

HLO ミニゲームシステム-マニュアル

HLO 管理人パパート

1. はじめに

このマニュアルは HLO のパーティシステムで利用できる「ミニゲームシステム」の利用方法と遊び方について説明しています。このシステムは HLO のおまけ要素のため、ゲーム内で何かが成長する、強くなるといった要素はなく、ただパーティメンバーとワイワイ楽しんだり HLO のミニゲームシステムを通して、トランプやボードゲームについて詳しくなり色々な所で生かせるようになれば、と思い開発しました。このマニュアルはプレイする方全員が、「ミニゲームシステム」の利用方法を画像や詳しい説明文を加えて分かりやすく、そしてすぐに理解しスムーズにプレイできるようにという考えで作成しました。

2. 推奨プレイ環境

このミニゲームシステムは、HLO ゲームとは別のゲームシステムとして搭載してあります。そのため HLO はプレイできるのにミニゲームはプレイしにくいといったことが起こる可能性があります。

本ミニゲームは、以下のスペックを満たしていることを推奨します。

ディスプレイ画面のサイズ 横 800pixel 縦 500pixel

また利用するブラウザは以下の推奨します。

- Firefox
- Google Chrome
- Opera
- Safari

また、一部のミニゲームでは、多くのアイコン、画像を利用しています。ネットサーフィンなどがスムーズにできる CPU、メモリがあるとスムーズにプレイ可能です。また Javascript をゲーム内で使用しています。Javascript の設定を ON にしないとプレイできない可能性があります。

また本ミニゲームはパーティタグコード「CHT」を設定してチャットルーム化して遊ぶこともおすすめします。

冒険中にミニゲームをすることもできますが画面が圧迫されたり、チャットログが

長くなって冒険の妨げになる可能性があります。

3. ゲームの始め方

ゲームの始め方は、図1のようなチャットログ画面のチャット入力欄にゲーム開始コマンドを入れて「書き込む」をクリックすることで、ゲームを開始することができます。



図1.チャットログ画面

開始コマンドの例は以下のように入力します。

minigame [ゲーム番号] [メンバー] [オプション]

先頭に「minigame」そしてゲーム番号、メンバー、オプション設定の間に半角スペース「 」を入れて区切ります。アクションコマンド + 半角スペース + オプションというコマンド入力方法はゲーム開始後も入力することが多いので覚えておきましょう。またゲーム番号 メンバー オプションの[] (括弧) は入力時には入力しません。例えば `minigame 1 10000,20000 AK` のようにして[]を外してそのままオプションを設定していきます。ゲーム番号は番号によって開始できるゲームが変わってきます。プレイするゲームに応じて変更しましょう。

プレイできるゲームは表1をご覧ください。

表1.ミニゲーム表

ゲーム名	ゲーム番号	プレイ可能人数
7ならべ	1	3～12人
ババ抜き	2	3～12人
ダウト	3	4～10人ほど
皆でハイアンドロー!	4	1～20人
リバーシ	5	2人
リバーシ (ミニ)	6	2人
五目並べ	7	2人
いわいわ危機一発	8	1人～30人

メンバーにはゲームに参加するプレイヤーの ID を入れます。また ID と ID の間には「,」（半角カンマ）を入れて区切ります。パーティ内にゲーム観戦をしたい、ゲームには参加しないという人がいれば、参加する人だけを ID 入力する必要があります。このメンバーの指定をせずに実行すると、パーティ内メンバー全員がゲームに参加するという設定になりますので、ご注意ください。オプションは、ゲームに応じて設定できる「オプション指定子」というものが存在します。基本的にオプションは設定しなくても構いません。またゲーム開始コマンドを入力した人は、順番が最初になります。順番の回り方は左から右にかけて回り最も右の人の順番が終わると一番左のプレイヤーが次のターンになります。

4. ゲームの終わり方

ゲームが開始された後はいつでもゲームを強制終了することができます。この終了コマンドはパーティのメンバーの誰でも実行することが可能です。終了コマンドは以下の通りです。

Endgame

エンドゲームという英語を入力して書き込むことによってゲームを終了することができます。エンドの最初の頭文字は大文字の E であることに注意して入力、書き込むようにしましょう。ゲームが終わって新しいゲームをする際は、毎回ゲームを終了する必要があります。ですので一回のパーティーで複数のゲームをする際はゲームの開始コマンド→ゲームをする→Endgame でゲームの終了→ゲームの開始コマンドと言う流れでコマンドを入力します。

5. 各種ゲームのプレイ方法

この項目では実装されているゲームのプレイ方法を簡単に説明します。基本的に毎回コマンドを入力→書き込むという流れになりますが、ゲーム中の画面ではそのコマンド入力をしやすいようにボタンをクリックすることで決まったコマンドを即座に自動入力してくれる機能が備わっています。

ではゲームのプレイ方法を説明、紹介していきます。

① 7ならべ

7ならべは、まず手札に 7 がある人は 7 を出します。全ての柄の 7 が出たら、順番に出されたカードの両端のカードを出していきます。カードが無い場合はパスをします。全てのカードを出し切った人の勝利になります。

ゲーム画面の説明をします。図 2 をご覧ください。

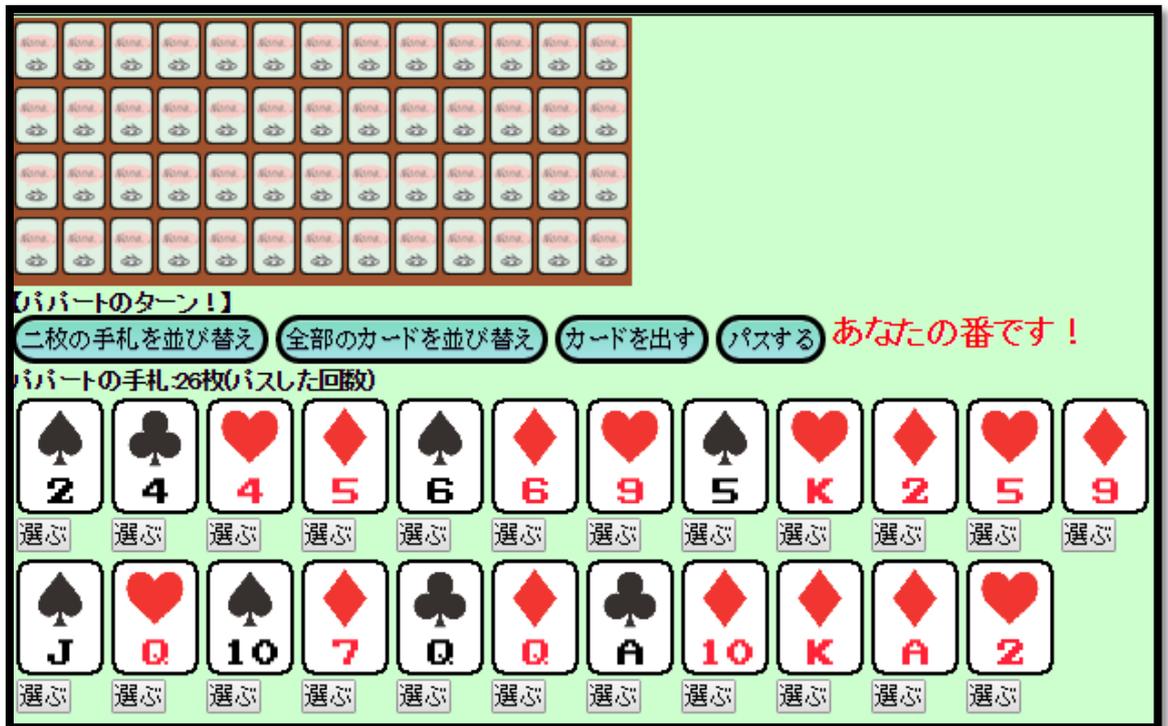


図 2.7 ならべプレイ画面

これが7ならべのゲーム画面です。一番上は出されたカードが表示されます。ゲーム開始時は何も出されていないのでこのような画面になります。その下には各種コマンドを自動入力してくれるボタン、自分の手札が表示されています。またプレイヤーの手札の隣にはパスの回数が表示されています。ローカルルールでパスは何回まで等と設定した場合に参考にしてください。

ゲーム開始時は、カードがランダムに分配されるので順番じゃなくてもみにくいかもしれません。そんな時は「二枚の手札を並び替え」または「全部のカードを並び替え」コマンドを利用します。

「二枚の手札を並び替え」・・・このコマンドをクリックしたあとに二枚のカードを選ぶことで、その二枚の手札を並び替えることができます。

「全部のカードを並び替え」・・・このコマンドをクリックしてそのまま書き込むをクリックすると手札を柄順に並び替えることができます。

またこのコマンドをクリック→自分の手札の左から二番目（画面ではクローバーの4）をクリックして書き込むをすると、数字順に並び替えることができます。カードが残りわずかの場合には「CARD_SORT 1」と入力することで実行可能です。また左から三番目をクリックまたは「CARD_SORT 2」と入力することで、全ての手札をランダムに出来ます。このコマンドはババ抜きで利用すること

をおすすめします。カードを場に出す場合は、

「カードを出す」・・・このコマンドをクリックしたあとに一枚出すカードを選び、書き込む。

また出せるカードが無い場合にはパスするをクリックして書き込みます。

これらのコマンドを利用することで7ならべをスムーズにプレイ可能です。

また7ならべにはオプションを設定することができます。

オプション部分に「AK」と入れると、AとKが繋がるルールが適用されます。

オプション部分に「ALL」と入れると、パスが5回以上の場合に

「CARD_PUSH_ALL」と入力して実行することで、全ての手札を出して負けることができます。

② ババ抜き

ババ抜きでは図3のように場に出されたカード、コマンド、自分の手札、更に相手の手札を選ぶことができるため、縦長な画面になります。

ゲームのプレイ方法は、7ならべと同様コマンドボタンをクリックしたあとにカードをえらび「書き込む」で実行します。

ババ抜きでは、カードを出すで二枚の同じ数字のカードを選ぶことで場に捨てる（出す）ことができます。全てのカードを出し切ると勝利になります。Jokerカードは1枚しか存在しないため、場に出すことはできません。そのためいかにJokerを自分の手札から無くして同じ数字を揃えるかで勝敗が決まります。ババ抜きでは「前の人のカードをとる」「カードを強調」というコマンドが利用できます。

「前の人のカードをとる」・・・自分のターンの時にこのコマンドをクリックして、前の人の手札から1枚カードを選び実行すると前の人のカードをとることができます。

「カードを強調」・・・ボタンをクリックした後好きなだけ（最大20枚）カードをクリックして実行するとカードを手前に出して「このカードとってください」アピールをすることができます。

※前の人のカードをとるを実行した後整理時間12秒間が設けられ、この間にカードを出したり、強調したり並び替えをします。12秒が過ぎると次の人にカードをとられる可能性がありますので、出せるカードがあればすぐに出しましょう。



図 3.ババ抜き画面

またババ抜きにはオプションを設定することができます。

オプション部分に「JJ」と入れると、*Joker* が二枚存在するルールが適用されます。※*Joker* 二枚を出しても捨てることはできません。

③ ダウト

ダウトは指定されたカードを出していくゲームです。出すカードは指定されたカードじゃないカードでも出すことができます。

出せるカードの枚数は4枚まで。

ただしダウトというコマンドで相手がこの出されたカードは指定された数字とは違う！と思った時に利用すると、出されたカードをめくって正しいか正しくない

かを確認することができます。もしダウトに成功（正しくない）だった場合は、カードを出した人に場に出されたカード全てが渡されます。逆にダウトに失敗（正しい）だった場合には、ダウトした側にカードが全て渡されます。ダウトされずに次のカードが出された場合には出されているカードが蓄積し、ダウト時のリスクが大きくなります。

ダウトも全てのカードを出し切ると勝利です。

ダウトにはオプション設定をすることができます。

オプション部分に「**RAN**」と入れると、初回は指定数字が1ですがそれ以降1~13の完全ランダムになり完全な運試しゲームになります。

④ 皆でハイアンドロー！

このゲームはHLOのカジノでも出来る「ハイアンドロー」を皆で交互に行う特殊なゲームです。皆で協力して何回連続で成功させるかを挑戦するゲームで失敗した時点での連続成功回数が、ランキングに登録されます。

今の数字と表示されているカードより次のカードが大きいか小さいかを当てるゲームです。

カードの強さは

2が一番弱く、Joが一番強いです。

2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A,Jo という力関係があります。

参加者は「High!」「Low!」ボタンがあるのでどちらかをクリックして書き込むをすることで実行できます。

⑤ リバーシ

リバーシ（オセロ）は黒と白に分かれ、盤面に相手の石を縦、横、ななめのいずれかで挟むことが出来る場所に自分の色の石をおき、挟むことで相手の石をひっくり返すことで最終的に自分の色の石が多い方が勝ちとなるゲームです。

画面は図4をご覧ください。

リバーシでは、盤面のマスをクリックすることで即座にそのマスに自分の石をおくことができます。置けない場所をクリックすると置けないというメッセージが表示されます。また盤面に石を置けないと思った時はパスをすることもできます。（パスをするコマンドに利用制限はありませんのでハンデとして利用することもできます。）

⑥ リバーシ（ミニ）

リバーシの盤面が小さくなったバージョンです。

普通のリバーシでは、8×8だったのに対し、ミニバージョンでは、6×6となり、64→36までおける場所が減ります。遊び方は普通のリバーシと同様です。

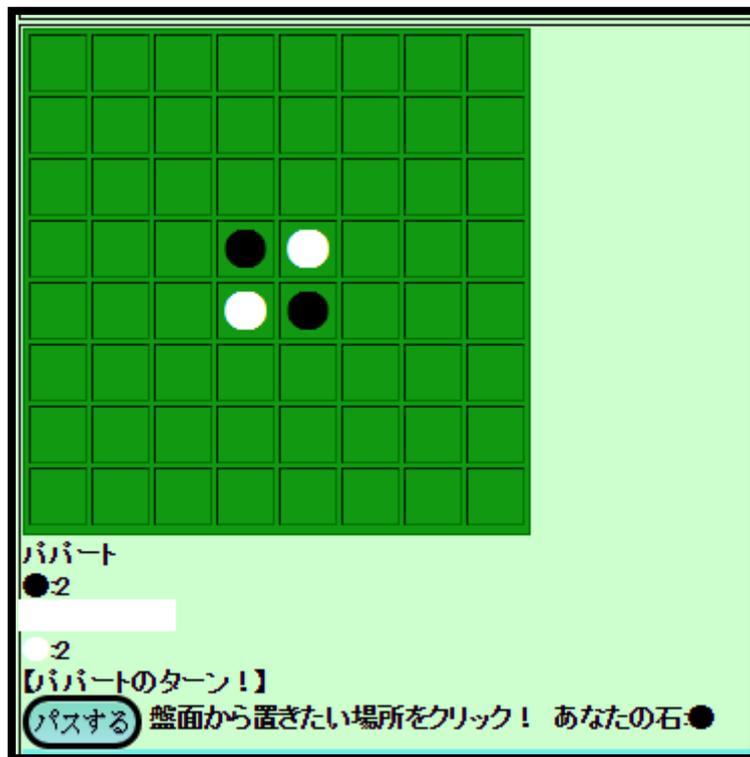


図 4.リバーシの画面

⑦ 五目並べ

五目並べは、石を置いていき「縦」「横」「斜め」のいずれかで5つ同じ色の石を揃えたほうが勝利となるゲームです。

禁じ手などのルールがあるそうですが、製作者の私は五目並べについて良く分かっていないため、プレイヤー同士で細かいルールは決め合ってプレイするようにしてください。

⑧ いわいわ危機一発

このゲームは岩石パパート（いわいわ）に「いわの棘」をぶっ刺していくゲームです。この岩石パパートの中には「爆弾スライム」が寄生しており、そのスライムに「いわの棘」が刺さると爆発します。※爆発させた人が負け。

「いわの棘」を刺せる部分は6×5マスあり、合計30か所あります。そのため爆発する可能性は1/30となります。

ゲームの画面は図5をご覧ください。このゲームは30か所刺せるため大人数でも楽しめるかと思います。

(あまり岩石パパートをいじめないであげてくださいね)



図 5.いわいわ危機一発の画面

6. 最後に

ミニゲームは今後も増える予定で、HLOでは冒険する以外の楽しみ方として利用されることを強く願っております。実装してほしいミニゲームがあったり、マニュアルに追記してほしいことなどがあれば、ID:10000のパパートまでご連絡ください。最後まで読んでいただき、ありがとうございました。