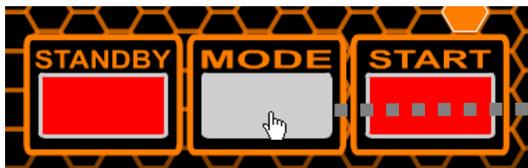


1 初期画面 (FLASHゲーム画面と操作方法)



「スタンバイボタン」
動作を設定していません。



「モードボタン」
動作設定画面に移るボタンです。



「スタートボタン」
ゲームのスタートボタンです。
カウントダウン画面に移行します。
[スペースキー]を押しても、スタートできます。

図8.1.1 初期画面

2 カウントダウン (FLASHゲーム画面と操作方法)



図8.2.1 カウントダウン 10秒前

「カウントダウン画面」
この画面に移行して10秒後にゲームスタートします。
3秒前からは[3]、[2]、[1]、のカウントダウンを行い
[GO!]表示でスタートです。



図8.2.1 GO!

3 ゲームスタート (FLASHゲーム画面と操作方法)

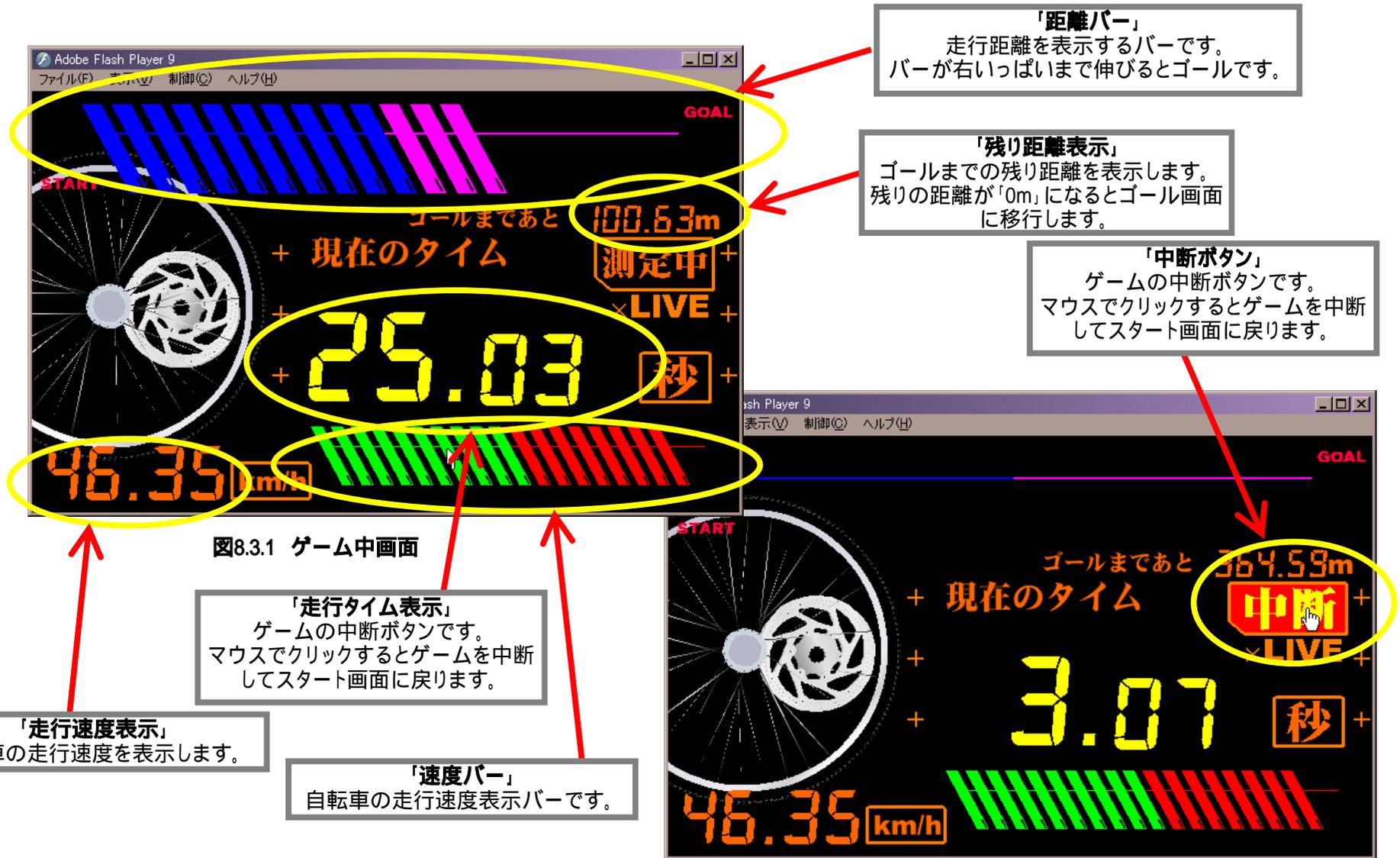


図8.3.1 ゲーム中画面

図8.3.2 中断ボタン

4 ゴール (FLASHゲーム画面と操作方法)

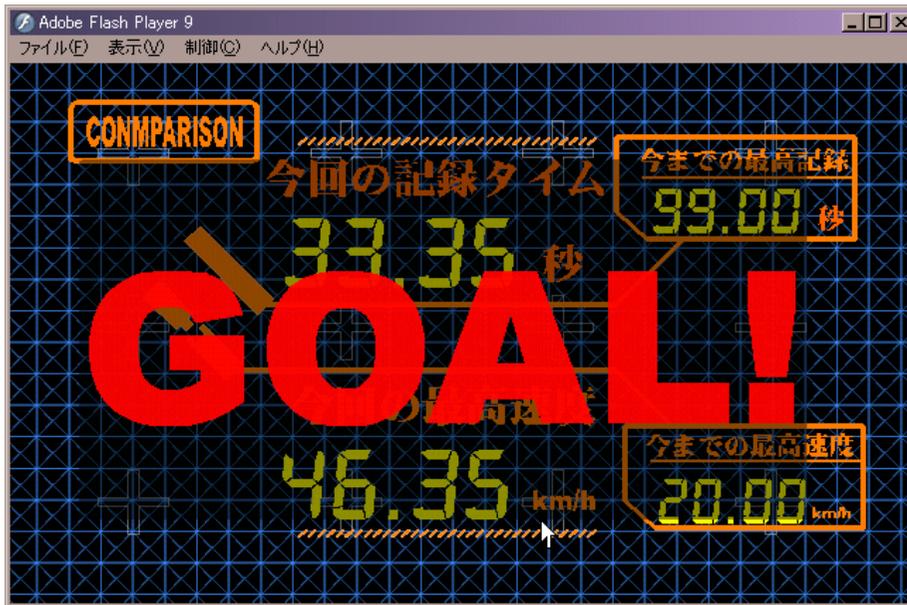


図8.4.1 ゴール画面

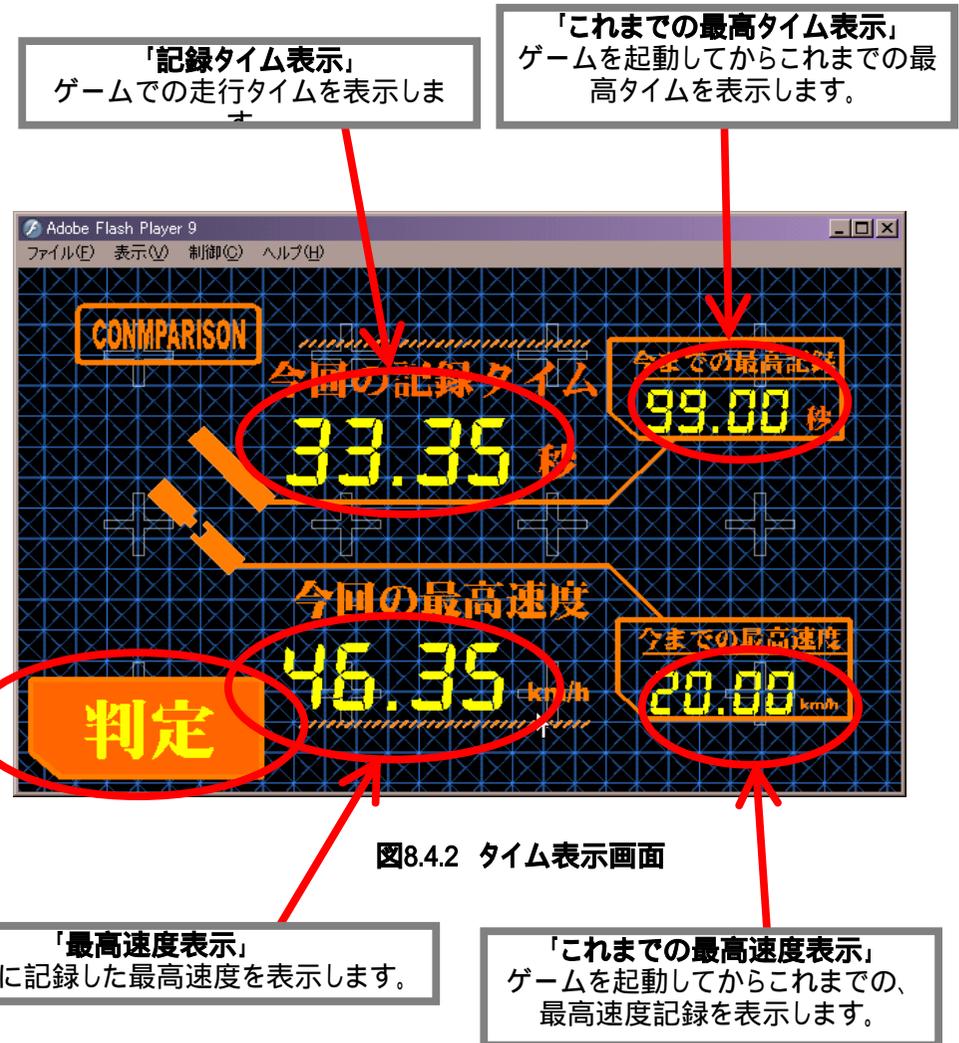


図8.4.2 タイム表示画面

5 判定画面 (FLASHゲーム画面と操作方法)

「判定画面からスタート画面に戻るには」
[スペースキー]を押してスタート画面に移行します。

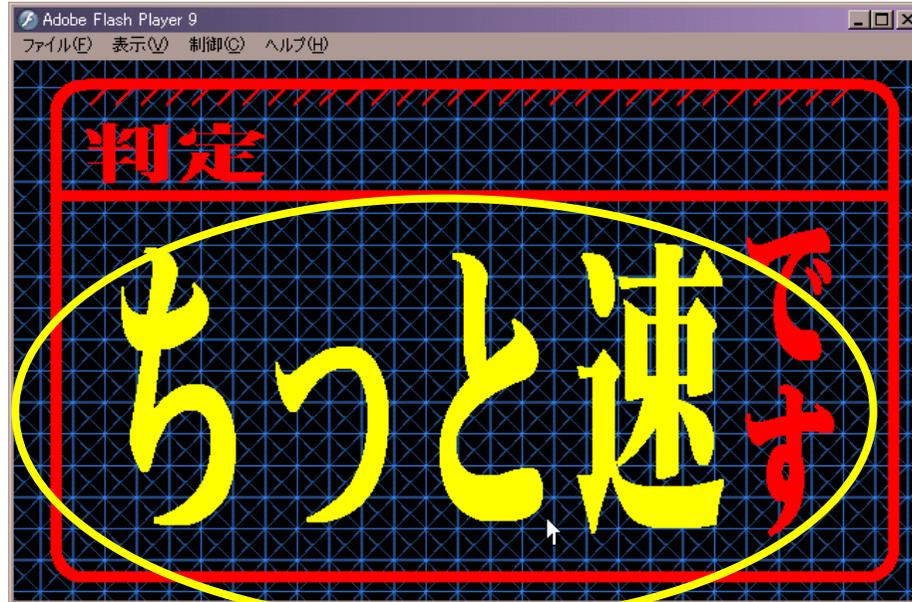


図8.5.1 判定画面

「判定表示」
走行タイムに応じた判定が表示されます。

6 設定画面 (FLASHゲーム画面と操作方法)

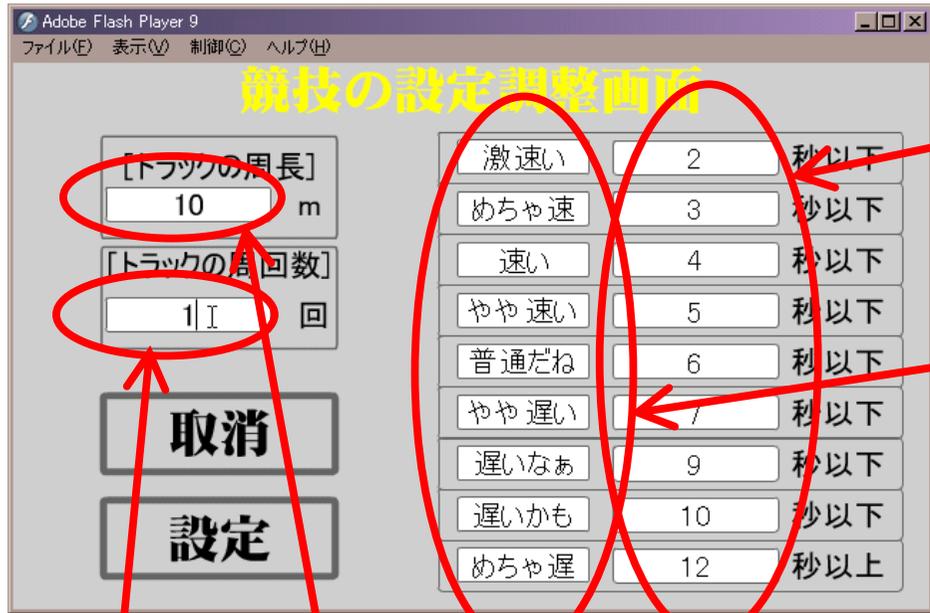


図8.6.1 設定画面各項目について

「タイム判定値設定」
各判定のタイム閾値を設定します。
半角の数字で設定してください。

「判定文字設定」
タイムごとの判定表示文字を設定します。
4文字まで設定できます。

「トラック周長設定」
走行距離の設定のうち、トラックの長さ
を設定します。

「トラック集回数設定」
走行距離の設定のうち、トラックの周
回数を設定します。

「設定取消ボタン」
画面上で設定した内容をゲーム
に反映させずにスタート画面に
戻ります。

「設定ボタン」
画面上で設定した内容をゲーム
に反映させてスタート画面に戻
ります。

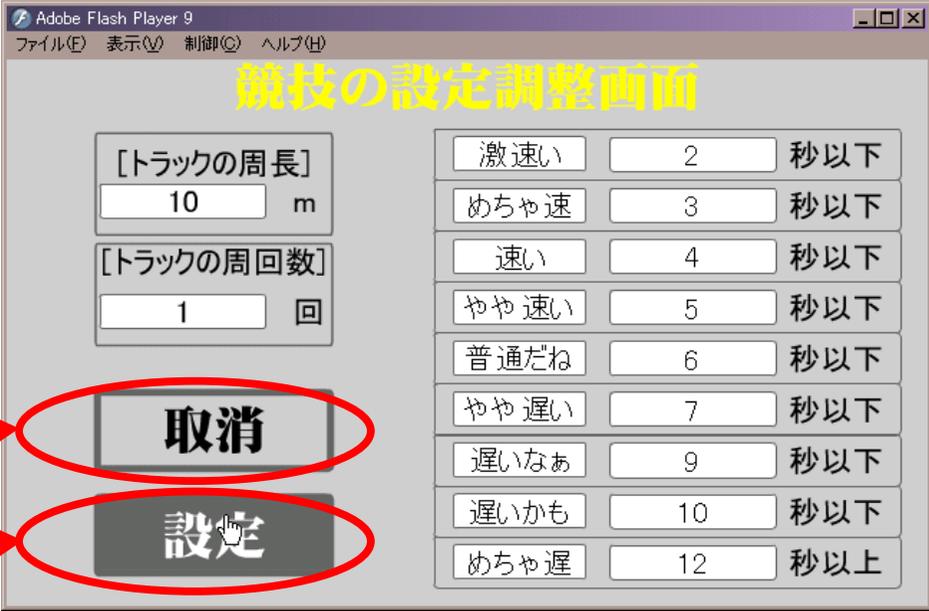


図8.6.2 設定画面のボタン