



# アプリケーション 使い方ガイド

Version 3.1.2

# もくじ

## はじめに

|                       |      |
|-----------------------|------|
| ■ 簡単操作説明（プログリンク操作の流れ） | p. 3 |
|-----------------------|------|

## 各画面の紹介&ステージ共通の操作

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| ■ タイトル画面 1（iOS 版、Android 版） | p. 4  |
| ■ タイトル画面 1（Windows 版）       | p. 5  |
| ■ タイトル画面 2（おためしステージ）        | p. 6  |
| ■ ステージセレクト画面                | p. 7  |
| ■ ステージセレクト ステージ攻略の流れ        | p. 8  |
| ■ ステージ一覧                    | p. 9  |
| ■ 全ステージ共通の画面の見方             | p. 10 |
| ■ プログリンク画面の見方               | p. 11 |
| ■ プログラミングの仕方                | p. 12 |

## ゲーム要素ごとの操作&コトノハ一覧

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| ■ 街道ステージ（①フィールドのアイテムを集める） | p. 13 |
| ■ 祠ステージ（②集めたアイテムで装備を召喚する） | p. 15 |
| ■ 砦ステージ（③島のモンスターと戦う）      | p. 17 |

# 簡単操作説明（プログリンク操作の流れ）

プログリンクをプレイするときの操作は次のような流れです。プロローグとチュートリアルは、初回プレイ時に自動的に起動します。



# タイトル画面1 (iOS版、Android版)

## 音量に注意!!

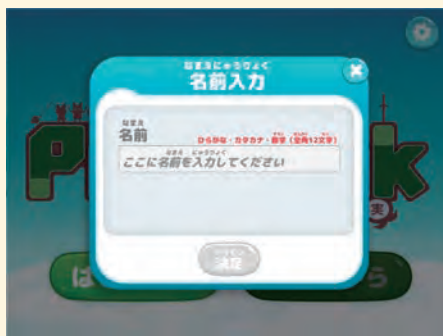
プログリンクを起動するとBGMが再生されます。タブレットの音量を調整してから起動してください。

アプリケーションを起動すると、まず初めにこの画面が表示されます。「はじめから」を選ぶと、新しいセーブデータを作成できます。すでに保存したセーブデータがある場合には、「つづきから」を選びます。



## はじめから

最初に、専用のセーブデータを作成します。ここで入力した名前は、その後、ステージセレクト画面右下に常に表示されます。



## つづきから

最初に、プレイヤーリストが表示されます。複数のセーブデータの中から、プレイしたい名前を選んで「決定」ボタンを押せば、ステージセレクト画面へ移行します。



## 設定ボタン→プレイヤーリスト

セーブデータの閲覧と管理を行います。セーブデータは、64件作成可能です。



名前を選んだあと「削除」ボタンを押せば、セーブデータを消去できます。

## サウンド切り替えボタン



緑色になっているときは、BGMや効果音を聞きながらプレイできます。灰色のボタンは、無音状態であることを示しています。

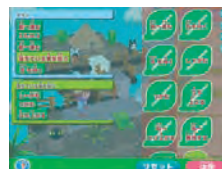
## セーブの仕方・内容

1. 各ステージの攻略状況はステージクリア後に自動で保存されます。
2. ミッションセレクト画面の攻略情報も自動で保存されます。



←ステージセレクト画面の開放状況と各ステージのミッションクリア状況が保存されます。

3. 作成したプログラムは、選択したミッションのプログリンク画面で最後に「決定」ボタンを押した状態で保存されます(→ p.10 参照)。



←コトノハの操作情報が保存されます。

## データの保存先

データの保存先は、アプリケーションをご利用いただいている端末となります。  
※別端末からデータを読み込むことはできません。



# タイトル画面1 (Windows版)

## 音量に注意!!

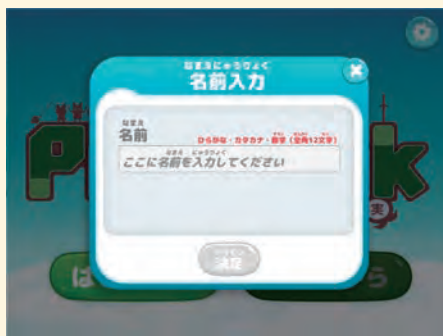
プログリンクを起動するとBGMが再生されます。タブレットの音量を調整してから起動してください。

アプリケーションを起動すると、まず初めにこの画面が表示されます。「はじめから」を選ぶと、新しいセーブデータを作成できます。すでに保存したセーブデータがある場合には、「つづきから」を選びます。



## はじめから

最初に、専用のセーブデータを作成します。ここで入力した名前は、その後、ステージセレクト画面右下に常に表示されます。



## つづきから

最初に、プレイヤーリストが表示されます。複数のセーブデータの中から、プレイしたい名前を選んで「決定」ボタンを押せば、ステージセレクト画面へ移行します。



**ぼもん保存** 選んでいるプレイヤーの保存データを別の場所に書き出します。

**よみこみ読込** 書き出したデータを、アプリケーションに取り込みます。



## 設定ボタン→プレイヤーリスト

セーブデータの閲覧と管理を行います。セーブデータは、64件作成可能です。



名前を選んだあと「削除」ボタンを押せば、セーブデータを消去できます。

## サウンド切り替えボタン



緑色になっているときは、BGMや効果音を聞きながらプレイできます。灰色のボタンは、無音状態であることを示しています。

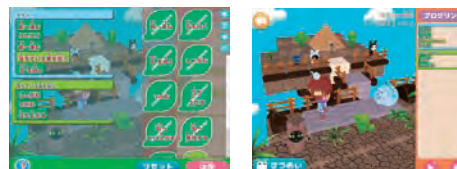
## セーブの仕方・内容

1. 各ステージの攻略状況はステージクリア後に自動で保存されます。
2. ミッションセレクト画面の攻略情報も自動で保存されます。



←ステージセレクト画面の開放状況と各ステージのミッションクリア状況が保存されます。

3. 作成したプログラムは、選択したミッションのプログリンク画面で最後に「決定」ボタンを押した状態で保存されます(→ p.11 参照)。




←コトノハの操作情報が保存されます。


## データの保存先

データの保存先は、アプリケーションをご利用いただいている端末となります。  
※ Windows版(exe形式)に限り、別端末でデータの読み込みが可能です。

# タイトル画面2（おためしステージ）

 **設定ボタン→おためしステージ**

プログリンクのステージ攻略を気軽に体験できるモードです。セーブデータを作成しなくてもプレイできます。



メニューに表示されるボタンを選んで押せば、ステージに入場できます。

## 01. チュートリアル

本編開始時に体験するチュートリアルステージと内容は同じです。こちらのモードでは、好きなタイミングで何度でも、操作方法を練習することが可能です。



画面に表示される案内に従って、プログラミングの基本操作を学ぶことができます。

## 02. イットのさんぽ

本格的な学習の前に、シンプルな街道ステージのマップで、攻略の雰囲気味わうことができます。光るゴールへのクリアルートは、二本用意されています。



三つのコトノハを使ってイットを動かし、光るゴールへたどり着かせれば、ステージはクリアとなります。

※壁にぶつかったときのイットの挙動、ネコたちを触ったときの反応確認のほか、カメラの回転操作の練習などにも利用できる便利なステージです。

※詳しい操作方法は、p.12～で確認できます。

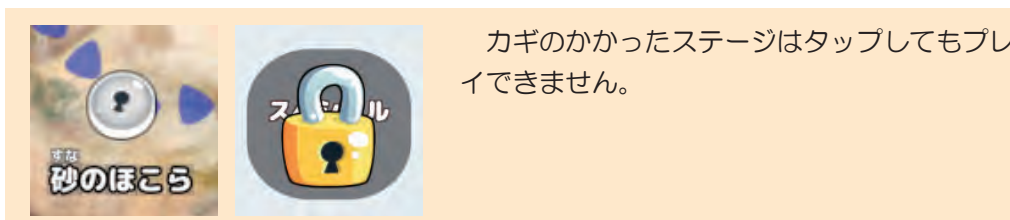


# ステージセレクト画面



ステージセレクト画面でプレイしたいステージを選択します。タイトル画面で「はじめから」を選択した場合は、「チクジー砂漠-カラカラ街道-」からプレイすることになります。

ステージアイコンをクリックすると、ミッションセレクト画面が現れます。プレイ可能なミッションのアイコンをクリックしてステージ画面へ移動しましょう。



選択したステージをクリアすると、王冠マークが表示され、次のステージへと進めるようになります。王冠の種類は3種類(銅・銀のないステージもあります)。全てのミッションをクリアしたステージの王冠は、金色になります。

**戻るボタン**  
タイトル画面に戻ります。

**説明ボタン**  
ここでは、リンクルが冒険の目的を話してくれます。ステージ攻略の状況に応じて説明の内容が変化します。

**チュートリアル**  
ゲームを初めてプレイする際に流れる「チュートリアル」を好きなタイミングでプレイできます。

**設定ボタン→開始ステージ設定**

ステージ攻略の進捗を任意に変更することができます。開始ステージ名をクリックすると、選択したステージの手前までクリア済みの状態になります。  
※一度開放したステージを未開放の状態にすることはできません。

例：最初のステージのみ開放されている状態で、2つ目のエリア最終ステージ「トリカゴとりで」を選択します。

トリカゴとりで手前までのステージがクリア済みとなり、トリカゴとりでからプレイできる状態になります。

# ステージセレクト ステージ攻略の流れ

ロ格林島には、「チクジー砂ばく」「ブンキー雪原」「ハンプク緑地」の3つのエリアがあります。各エリアには、異なるゲーム要素を持った4つのステージがあり、「①フィールドのアイテムを集める」「②集めたアイテムで装備を召喚する」「③島のモンスターと戦う」「④クイズでバグバグウイルスを倒す」という順番で攻略していきます。

①フィールドのアイテムを集める



②集めたアイテムで装備を召喚する



③島のモンスターと戦う



④クイズでバグバグウイルスを倒す



↑王冠が銀色のステージで、スペシャルミッションが解放されます。

各エリアの「③島のモンスターと戦う」ステージまでクリアすると、次のエリアへと進むことができます。

「④クイズでバグバグウイルスを倒す」ステージもこのタイミングで解放されますが、スキップして次のエリアに進むことができます。ただし、一つ前のクイズステージをクリアしないと次のクイズステージに挑戦できません。

三つ目のエリアで「③島のモンスターと戦う」ステージまでクリアすると、スペシャルミッションが解放されます。

プレイできるステージの一覧は次のページでご確認いただけます。また、以降のページでは、ステージ共通の操作とゲーム要素ごとの操作ガイドをご確認いただけます。



# ステージ一覧

チクジー砂ばく

**カラカラ街道**

カラカラ街道  
チクジー砂ばく  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**砂のほころ**

砂のほころ  
チクジー砂ばく  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**クモノスとりで**

クモノスとりで  
チクジー砂ばく  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

かんぞつ

**リテラシークイズ**

1問

<クイズ>  
インターネットでは  
自分の名前や顔を  
明かさずに発言できるので  
何を言っても構いません。

10

○ ×

ブンキー雪原

**ヒヤヒヤ街道**

ヒヤヒヤ街道  
ブンキー雪原  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**氷のほころ**

氷のほころ  
ブンキー雪原  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**トリカゴとりで**

トリカゴとりで  
ブンキー雪原  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

かんぞつ

**リテラシークイズ**

2問

学校に行くときや  
きれいなお姉さんや  
せいかい!

9

勝手に動画を  
撮りながら  
カメラのシャッター音  
を聞きながら

勝手に動画を撮りながら  
撮りながら  
撮りながら

ハンブーク緑地

**ポカポカ街道**

ポカポカ街道  
ハンブーク緑地  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**花のほころ**

花のほころ  
ハンブーク緑地  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**イヌゴヤとりで**

イヌゴヤとりで  
ハンブーク緑地  
ノーマルミッション

ブログリンク

せつめい

**リテラシークイズ**

3問

ふたは ぶつろのアプリの  
ふろをしてい  
着て個人情  
ネットを通  
ざせたりす  
悪質なリフ

トイの本馬が正解だよ。アプリを  
ダウンロードするときは 制作会社や  
レビューを見て 安全かどうか見極めてから  
インストールしてね。正規のストア以外  
からのダウンロードには気をつけてね。

7

元の音に  
元の音に  
トイの本馬  
白毛の王子様

街道ステージ  
p.13へ

祠ステージ  
p.15へ

岩ステージ  
p.17へ

各ステージ画面には固有の機能と共通の機能があります。ここで説明するしているのは、ステージ共通の機能です。各ステージ固有の機能についてはp.13～にて説明しています。

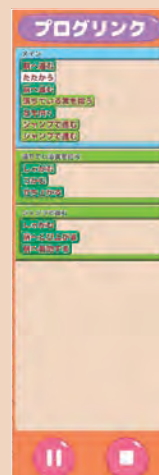


## プログラク

### プログラクボタン

コトノハを操作する画面（プログラク画面）を開きます。

## プログラム実行エリア



プログラク画面で組み立てたプログラムを表示します。プログラムを組み立てる前は、何も表示されていません。

プログラム実行中は、実行しているコトノハが点滅します。

プログラム実行エリアに表示しきれないプログラムは、画面をスライドすることで表示させることができます。

また、プログラムはピンチイン、ピンチアウトで拡大縮小することができます。



### もどるボタン

ステージ選択画面に戻ります。



### 実行 / 一時停止ボタン

プログラム実行エリアに表示されたプログラムを実行するボタン。実行中は一時停止ボタンになります。



### 説明ボタン

リンクルからステージの説明や攻略のヒントをもらえます。



### 停止ボタン

プログラムを停止し、最初の状態に戻します。



コトノハは、イットの状態や組み合わせによって使用できないものがあります。使えないコトノハが実行されたときは「×」が表示されます。万一表示された場合、修正を促してください。



プログラムを組み立てる画面です。画面左側がプログラムエリア、右側がコトノハ表示エリアとなります。どのステージでも、操作方法やアイコンの意味は共通となります。

## プログラムエリア

「メイン」と書かれたフレームの中に、コトノハ表示エリアから、使用したいコトノハをドラッグ&ドロップで移動させ、プログラムを作成します。



## コトノハ表示エリア

プログラミングに使えるコトノハが、ステージ別に表示されます。



### ヘルプボタン

各ステージで作成するプログラムのヒントを表示します。

リセット

### リセットボタン

コトノハとプログラムを全て元の状態に戻します。

けってい  
決定

### けっていボタン

ステージ画面のプログラム実行エリアにプログラムを反映させ、プログリンク画面を閉じます。

### 表示調整ボタン



作成中のプログラムを保存せずに、ステージにもどります。



プログリンク画面を一時的に消して、ステージのようすを観察できます。



「+」「-」をおすことで、コトノハの大きさを三段階で拡大縮小します。全てのコトノハを一度に見たい場合は、「-」をおして調整します。

### 操作したコトノハを削除したいときは？

プログラムしたコトノハを削除したいときは、コトノハ表示エリアへ対象をドラッグ&ドロップします。




# プログラミングの仕方

プログリンクでは、コトノハを利用してプログラミングを行います。コトノハは、4つのカテゴリーに区分できます。そのカテゴリーごとに使い方を紹介します。コトノハ個々の意味に関しては、p.14、16、18のコトノハ一覧で確認してください。



## コトノハの使い方



メインと書かれたフレーム  の中に、コトノハバッグからコトノハをドラッグ&ドロップすることでプログラミングできます。一度プログラミングしたコトノハは、上下を入れ替えることもできます。



### もしコトノハとくり返しコトノハの使い方

もしとくり返しは、メイン内にフレームを作成できるコトノハです。フレーム上部をタップすることで、条件を選択できます。さらに、フレーム内に別のコトノハを配置することで、条件を満たす場合に実行するプログラムを作成できます。



### まとまりコトノハの使い方

まとまりは、メインのフレームの外に、プログラムの固まり「まとまりプログラム」を作成できるコトノハです。一度作成した「まとまりプログラム」は、まとまりコトノハを利用することで、何度も呼び出して使うことができます。





# 街道ステージ (①フィールドのアイテムを集める)

敵(バイキン)を倒し、その際に落とすアイテムを回収しながらゴールを目指します。エリアが進むほど「敵の数や強さが増す」、あるいは「ルートが複雑になる」といった具合に、難易度が上がっていきます。

## ゴール

イットを移動させるゴール地点です。

## イット

主人公キャラクターです。コトノハのとおりに動きません。

## スタート

イットのスタート地点です。



## 追加ミッション

## 追加ミッションボタン

-ヒヤヒヤ街道-と-ポカポカ街道-のノーマルミッションをクリアすると表示されます。このボタンを押すと、ステージセレクト画面を経由せずに、追加ミッションステージへ移動することができます。



↑ノーマルミッションクリア後、左上に「追加ミッション」ボタンが出現します。



↑ミッションセレクト画面からも追加ミッションに挑戦することができます。



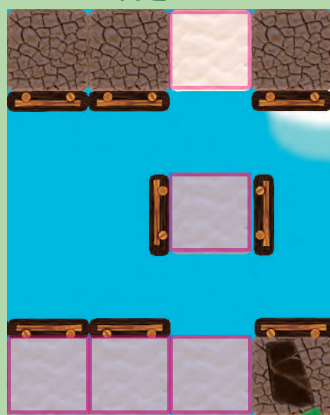
## フィールドマップとイットの動き

イットが動くことができるのは、フィールドマップ上のマスのみです。マップ外に進もうとすると、見えない壁にぶつかり、進めない仕掛けになっています。

また、コトノハの組み合わせによっては、実行できない場合があります。

例) イットがしゃがんでいる状態で、「前へ進む」を実行できない。

### -カラカラ街道-マップ



## 視点を動かす

フィールドマップは、スワイプすることで視点を変えることができます。イットの背中を見るように視点を動かすと左右がわかりやすくなります。マップ全体の確認や、イットの動きを確認する際に活用できます。





# 街道ステージ コトノハ一覧

## ◆各エリアで利用できるコトノハ・まとめりコトノハ

| コトノハ      | チクジ<br>砂ぼく | フンキー<br>雪原 | ハフク<br>緑地 | 動作                          |
|-----------|------------|------------|-----------|-----------------------------|
| 前へ進む      | ○          | ○          | ○         | イットが1マス前に進みます。              |
| 右を向く      | ○          | ○          | ○         | イットがその場で90度右を向きます。          |
| 左を向く      | ○          | ○          | ○         | イットがその場で90度左を向きます。          |
| しゃがむ ☆☆   | ○          | ○          | ○         | イットがその場でしゃがみます。             |
| つかむ ☆     | ○          | ○          | ○         | イットがその場でアイテムをつかみます。         |
| 立ち上がる ☆   | ○          | ○          | ○         | イットがその場で立ち上がります。            |
| 前へとび上がる ☆ | ○          | —          | —         | イットが1マス前にジャンプします。           |
| 前へ着地する ☆  | ○          | —          | —         | イットが1マス前に着地します。             |
| たたかう      | ○          | ○          | ○         | イットが1マス前を攻撃します。             |
| かっこつける    | —          | —          | ○         | イットがその場でかっこいい動きをします。        |
| うろたえる     | —          | —          | ○         | イットがその場でうろたえます。             |
| ばくてんする    | —          | —          | ○         | イットがその場でばくてんします。            |
| 落ちている実を拾う | ○          | ○          | ○         | アイテムを拾う動作をまとめることができます。      |
| ジャンプで進む   | ○          | —          | —         | ジャンプで進む動作をまとめることができます。      |
| 島をわたる     | ○          | —          | —         | 隣の浮島にわたる動作をまとめることができます。     |
| たたかって実を拾う | —          | ○          | —         | 敵と戦ってアイテムを拾う動作をまとめることができます。 |

☆「しゃがむ」→「つかむ」→「立ち上がる」の順で実行すると、落ちているアイテムを拾えます。

★「しゃがむ」→「前へとび上がる」→「前へ着地する」の順で実行すると、2マス先へジャンプで進むことができます。

## ◆もしコトノハとその条件

| もしコトノハの条件      | チクジ<br>砂ぼく | フンキー<br>雪原 | ハフク<br>緑地 |
|----------------|------------|------------|-----------|
| もし前が行き止まりなら    | ○          | —          | —         |
| もし前にバイキンがいたら   | ○          | ○          | ○         |
| もし足元にふしぎの実があれば | ○          | ○          | ○         |
| もし前がガケなら       | ○          | —          | —         |
| もし足元にドクの実があれば  | —          | ○          | ○         |
| もし前が行き止まりなら    | —          | ○          | ○         |

## ◆くりかえしコトノハとその条件

| くり返しコトノハの条件     | チクジ<br>砂ぼく | フンキー<br>雪原 | ハフク<br>緑地 |
|-----------------|------------|------------|-----------|
| ゴールに立つまでくりかえす   | ○          | ○          | ○         |
| 行き止まりまでくりかえす    | ○          | ○          | ○         |
| バイキンに会うまでくりかえす  | ○          | ○          | ○         |
| バイキンが前にいる間くりかえす | —          | —          | ○         |
| 2回くりかえす         | —          | —          | ○         |
| 3回くりかえす         | —          | —          | ○         |





# 祠ステージ（②集めたアイテムで装備を召喚する）

街道ステージで集めた「ふしぎの実」を使って、装備を召喚をします。看板の情報を元に、左右の台に必要な実を振り分けるプログラムを作るとともに、ふしぎの実を割る操作が必要になります。

## 赤い看板

武器召喚に必要な実の色、数字、個数が分かります。

## 赤い台

武器召喚に必要な、ふしぎの実を置く場所です。

## ふしぎの実

装備を召喚するための材料です。



## 青い看板

防具召喚に必要な実の色、数字、個数が分かります。

## 青い台

防具召喚に必要な、ふしぎの実を置く場所です。

## 必要なふしぎの実に分割する

ふしぎの実は、タップすると実が2つに分かれます。ただし、浮き出た数字は元の数字の半分になってしまいます。この性質を利用して必要なふしぎの実を作ります。



## 分けたふしぎの実を元に戻したいときは？

画面右下の停止ボタンをタップすると、最初からふしぎの実を分け直すことができます。

## 上位ステージでは、台に置く以外の処理もプログラミング

祠ステージでは基本的に「テーブルから実を拾う→左右いずれかの台の上に実を置く」というイットの動作をプログラミングします。上位ステージである「氷のほころ」「花のほころ」では、台に置くという動作だけでなく、必要に応じてさまざまな動作もプログラミングしていきます。

## 看板の読み方

赤い看板から、赤色の①の実が2個必要と読みます。  
青い看板から、青色の③の実が1個必要と読みます。

## 装備の召喚

赤と青の台の上に、必要なふしぎの実が全て置かれると、それぞれの台の上に、装備が召喚されます。

ただし、装備召喚後の台に追加でふしぎの実を置いてしまうと、召喚済みの装備は消滅し、ステージ攻略は失敗となります。





# 祠ステージ コトノハ一覧

## ◆各エリアで利用できるコトノハ・まとめりコトノハ

| コトノハ        | チクシー<br>砂漠 | ファンキー<br>雪原 | ハニー<br>緑地 | 動作                         |
|-------------|------------|-------------|-----------|----------------------------|
| 実を拾う        | ○          | ○           | ○         | イットがふしぎの実をランダムに持ち上げます。     |
| 赤い実を拾う      | ○          | —           | —         | イットが赤いふしぎの実をランダムに持ち上げます。   |
| 青い実を拾う      | ○          | —           | —         | イットが青いふしぎの実をランダムに持ち上げます。   |
| 1の実を拾う      | ○          | —           | —         | イットが①の実をランダムに持ち上げます。       |
| 2の実を拾う      | ○          | —           | —         | イットが②の実をランダムに持ち上げます。       |
| 3の実を拾う      | ○          | —           | —         | イットが③の実をランダムに持ち上げます。       |
| 赤い台に置く      | ○          | ○           | ○         | イットが持っている実を赤い台に置きます。       |
| 青い台に置く      | ○          | ○           | ○         | イットが持っている実を青い台に置きます。       |
| 持っている実を食べる  | ○          | ○           | ○         | イットが持っている実を食べます。           |
| うろたえる       | —          | —           | ○         | イットがその場でうろたえます。            |
| 足ぶみする       | —          | —           | ○         | イットがその場で足ぶみします。            |
| ばくてんする      | —          | —           | ○         | イットがその場でばくてんします。           |
| 実をみがく       | —          | —           | ○         | イットが持っている実の汚れをふき取ります。      |
| 拾った実を台におく   | ○          | —           | —         | 持った実を台に置く動作をまとめることができます。   |
| 拾った実を赤い台におく | —          | ○           | —         | 持った実を赤い台に置く動作をまとめることができます。 |
| 拾った実を青い台におく | —          | ○           | —         | 持った実を青い台に置く動作をまとめることができます。 |

## ◆もしコトノハとその条件

| もしコトノハの条件        | チクシー<br>砂漠 | ファンキー<br>雪原 | ハニー<br>緑地 |
|------------------|------------|-------------|-----------|
| もし持った実が①なら       | ○          | ○           | —         |
| もし持った実が②なら       | ○          | ○           | —         |
| もし持った実が③なら       | ○          | ○           | —         |
| もしイットが実を持っていたら   | ○          | ○           | ○         |
| もし持った実が赤なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が青なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が④なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が⑤なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が⑥なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が⑦なら       | —          | ○           | —         |
| もし持った実が赤 or ③なら  | —          | —           | ○         |
| もし持った実が赤 or ④なら  | —          | —           | ○         |
| もし持った実が青 and ③なら | —          | —           | ○         |
| もし持った実が青 and ④なら | —          | —           | ○         |

## ◆くりかえしコトノハとその条件

| くり返しコトノハの条件     | チクシー<br>砂漠 | ファンキー<br>雪原 | ハニー<br>緑地 |
|-----------------|------------|-------------|-----------|
| そうびがそろそろまでくりかえす | ○          | ○           | ○         |
| テーブルに実がある間くりかえす | ○          | ○           | ○         |
| 持っている実の数字分くりかえす | —          | —           | ○         |



# 砦ステージ（③島のモンスターと戦う）

祠ステージで召喚した装備を身に着け、イットが敵と戦うステージです。ここでは、敵と戦うためのプログラムを作成します。



**敵**  
バグバグウィルスに操られてイットの行く手を阻みます。

**リンクル**  
ターンごとに必要な動作のアドバイスなどを行ってくれます。

**戦闘はターン制**  
1ターンの中で敵とイットが1回ずつ行動できます。

戦闘開始 → ターン → 終了

勝敗がつくまでターンが繰り返されます

**かんざつ 観察** **観察ボタン**

「クモノスとりで」「トリカゴとりで」に登場します。

ボタンを押すと、敵の動作が繰り返しムービーで再現されます。この動作を手がかりに、敵の攻略方法を検討していきます。

**一時停止 / 再生ボタン** 画面下の青いボタンを押すと、ムービーが一時停止します。再度押すと、続きを再生できます。

**先に敵の体力をゼロにする！**

イットの体力が0になる前に、敵の体力を0にすれば、ミッション成功です。イットと敵の体力は、ステージによって変わります。

**体力ゲージ**

**攻撃の種類をプレイヤーが選択する仕掛けが登場**

「トリカゴとりで」と「イヌゴヤとりで」では、敵へ繰り出す攻撃の種類をカードで選ぶ仕掛けをプログラムに組み込みます。画面にカードを表示させるコトノハは、下のとおりです。

**トリカゴとりで**

ジャンケンカードを出す + ジャンケンをする

**イヌゴヤとりで**

行動を決める

ジャンケン勝負をスムーズに行うためには、「ジャンケンのカードを出す」と「ジャンケンをする」の二つのコトノハを必ず組み合わせる必要があります。

敵へ繰り出す攻撃は、事前に指定した1～7の数字で管理します。戦闘中プレイヤーは、画面に表示されたカードで、任意の数字を指定して技を出すことができます。





# 砦ステージ コトノハー一覧

## ◆各エリアで利用できるコトノハ・まとめりコトノハ

| コトノハ            | チクジー<br>砂漠 | フンギー<br>雪原 | ハリアーク<br>緑地 | 動作                                |
|-----------------|------------|------------|-------------|-----------------------------------|
| 待つ              | ○          | —          | —           | イットが1ターンの間、動きを止めます。               |
| 赤クモノスのクモにこうげきする | ○          | —          | —           | イットが赤クモノスにいる敵に攻撃を加えます。            |
| 青クモノスのクモにこうげきする | ○          | —          | —           | イットが青クモノスにいる敵に攻撃を加えます。            |
| ジャンケンカードを出す     | —          | ○          | —           | ジャンケンで出す手をプレイヤーが選択するためのパネルを表示します。 |
| ジャンケンをする        | —          | ○          | —           | イットが敵とジャンケンします。                   |
| ハンマーでたたく        | —          | ○          | —           | イットが敵をピコピコハンマーで叩き、敵にダメージを与えます。    |
| ヘルメットをかぶる       | —          | ○          | —           | イットがヘルメットをかぶり、敵の攻撃を防御します。         |
| かいひ             | —          | ○          | ○           | イットが敵の攻撃を避けます。                    |
| 弱こうげき           | —          | —          | ○           | イットが敵に攻撃します。                      |
| チャージ            | —          | —          | ○           | イットが強こうげきを出すために力を蓄えます。            |
| 強こうげき           | —          | —          | ○           | イットがチャージで蓄えた力で敵に大ダメージを与えます。       |
| すてみのこうげき        | —          | —          | ○           | イットが自分の体力と引き換えに敵に特大ダメージを与えます。     |
| ぼうぎょ            | —          | —          | ○           | イットが敵の攻撃を防御します。                   |
| カウンター           | —          | —          | ○           | イットが敵の攻撃を跳ね返します。                  |
| 行動を決める          | —          | —          | ○           | イットの行動をプレイヤーが選択するためのパネルを表示します。    |
| 手を決めてジャンケンをする   | —          | ○          | —           | ジャンケンをするための動作をまとめることができます。        |
| たたかう            | —          | —          | ○           | イットが敵と戦う動作をまとめることができます。           |

## ◆もしコトノハとその条件

| もしコトノハの条件       | チクジー<br>砂漠 | フンギー<br>雪原 | ハリアーク<br>緑地 |
|-----------------|------------|------------|-------------|
| もしクモが岩の後ろにいたら   | ○          | —          | —           |
| もしクモが赤クモノスにいたら  | ○          | —          | —           |
| もしクモが青クモノスにいたら  | ○          | —          | —           |
| もしジャンケンに勝ったら    | —          | ○          | —           |
| もしジャンケンに負けたら    | —          | ○          | —           |
| もしモンスターが元気なら    | —          | ○          | ○           |
| もしペンギンが青なら      | —          | ○          | —           |
| もしペンギンが赤なら      | —          | ○          | —           |
| もしカードのもよの合計が1なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が2なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が3なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が4なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が5なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が6なら | —          | —          | ○           |
| もしカードのもよの合計が7なら | —          | —          | ○           |
| もしイットが元気なら      | —          | —          | ○           |

## ◆くりかえしコトノハとその条件

| くりかえしコトノハの条件     | チクジー<br>砂漠 | フンギー<br>雪原 | ハリアーク<br>緑地 |
|------------------|------------|------------|-------------|
| モンスターをたおすまでくりかえす | ○          | ○          | ○           |
| イットがたおれるまでくりかえす  | ○          | ○          | ○           |