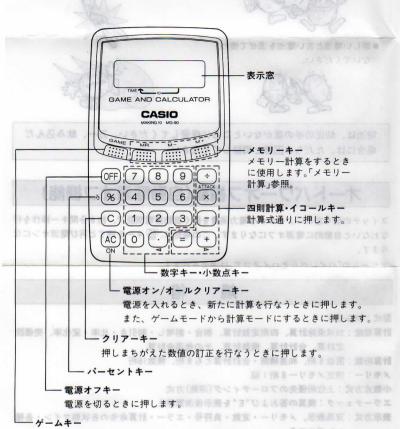
各部の名称とその使い方



グームモ ゲームを開始するときやリプレーするときに押します。

※ゲームモードのときに使用するキーは、「ゲーム機能(MAKING IO)の使い方」を参照してください。

ゲーム機能(MAKING 10)の使い方

画面左から2桁目に表示される(機械が指定してくる)数字と足して10になる数字を、与えられた数字列の中から時間内に探し出し、狙い打って得点を競うゲームです。

レベルがあがるにつれて、考えられる時間が短くなったり、数字の数が増えたり、数字を 探し出しにくくなったりとレベルクリアが難しくなります。

このゲームを攻略するには、「計算力」、「反射神経」、「判断力」、「記憶力」など持てる力を フルに発揮することが必要不可欠です。

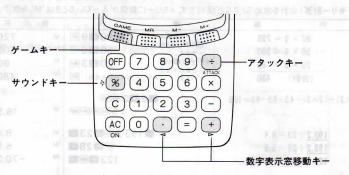


□を足して10になる ようにする。 51 [1925]

5(3)桁しか表示されませんが、実際には 10(15,20)桁の数字が出番を待っています。 ※表示される数字、出番を待っている数字の 数は、レベルによって変化します。

8 16 1 1925 62

◆ゲームに使用するキー



GAME

:ゲームを始めるときに押します。(以下ではGAME)と表記します。)

➡キーを1回押すと左に1桁、➡キーを1回押すと右に1桁、数字表示窓がずれます。(数字は、➡キーを押すと右に、➡キーを押すと左にずれるように見えます。)



このキーを押すごとに、「効果音の鳴る状態」/「鳴らない状態」が切替わり

ます。

遊び方

I. Se キーを押して電源ONの状態(計算モード)にした後に、GAME キーを押すとゲーム 開始です。

※ゲームオーバー後、GAME キーを押してゲームを やり直すと、「ハイレベルとハイスコア」、「現在の レベルと得点」を表示します。

※「ハイレベルとハイスコア」は、電源をOFFにした り、オートパワーオフ機能が働いたり、AC キーを 押して計算モードにしたときには消去されて M-MMM になります。

電源ON状態(計算モード)

現在のレベル 現在の得点

2.これからチャレンジするレベルで10にするために使 用できる数字が顔見せとして5桁ずつ表示されます。 どんな数字が、どこの位置にあるのか覚えておくと、 ゲームを有利に進められます。

※右の例の場合、数字は以下のように並んでいます。

5 13 1487 1 15

5 13 14 87115

3.残りタイム、本機が指定した数字、使用できる数字列の中央の5桁が表示されます。 「残りタイム」が

になる前に

ニキー、

まーで数字表示窓を移動させながら、指定 された数字と足して10になる数字を探し出し、数字表示窓の中央(矢印部分)にその数 字を移動させ、宝井一を押します。

足して10になったときには、その数字は 2にかわり、次の数字を指定してきます。

※コキーを押すと左に、ユキーを押すと右に、数字表示窓が移動します。したがって、 数字は押したキーの矢印と逆の方向(→キーを押すと右に、→キーを押すと左に) 移動するように見えます。

※「残りタイム」は目安であり、"秒"ではありません。 減っていき╏になると、ミスになります。

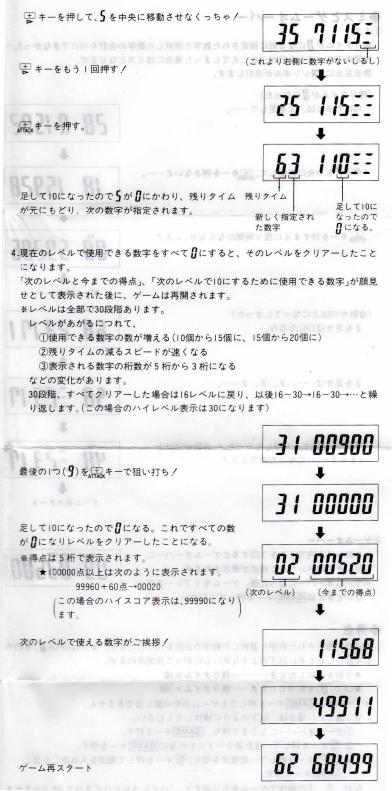
(使用できる数字列の中央5桁)

L(本機が指定した数字) (残りタイム)

10-5は5だから、5を探そう。 キーを1回押す。

確かこっちに5があったはずだが…。もう1回、まキ ーを押してみよう。ホラ、あった!

55 48711



★UFO(**』**)について……ボーナス点 指定された数字と選択した数字とを足して10にするとき、2つ以上の数字を選択し、使 用した場合に**』**が出現します。この**』**を狙い打ったときにボーナス点が得られます。

2 を足せば10になる! **2**を1つ使えば10になるけど、**/**を2つ使ってUFO を狙うギノ 68 29811

まーで fを中央に移動して ATTACK キーを押す!

\$8 98117

【は **-**にかわり、まだ合計が10になっていないこと を表わします。 58 98-17

次の / を中央に移動して 宝キーを押す!

-を押します。(*M*喪示が消えます)

48 8-17<u>=</u>

2 つ以上の数字を使って合計を10にしたので、UFO (**』**)が出現する。 (残りタイムは減り続けます)

4U 8U073

今度は**∛**を中央に移動させてAFFACキーを押す。

3u 98u01

IJが**』**にかわり、ボーナス点が加算される。 右の例の場合、 3 (残りタイム) × 100で300点加算 ∴「得点」を参照してください。 *3U 98001*

ゲーム続行。

62 98001

※ **ぱ**を出現させても狙い打つ(**ぴ**にする)前に、残りタイムがなくなってしまったときにはボーナス点は得られません。しかし、この場合はミスにはならずにゲームは続行されます。(**ぴ**は**ぴ**にかわります)

※出現するがの数は、「10にするために数字をいくつ使ったか(機械が指定する数字は除く)」によって異なります。

数字を2つ使用…… 🛭 は 1 つ

(10にするために選択し、使用した数字の数-1)個、出現します。

(例) 機械が5を指定し、10にするために1、2、2の3つを使った場合。 3-1=2個出現

◆ミスとゲームオーバー\ ゅきゅうかせも値参口失中す e, アリ明カーオ 1)ミス 残リタイムが╏になる前に指定された数字と選択した数字の合計を10にできなかったり、 |現りノコムル|||にするのではない。 |時間内であっても合計が10をこえてしまった場合にはミスとなります。 表示左上にメシンボルが点灯します。 (残りタイムが間になった)

10にするには、2を足して……。

早く**~**を中央に移動して、ニキーを押さないと……。

が背にかわり、幾りタイム 残りタイム

える(10個から15個に

28 B 1592 IR . 15928

ATTACK キーを押すまえに残り時間がなくなり、ミス!

59286

と今までの得点」、「次のレベルで10にするために使用できる数字」が顔見 すまけら間再出込一マ こ ゲーム再スタートー

(合計が10以上になってしまった) 2を足せば10になるな。

2を足せば……。2、2、2……。 ルに乗り、以後18-30→16-30→…と縁

58 -23 17

ありゃ!ATTACKキーを押しちゃった! 合計が10以上 (8+3=11)になったのでミス!

ゲーム再スタート

②ゲームオーバー

| つのレベル内でミスを3回するとゲームオーバーに なり、その時のレベルと得点が表示されます。 ※ゲームオーバーになった後、ゲームをリプレーさせ たいときには[GAME]キーを押してください。

が見になりレベルをクリアーしたことになる。

▶得点

得点は、指定された数字と選択した数字の合計を10にしたとき、またはUFO(₩)を的中 して『にしたときに以下のような式にしたがって決定されます。

- ●合計を10にしたとき……...残りタイム×10
- UFO(計)を的中したとき……残りタイム×100
- ※ゲーム中、GAME キーを押してもゲームのやり直しはできません。
 - やり直したい場合は、以下のように操作してください。
 - ①ゲームオーバーになるまで待ち、GAMEキーを押す。
 - ② ACキーを押して一度計算モードにした後に GAME キーを押す。
 - ③ OFF キーを押して一度電源を切り、 AC キーを押して電源を入れ直した後に GAMEキーを押す。

なお、②、③の操作でゲームをやり直すと、「ハイレベルとハイスコア」は消去されま す。 大リドの(1)について……ボーナス点 指定された数字と選択した数字とを足して10にするとき、2つ以上の数字を選択し、使

オートパワーオフ機能(自動電源オフ機能)

スイッチの切り忘れによるムダな電力消費を防ぐ自動節電機能で、約6分間キー操作を行なわないと自動的に電源オフになります。この場合は、 (A) キーを押すと再び電源オンになります。

※ゲームの「ハイレベルとハイスコア」は消去されます

規格

計算機能:加減乗除計算、四則定数計算、割合・割増し・割引き・比率・変化率、売価設

定計算、合計計算、概数計算、その他混合計算

計算桁数:置数 8 桁、和差積商・合計計算とも 8 桁、概数 16桁

メモリー:独立メモリー8桁 | 組

小数点方式:上位桁優先のフローティング(浮動)方式 エラーチェック: 概算の答および*E″を表示後演算停止

表示方式:液晶表示、メモリー・定数・負符号・エラー・計算命令の各状態サイン・各種

シンボルつき

ゲーム機能:MAKING 10(メイキング テン)

電源: LR44×2個、またはSR44×2個

消費電力: 0.002W

電池寿命(連続使用): LR44×2個·····約800時間

SR44×2個……約2000時間

オートパワーオフ:約6分

使用温度: 0 ℃~40℃

大きさ:幅73mm×奥行124.8mm×厚さ10.5mm

重き:65.8g(電池込み)