

アレンジボールⅡ



この度は、「アレンジボールⅡ」をダウンロードして頂き、ありがとうございます。

このソフトは、Windows10/11でご使用ください。

モニター解像度 820×580以上必要

「arrangeBall2.zip」を解凍してできた「arrangeBall2」フォルダー内の「ArrangeBall2.exe」をダブルクリックすると、起動します。ゲーム中、効果音が鳴るので音量にご注意ください。

1) 画面構成

画面上部は、メニューです。左側は、ゲーム画面です。

右側は、上から順に「スートパネル」、得点、玉残数、獲得コイン数、発射ボタンです。



・・・玉(8種類の材質から選択できます)



・・・釘(玉が当たると、玉が左or右に移動します)



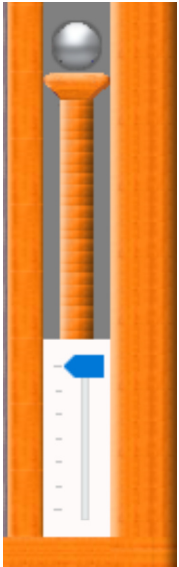
・・・風車(玉が当たると動きます)



・・・ポケット(玉の最終落下地点) A～P (Aは、チューリップが開いた時出現)



・・・チューリップ(玉が入ると開閉する) **玉が1個増えます。**



玉の打ち出し部分

■ を上下にドラッグするか、目盛部分をクリックして、上下に移動させて、玉の打ち出し強さを設定します。

一番上の目盛は、強さ0です。一番下の目盛は、最大強さです。

同じ目盛位置でも、タイミングによって玉1個分左右的にズレる場合があります。

■ をクリックして、キーボードの上「↑」下「↓」キーで玉の打ち出し強さを設定することもできます。

2回目以降は、■ を下げた時に、玉が現れます。

2) 遊び方

ゲーム起動時 玉個数：17個(ゲーム画面の1個+残数16個) コイン枚数：2枚
(ゲーム中1枚+残数1枚)

★ 上記「玉の打ち出し部分」を参照して、玉の打ち出し強さを設定します。

★ 「発射」ボタンをクリックして玉を発射します。

★ 玉が入ったポケット文字と同じ文字のスタートパネルが点灯します。

★ 閉じているチューリップに玉が入ると「G」が点灯し、チューリップが開きポケットの文字が「A」になります。

開いているチューリップに玉が入ると「A」が点灯します。

★ スタートパネルの点灯が縦、横、斜めに並ぶと得点が各1点入ります。
(全点灯10点)



★ 1 ゲーム(玉17個)で得点分のコインが貰えます。(G, Aに入った玉は、戻って来ます)

1 ゲームするには、コインが1枚必要です。

コインが無くなるとゲームオーバーです。コインの最大枚数は、99枚です。

3) メニュー

3-1 ファイル

3-1-1 データー開く

下記の「データー保存」のファイルを読み込みます。

ファイルの拡張子は「.arb」です。

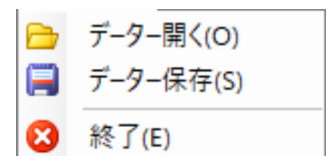
3-1-2 データー保存

ゲーム途中のデーターをファイルに保存します。

ファイルの拡張子は「.arb」です。打ち出し部分に有る玉は、カウントされません。

3-1-3 終了

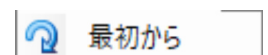
このソフトを終了します。



3-2 ゲーム初期化

3-2-1 最初から

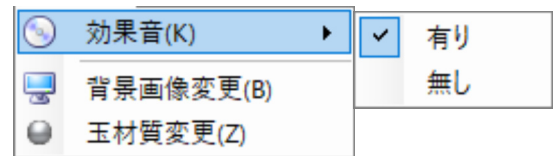
得点、玉個数、コイン枚数をソフト起動時に戻します。



3-3 設定

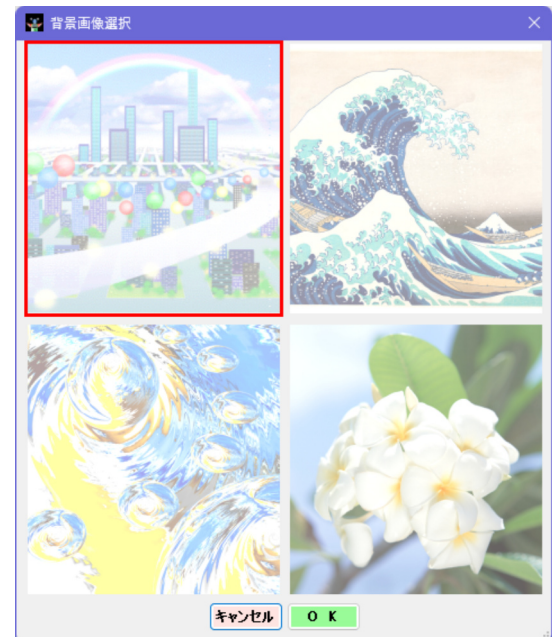
3-3-1 効果音

ソフト起動時は、「有り」の設定になっています。
効果音を鳴らしたくない場合は、「無し」をクリックしてチェックマークを付けてください。



3-3-2 背景画像変更

クリックすると右記の画面が表示されます。
ゲーム背面の画像を4種類からクリック選択し、「OK」ボタンをクリックします。



3-3-3 玉材質変更

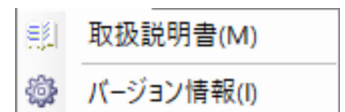
クリックすると下記の画面が表示されます。
玉の画像を8種類からクリック選択し、「OK」ボタンをクリックします。



3-4 ヘルプ

3-4-1 取扱説明書

この説明書を表示します。



3-4-2 バージョン情報

このソフトのバージョン情報を表示します。

4) 著作権

このソフトは、フリーソフトウェアです。

著作権は、私 (HotCakeSoft) にあります。

コピーは自由ですが、大量配布や雑誌での配布の場合、私の許可が必要です。

改変や一部のコピーをしないでください。

このソフトウェアをパーソナルコンピュータへのインストールやその後、使用することによって生じるいかなる損害、障害、事故に対して私は、責任を負いません。

Ver2.0.0.0 過去のソフトのリニューアル。デザイン変更

Ver2.1.0.1 ゲーム面デザイン変更、玉落下方式から玉打ち出し方式に変更、玉材質追加
ゲーム途中のデーターをファイル保存、読み込みできるように変更