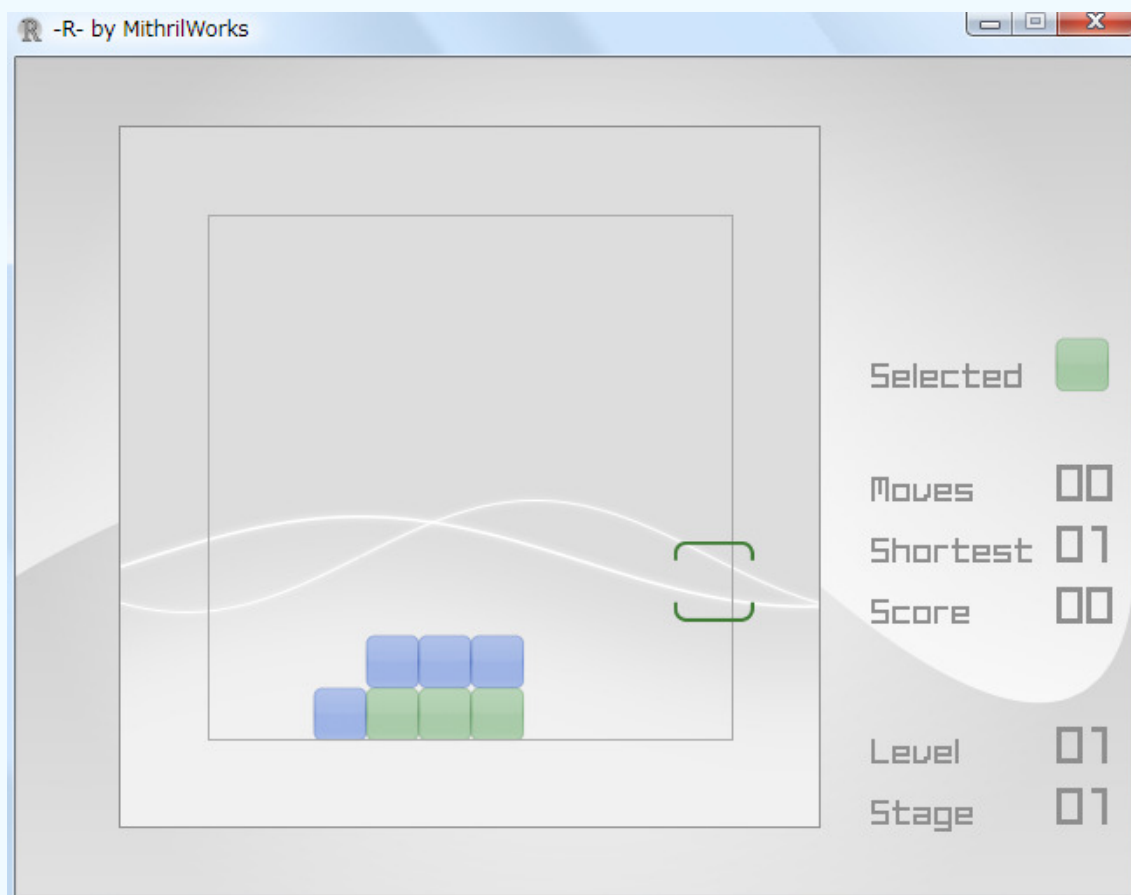
- ・ ステージ

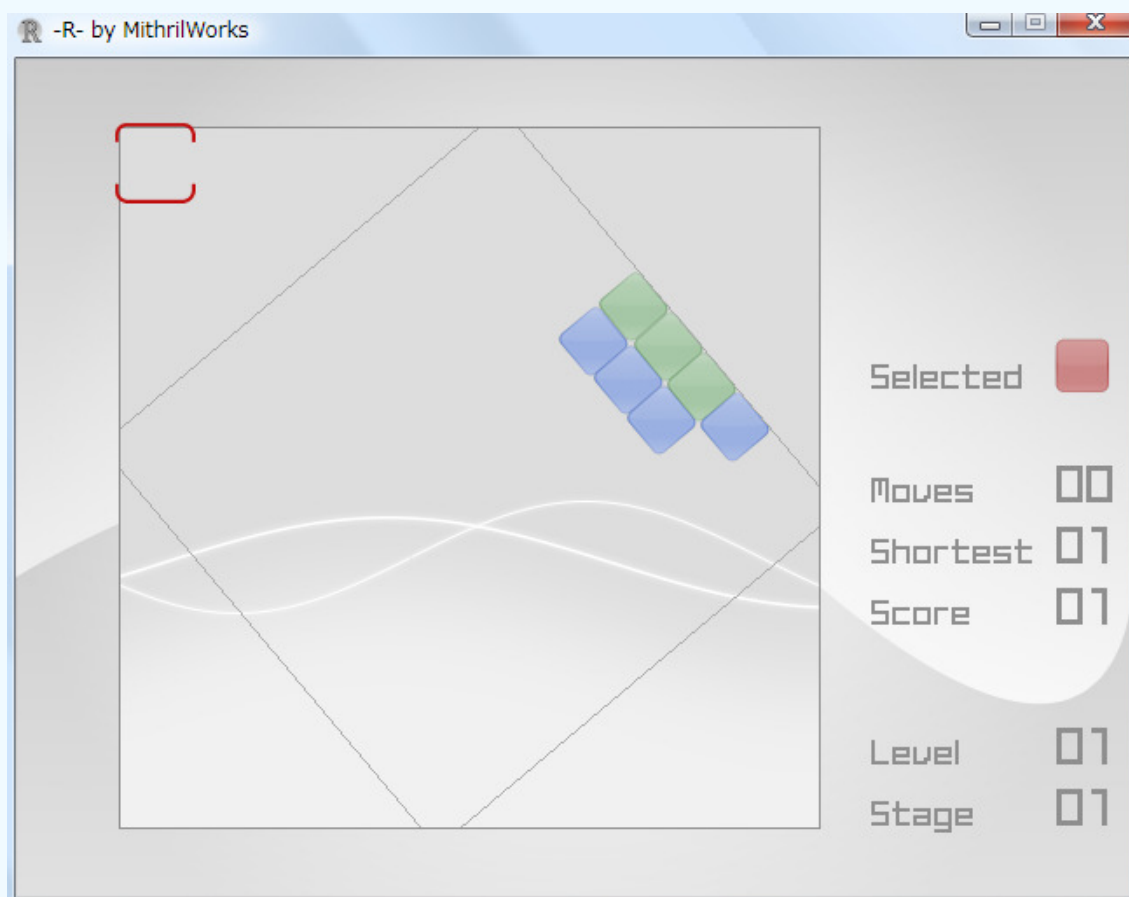
現在解いている問題のステージ番号です。

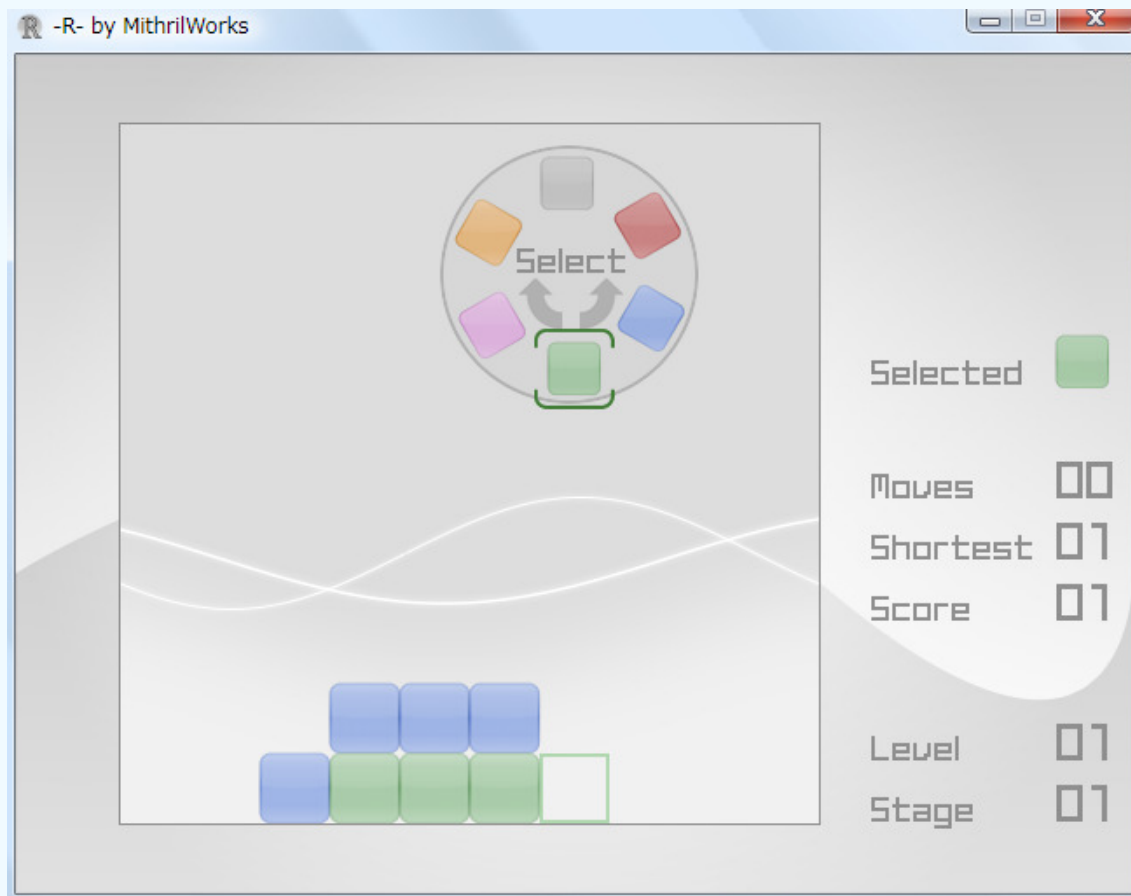
- ・ カーソル&落下地点

カーソルと、ブロックが配置される場所を示します。落下地点の表示は、オプションの「Guide」の設定で変更できます。

Z キーを押すと回転モードになります。Z キーを押している間は回転モードがキープされます。この状態でカーソルキー←↑→のどれかを押すと、その方向にフィールドが回転します。回転は1手分としてカウントされます。



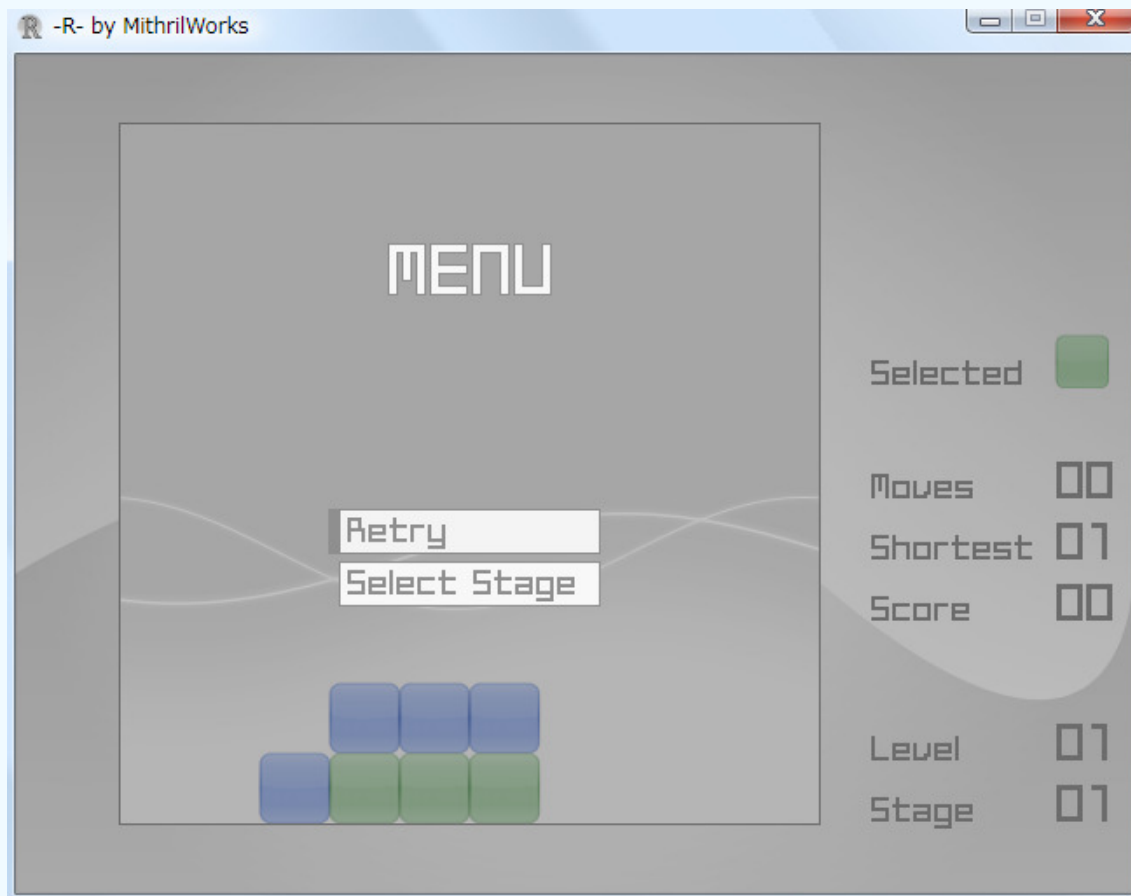




プレイ中に A キーを押すと、ブロックパレットが表示されます。A キーを押している間は、ブロックパレットが表示され続けます。

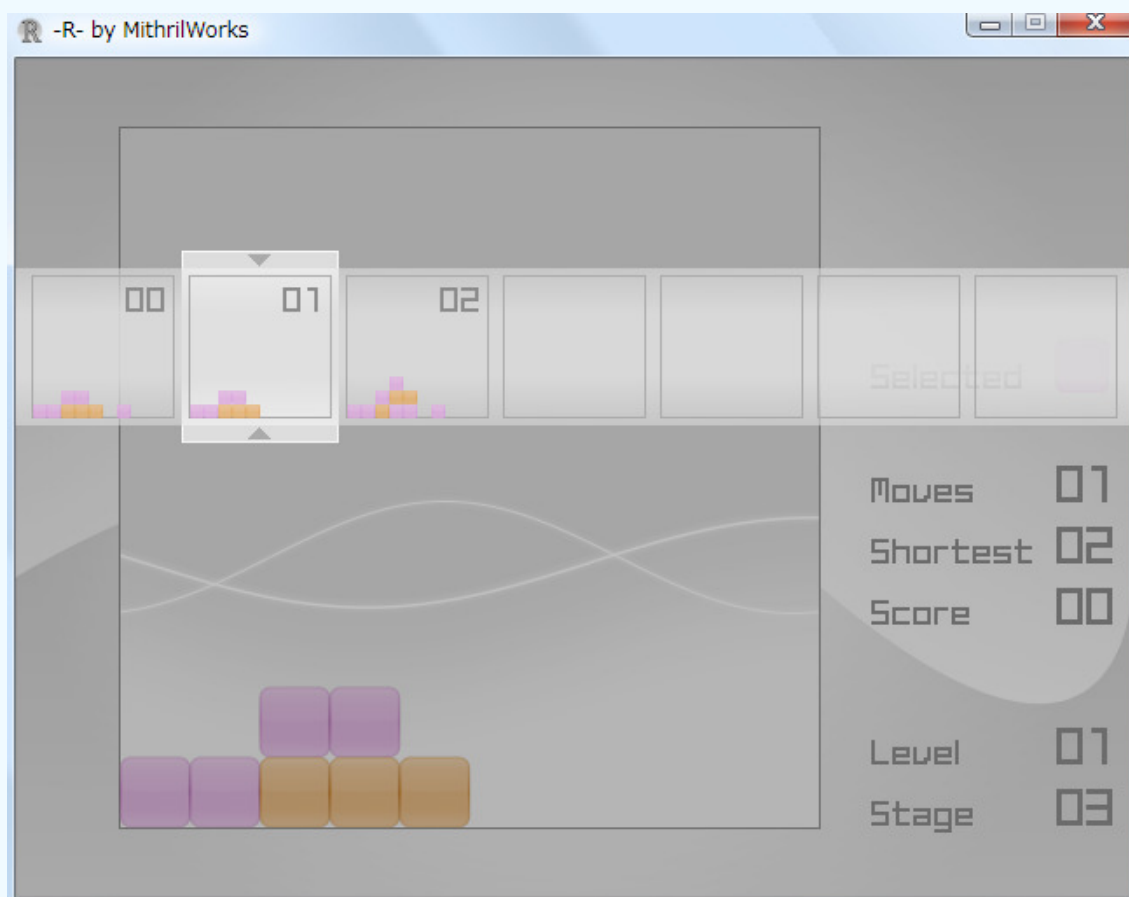
この状態で←→キーを押すと、ブロックの色を選択することができます。

また、X キー、C キーを押すことで、それぞれ A+←、A+→と同様の操作になります。



プレイ中に V キーか B キーを押すとポーズ状態になります。ポーズメニューからステージをやり直したり、一覧に戻ったりできます。

- Retry
もう一度はじめてからパズルをやり直します。
- Select Stage
ステージ選択画面に戻ります。



プレイ中に W キーを押すと、操作のやり直しができます。最大で 20 手分記憶されます。元に戻す操作を取り消すことはできません。



クリア画面です。すべてのブロックを消去するとこの画面が表示されます。今までの記録よりも短い手数でクリアした場合、その手数が表示されます。

- Next Stage

次のステージに移ります。そのレベル最後のステージの場合は、この選択肢は表示されません。

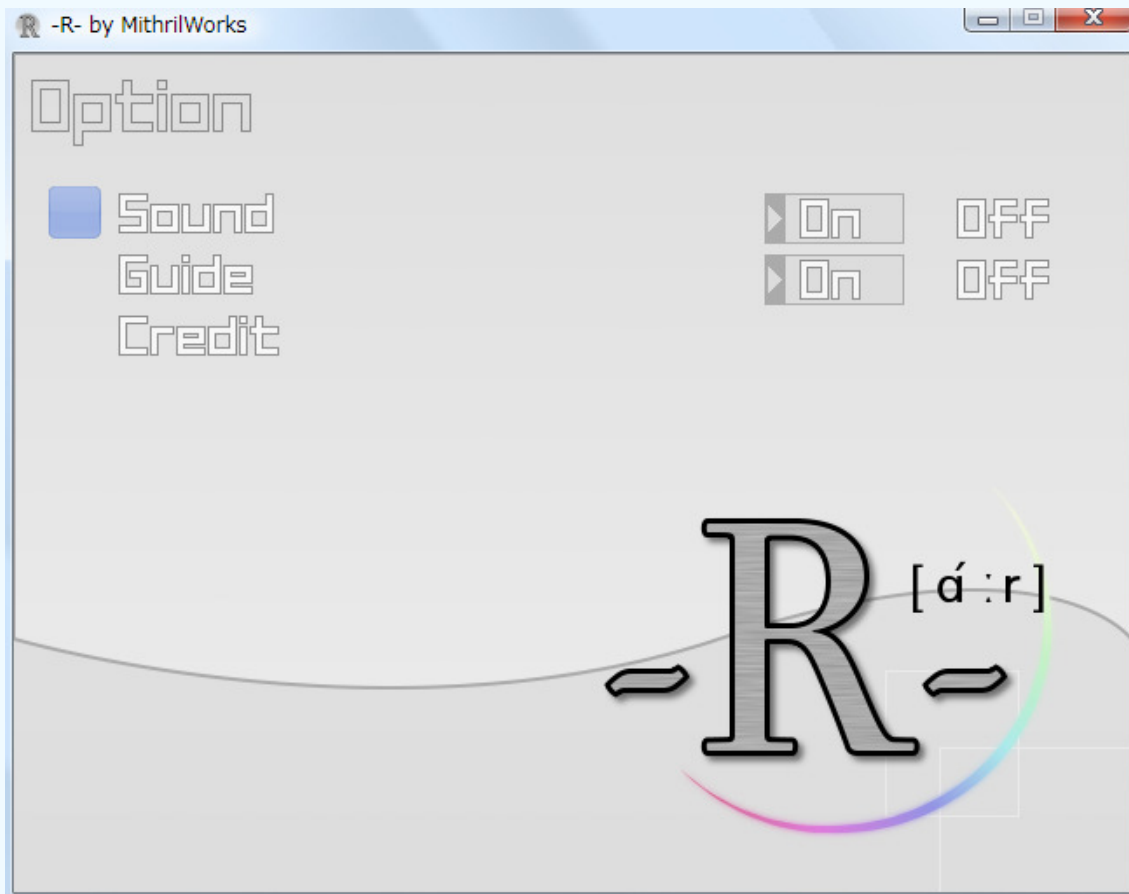
- Retry

このパズルをもう一度最初からやり直します。

- Select Stage

ステージ選択画面に戻ります。

■ オプション画面



- Sound
音を出力するかどうかの設定です。
- Guide
配置される場所に補助カーソルを表示するかどうかの設定です。
- Credit
開発にかかわった人たちの一覧です。

5. 解法のコツ

このゲームは、ルールこそ単純ですが非常に難しいゲームです。特にレベル3以上のパズルは一筋縄ではいかないものがたくさんあります。それらを解くために、ちょっとだけヒントを載せておきます。

■ L字型の配置

なかなかブロックが消えにくいパターンです。
ブロックを配置するなどして、うまくずらす必要があります。

■ 四角形配置

どう回転させても形が変わりません。
ブロックを一度配置、回転して位置をずらす必要があります。

■ とりあえず回してみる

ゲーム開始時そのままの状態では解法はわかりにくいもの。
とりあえず回転してみてその後の形を見てみると案外解けるかも。

■ 同時消し

手数が1手足りない、というパターンは多々あります。そういう時は同時消しを狙ってみましょう。

■ パターンにはまるな！

慣れてくると、パズル解法のコツがわかってきます。しかし、中にはそのパターンに当てはまらないものもあります。一見関係のなさそうな配置や回転も、もしかしたら正しいのかもしれない。

これらをヒントに考えていけば、難しいパズルも解けるはずです。

6. 製作スタッフ

■ プログラム -----

Giemsa

■ ゲームデザイン & グラフィクス -----

Giemsa

■ BGM -----

h_doi

■ サウンドエフェクト -----

MASSA

■ パズル作成 -----

Giemsa

ISSYI

leafin

tetsu

Yutaka

x3ice

■ 開発 -----

MithrilWorks (<http://mithril-works.fya.jp/>)

Released by MithrilWorks 2009.

ゲーム、ソフトウェアに関する最新情報はコチラ <http://mithril-works.fya.jp/>
ゲームに関するお問い合わせは mithrilworks@gmail.com まで