FLASHBOSS

プレイヤーズマニュアル

5は前へ。9は後ろへ。あとは最下行に書いてある。



フルスクリーン表示版 · 2026年11月 · ODIIN DEVELOPMENT

始める前に

このマニュアルについて

FlashBoss は、間隔をあけて何度も出てくるフラッシュカードと、進み具合の関門となるボス戦で言語を教えるゲームだ。テンキーに片手を置いて遊ぶように作られていて、ほとんどの画面は番号つきの短い選択肢の一覧になっている。

慣れれば速いが、慣れるまでは戸惑う。たどるべきポインターはなく、キーを一つ押し間違えただけで迷子になることもある。そんなときは 9 を押してほしい。このマニュアルでは、まずどの画面でも通じる少数のルールを示し、次に大事な日課、毎日の学習を一通りたどる。ゲームのそれ以外の部分はすべて任意で、その後で説明する。

3ページだけ読むなら

五つ覚えれば遊べる、**毎日の学習**、**カードの評価のしかた**を読もう。それでゲームの流れのすべてだ。最後のページ**すべてのキーを1ページに**は、手元に置いておく早見表だ。

このマニュアルの表記

5 Enter	キーボードやテンキーのキー。黄色の 5 は前へ進む道、赤の 9 は戻る道。
A B	コントローラーのボタン。
クリック	マウスでする操作。
聖域	画面のタイトル。枠の一番上に表示されるとおりに書いてある。

画像は日本語のインターフェースと、ゲームに付いてくるドイツ語コースのものだ。ほかのコースもすべて同じしくみで動く。あなたの師とヒーローは、画像とは違う動物かもしれない。

目次

はじめに

五つ覚えれば遊べる 3
三つの遊び方 4
初めての起動 5
師を選ぶ 6
地図 7

毎日の学習

毎日の学習 8
カード一枚、五回押す 9
カードの評価のしかた 10
日、連続記録、魔道書 11
レッスン、メモ、音声 12

ボス

敵を知る 13
ボス戦 14
段：長い道のり 15

おまけ

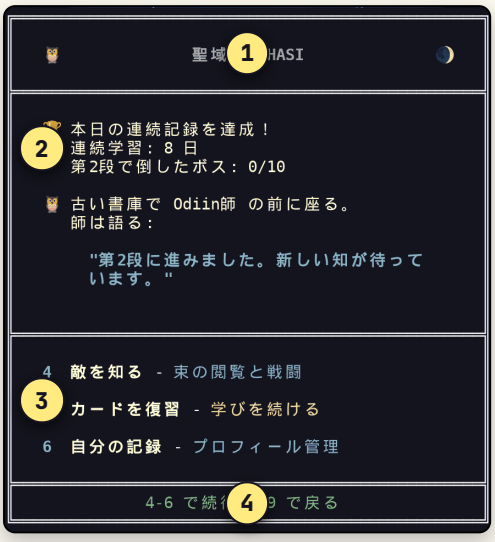
復習：覚えた単語を生かし続ける 16
チャレンジと束の修練 17

資料

コース、ヒーロー、セーブ 18
迷ったら、ここから 19
すべてのキーを1ページに 20

五つ覚えれば遊べる

どの画面も同じ形の枠でできている。一つ読めるようになれば、全部読める。



1. **タイトル**。今いる場所。
2. **お知らせ**。何が変わったか。
3. **選択肢**。それぞれに番号がある。
4. **最下行**。ここで使えるキー。

1. **一番上の行が、今いる場所を教えてくれる**。場所ごとにタイトルがある。**聖域**、**敵を知る**、**復習モードの選択**。迷ったらタイトルを読み、7ページの地図で探そう。
2. **最下行が、押せるキーを教えてくれる**。この画面で何かが起きるキーが並んでいる。ほかのキーは無視されるので、うっかり押してもたいていは何も起きない。
3. **5 は前へ、9 は後ろへ**。メニューでは、5 がふつうの次の一歩で、9 は最初の方へ一つ戻る。どこからでも 9 を何度か押せば、プロフィール選択に着く。
4. **「何かキー」は本当にどのキーでもいい**。そこでは Enter を押す癖をつけよう。うっかり何かを選んでしまうことがない。
5. **終えたものは残る**。カードは評価した瞬間に保存される。途中でやめても、一晩ゲームを忘れても、地震が来ても、評価されずに残るのは画面上のカード一枚だけだ。

要注意の押し間違い

カードの評価： 0–5 はカードの評価になる。「何かキー」代わりに使わないように。
ボス戦の最中： 9 はまず確認するが、2回続けて押すと撤退になり、撤退は今日の敗北として数えられる。
魔道書のセッション中： 9 で抜けると連続記録が1日減る。
プロフィール選択： 9 でゲームが閉じる。

テンキーがコントローラーのすべて



1–8	その番号の行を選ぶ。ボス戦では、その答えを選ぶ。
0–5	カードの最後の段階でだけ：その単語をどれだけ知っていたか。
4 6	長い一覧の前のページと次のページ。矢印キー ← → も同じ。
7 8	今いる場所に重ねて開く手助け：評価の目安、メモ、別の表示。

テンキーがない？ 文字キーの上の数字キーでも同じように動く。コントローラーとマウスは4ページへ。

三つの遊び方

テンキー、コントローラー、マウスのどれでも、すべての画面にたどり着ける。いちばん速いのはテンキー、いちばん楽なのはコントローラー、覚えることがないのはマウスだ。



1 **枠**がゲームそのもの。
2 **あなたの師**、または「*助言*」の文字。クリックすると、今いる場所に合った小さなメニューが開く。
3 **あなたのヒーロー**。
4 ヒーローにポインターを乗せると、**この画面のキーがボタンになって現れる**。
5 **ショートカット**。ここにポインターを乗せるか、F2 を押す。

テンキーまたはキーボード

このマニュアルはすべてこれを前提に書いてある。数字で選び、5 で進み、9 で戻り、Enter でページをめくる。文字が要るのはごく一部だけだ。ヒーローの名前、アバターの文字、いくつかの復習ゲーム。FlashBoss では Esc は戻るキーではない。サイドパネルを閉じるくらいしかしない。

コントローラー

D-pad	選択肢のあいだでハイライトを動かす。
A ✕	ハイライトした選択肢を押す。「何かキー」のページでは先へ進む。
B ○	戻る。ゲームの 9。
Y △	ゲームの 5。どこからでも。
L1 R1	カードで：例文を聞く、単語を聞く。
Start	ショートカット一覧。入力中は：完了。

メニューでは、A の最初の一押しはハイライトを出すだけ。文字の入力が必要な場所では文字の輪が現れる。上下で回し、A で文字を取り、B で消し、Start で終える。

マウス

行を クリック	それを選ぶ。
最下行を クリック	案内の一つ一つがボタンになっている。「9 で戻る」をクリックすれば戻る。
どこでも クリック	「何かキー」のページで：先へ進む。
ヒーローを 指す	画面のキーが大きなボタンになる。
師を クリック	この場所のメニュー。

カードで 0-5 で評価 をクリックすると評価の目安が開き、その6行をそれぞれクリックできる。

> **ウィンドウ自体のキー**
> F11 全画面表示 · F8 動物たちを隠す・出す（行の表示は「チュートリアルを終了」だが、ほかには何も変わらない） · F9 枠を中央か左に · F2 一覧を開き、もう一度 F2 で閉じる。どれもカードには触れない。小さいウィンドウや細いウィンドウでは動物たちが脇へ退き、枠だけが表示される。

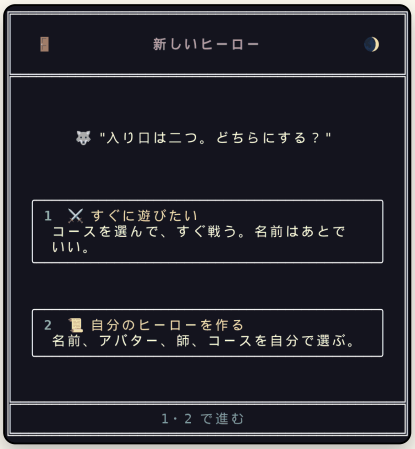
はじめに

初めての起動

最初の数分で決めるのは、言語、入り方、コースの三つ。着実に学びたいなら扉 2 へ。まずボス戦を味わいたいなら扉 1 へ。



1. ゲームの言語。 1–7 を押す。これはメニューの言語で、カードの訳も最初はこの言語になる。学ぶ言語ではない。メニューの言語は後から Ctrl+L で変えられる。



2. 二つの入り口。 タイトル画面（Enter）の後、**新しいヒーロー** に二つの扉がある。どちらも同じゲームに通じていて、違うのは最初に出会うものだけだ。



3. コース。 **進む道を選べ** には1ページに三つずつコースが並ぶ。6 でページをめくり、一覧は最後まで行くと最初に戻る。学びたいコースの横の番号を押そう。

1 とにかく遊ばせて

コースを選べば、1分以内に遊び始められる。ゲームはあなたを**見習い騎士**と呼び、いちばん優しい師 Luna と組ませて、**ウィークリーチャレンジ** へ送り込む。13語ずつの練習用ボスが3体だ。

- 1 **修行**：今週の単語を束ごとに見せる。束のシートでは 4 でそのカードを練習し、5 でそのボスと手合わせする。
- 2 **決戦**：3体のボスに一度の連戦で挑む。チャンスは3回。
- ここでは自分のカードにも連続記録にも何も起きない。砂場だ。

> **砂場からの出口**
> 週替わりのページには書いていないが、毎日のゲームはキー一つ先にある。**ウィークリーチャレンジ** で 9 を押すと門に出て、そこで 5 を押せば聖域に入る。名前を選ぶ機会は、初めて本当に勝ったときに来る。

2 自分のヒーローを作る

短い選択が四つで、その後は門。この扉では少しのあいだメインのキーボードが要る。二つの段階で文字を打つからだ。

1. **名前。** 打ち込んで Enter、もう一度 Enter で確定（9 で打ち直し）。
2. **アバター。** 動物の横の文字を押す。それがタイトルバーの小さな紋章になる。
3. **師。** 1–6 で師のページを開き、5 でその師を選び、9 で一覧に戻る。次のページを見よう。
4. **コース。** 画像 3 と同じ。

アバターの壁で 9 を押すと二つの扉まで一気に戻り、名前を打ち直すことになる。動物を一つ選んで先へ進もう。その動物のままで困ることはない。

師を選ぶ

師が決めるのは一日の量で、ほかにはほとんど何も変わらない。かけたい時間で選べばいいし、いつでも気が変わってかまわない。

師	ゲームでの言葉	1日のカード	1日の新しい単語	向いている人
🐺 **Luna**	穏やかな励まし	**8**	3	子ども、ゆったり進みたい人、始めたばかりの人。
⚫ **Claude**	堅実な精確さ	**13**	5	ほとんどの学習者。おすすめの水準。
🐉 **Shen**	厳しい規律	**13**	5	
🦉 **Odiin**	均衡ある知恵	**21**	8	毎日の学習向けとしてはいちばん厳しい水準。
🦊 **Kitsune**	遊び心ある挑戦	**34**	13	集中的な学習。ふだん使いにはおすすめしない。
🦅 **Aquila**	最高の成果	**34**	13	

1日のカードは、古いカードと新しいカードを合わせて、その日を連続記録に数えるのに必要な枚数。**1日の新しい単語**は、まだ見ていない単語が毎日いくつカードに加わるか。どの数もフィボナッチ数で、ゲームのほかの多くのものと同じだ。

師たちは声と、小さなルール一つでも違う。Luna、Shen、Aquila は「口うるさい」師で、魔道書の追加セッションを1日3回までしか許さない（11ページ）。Claude、Odiin、Kitsune は「助言型」で、制限を設けない。



6人の師。優しい順に並ぶ。

無理のない始め方

まずは Luna か Claude で始めよう。毎日会う少ない数のほうが、週に2回会う多い数より語彙が増える。連続記録が報いるのは量ではなく習慣だ。一日の数が1週間ずっと楽すぎると感じたら、上げればいい。

後から師を変える

無料で、すぐに効く。聖域から 6 **自分の記録**、次に 8 **師に会う**。カードと進み具合はそのまま残る。今日の連続記録は新しい数で測り直される。8枚やった後で13枚を求める師に上げると、残りをこなすまで聖域には **連続記録まであと 5 枚** と表示される。

選び終えたら：門

ヒーローを選ぶたびに、門に着く。タイトルは **∞∞ のセッションを開始**（〇〇 はあなたの名前）。先への道は四つ。5 聖域（毎日の学習とボス）、6 復習ゲーム、7 別のコース、8 チャレンジ。ゲームの中で分かれ道は門だけだ。7ページの地図を見よう。

地図

ゲーム全体は、横に並んだ三つの場所からぶら下がっている。ここで画面のタイトルを見つければ、今どこにいて、9 で何が起きるかがわかる。



家に帰る

どこからでも、9 でプロフィール選択の方へ一歩ずつ戻る。学習したいなら 聖域 が見えたところで、門に行きたいなら プロフィール選択 が見えたところで止まり、ヒーローの番号を押そう。

一つだけ意外なのは、聖域の 9 が門を飛ばすこと。だから聖域から復習、別のコース、チャレンジへの道は、9、ヒーローの番号、それから 6、7、8 のどれかだ。

9 を一回押しすぎた

プロフィール選択では 9 は 終了 で、確認なしにゲームが閉じる。何も失われない。進めるたびに保存されているからだ。ゲームをもう一度起動して、ヒーローを選ぼう。

タイトルで場所を知る

一番上のタイトル	今いる場所	9 で行く先
フィボナッチ間隔反復 3/21	今日の学習のカード	聖域へ。セッションは終わり、評価済みのカードは残る。
カード状況を更新	カードとカードのあいだ	次のカードへ。ほかのキーと同じ
第8課:… (1/2)	カードと一緒に来たレッスン	聖域へ。Enter で読み進め、0 でカードへ飛ばす。
デイリー訓練完了	魔道書の入り口	聖域へ
ボス戦	戦いの最中	逃げるのか？ へ。そこで 5 を押せば戦いを続ける。

毎日の学習

FlashBoss での上達は、一つの日課から生まれる。今日のカードを復習することだ。かかるのは5分から20分。ゲームを開いた瞬間から、キー五つで始められる。

起動から最初のカードまで

`Enter` でタイトルを抜ける → `1` ヒーロー → `5` 聖域へ入る → `5` カードを復習 → `5` 今日の連続を達成

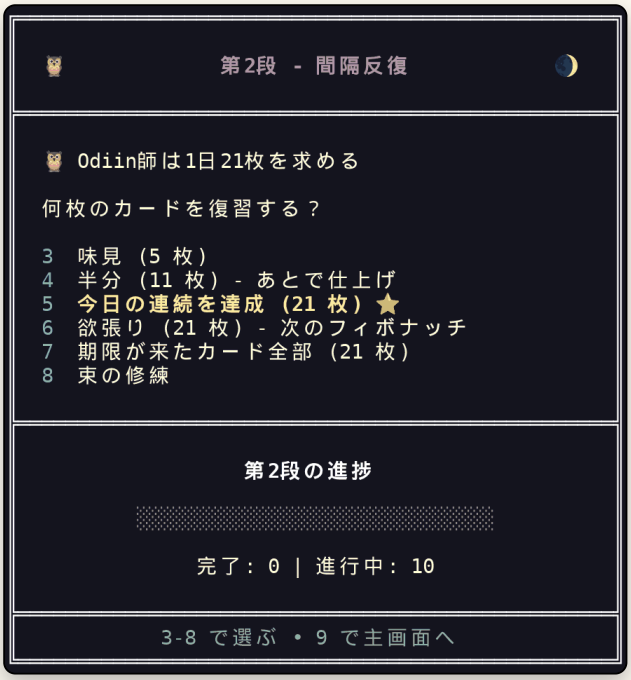
Enter、1、5、5、5。

量を選ぶ

聖域で `5` を押すと、セッションの選択画面が開く。タイトルには今の段が出て、最初の行には師が一日に求める枚数が書いてある。

`3`	**味見**。ほんの数枚。ちょっとした空き時間に。
`4`	**半分**。今半分、残りは今日のうちに。
`5` ⭐	**今日の連続を達成**。その日にまだ必要な分ちょうど。ふつうはこれ。
`6` `7`	**欲張りと期限が来たカード全部**。その日に必要な分より多い。その日の目標に届くまでは、5 と同じ枚数になる。
`8`	**束の修練**。一つの単語グループを集中練習する。別の種類の練習だ。17ページを見よう。
`9`	聖域に戻る。

小さなセッションでも積み重なり、進むにつれて数は減っていく。灰色の行は、今は出せるものがない。



セッションの選択画面。星印がふつうの選択。

> **カードはどこから来る？**
> 毎日のカードの山は、あなたのために用意される。まず期限が来て戻ってきたカード、次にいくつかの新しい単語（何語かは師が決める）。それで一日分に足りなければ、少し先の復習を前倒しする。カードを自分で選ぶ必要は一度もない。

始める前に聖域が教えてくれること

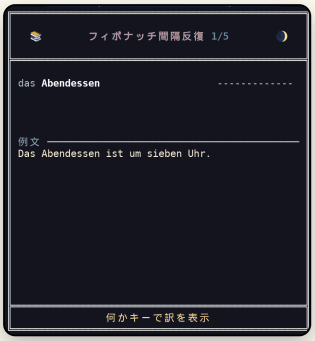
🎯 本日の記録: 6/21 枚完了	今日の枚数と、師の一日の数。
🏆 本日の連続記録を達成！	今日はもう安心。これ以上はおまけ。
連続学習: 8 日	このコースで一日の数を満たした連続日数。
第2段 で倒したボス: 0/10	今の段をどこまで進んだか（13ページ）。

カード一枚、五回押す

カードは段階を追って表示されるので、答えを見る前に自分を試せる。`Enter` を押すたびに一行ずつ現れ、最後にメモが開く。



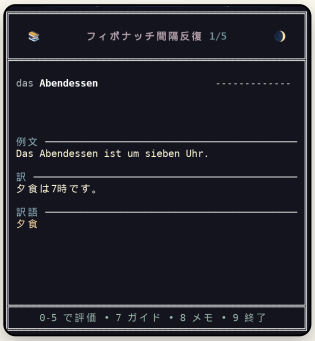
1 単語。読み上げられる。わかるかな？



2 例文の中の単語。正当なヒント。



3 例文の意味。



4 答え。ここで評価するか、押し進めてメモへ。

評価の段階

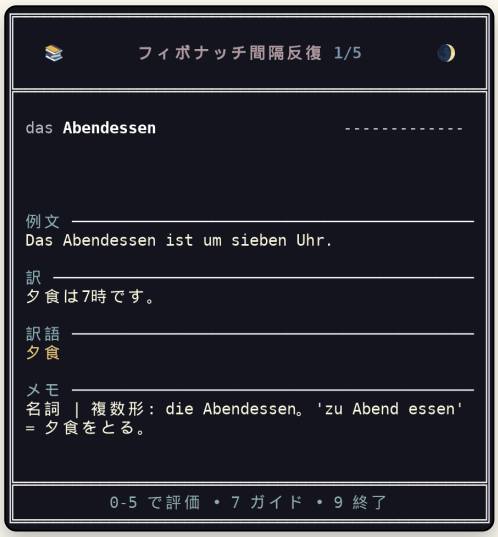
四つ目の段階で、最下行が **0-5 で評価 • 7 ガイド • 8 メモ • 9 終了** に変わる。ここからは、評価以外のどのキーでも**メモ**（文法、複数形、使い方）が開く。`Enter`、`8`、`Space`、クリック、どのボタンでもいい。これがふつうの進み方だ。評価すればメモは飛ばせる。忙しい日向けだ。

`0`–`5`	**カードを評価**して次へ。メモを開いても開かなくてもいい。数字の意味は次のページで。
`7`	**評価の目安：**各数字の意味を画面に出す。メモの前でも後でも使える。もう一度 7 で隠す。
`Enter`	**単語**をもう一度聞く（メモを開いた後）。
`6`	**例文**をもう一度聞く（メモを開いた後）。
`S`	音声のオン・オフ。小さな箱が尋ねる。`5` はい、`9` いいえ。
`9`	**セッションを抜ける**。評価したカードは残り、残りは今日のうちに後で待っている。

評価の後

カード状況を更新 というページに、このカードに次に会う日付と、四つのバッジが出る。`Enter` で次のカード。タイトルが数えてくれる。**3/21** は21枚中の3枚目だ。

最後のカードが終わると、セッションの選択画面に戻る。ちょうど一日の目標を満たしたところなら、**本日の目標達成** というページに出る。今日の務めはおしまい。



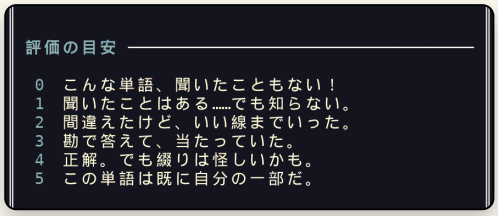
同じカードでメモを開いたところ。

> **5 に気をつけて**
>
> 段階1から3ではどのキーでも先へ進むので、そこで `5` を押しても害はない。段階4ではそれが評価、しかも最高評価になる。5 を連打してカードを進めると、全部のカードが「完璧に知っている」になってしまう。段階を進めるのは `Enter` で。

カードの評価のしかた

評価は、あなたがゲームに伝えるただ一つのことで、それが二つのことを決める。カードがいつ戻ってくるか、そしてボスといつ戦えるか。

	ゲームでの言葉	カードへの効果
0	こんな単語、聞いたこともない！	振り出しへ：明日。
1	聞いたことはある……でも知らない。	3段下がる。
2	間違えたけど、いい線までいった。	2段下がる。
3	勘で答えて、当たっていた。	1段下がる。
4	正解。でも綴りは怪しいかも。	そのまま。
5	この単語は既に自分の一部だ。	**1段上がる。**



カードで ? を押すとこの目安が出る。

はしご

どのカードも、はしごのどこかの段に立っている。段の数字は、そのカードに次に会うまでの日数だ。段はフィボナッチ数に沿っているので、間隔はどんどん広がる。



新しいカードは最初の評価で置き場所が決まる。0 か 1 なら明日、2 なら2日後、3 なら3日後、4 なら5日後、5 なら8日後。その後、上へ登れるのは 5 だけだ。二度目の 5 でカードは13日に上がり、ゲームはそれを**習得**と呼ぶ。

カードの右上の星の列が、そのカードの段を示す。一日ごとに星一つ、13日で満タンだ。

ゲームが口に出して言わないこと

ボスと戦えるのは、その単語の5分の4を習得したとき。そして**単語を習得させるのは 5 だけ**だ。4 と評価し続けるカードは、いつまでも5日ごとに戻ってくる。それが本当なら 4 が正しい答えだし、考えなくても単語が出てくるようになったら、5 でそう伝えよう。

正直に、そして手早く評価する

段階4が出る前に決めておこう。意味は段階1で浮かんだか、それとも例文を見てからか。低い評価の代償は、早めにまた会うことだけ。それこそ弱い単語に必要なものだ。

日、連続記録、魔道書

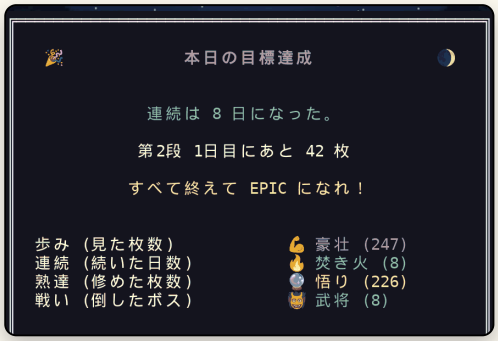
FlashBoss は日単位で数える。今日、師の数を満たせば、その日はあなたのもの。明日もそうすれば、連続記録になる。

今日に数えられるもの

聖域の最初の行 **本日の記録：6/13 枚完了** は、このコースで今日扱った異なるカードの枚数を数えている。

数える	数えない
毎日の学習で評価したすべてのカード。セッションがどんなに小さくても	復習ゲーム
束の修練と魔道書で評価したカード	ウィークリーチャレンジ
ボスへの勝利：その束のカード全部を一度に	ボス連戦の試練

日付はパソコンの時計の午前0時に変わる。その瞬間にゲームが開いていれば、**真夜中が来た** と表示され、プロフィール選択に戻る。終えていたものはすべて無事だ。



その日の務めを終えるページ。

> **EPIC**
> 一日の目標の後、ゲームがさらに勧めてくることがある。**EPIC まであと 42 枚**。その日に出せるカードを全部終えると EPIC の称号がもらえる。名誉であって、義務ではない。

一日休んでしまったら

休んだ日は、**ドライブ**を持っていれば一つ使って埋め合わせ、連続記録はそのまま続く。ドライブが残っていなければ、連続記録はゼロに戻る。最高記録は覚えておいてもらえるし、カードはただ待っているだけだ。

魔道書：休みの日を貯める

今日のカードを全部終えると、聖域の 5 はもうセッションの選択画面を開かない。開くのは **デイリー訓練完了** で、そこでは呪文の書が光っている。魔道書は明日のカードを今日に引き寄せる。その追加セッションを終えると **ドライブ＋1**、つまり予備の休日が一日もらえる。

5	魔道書を開いて、追加セッションを始める。
8	先に魔道書の説明を読む。一度は読む価値がある。
9	聖域に戻る。何も起きない。

コースで最初の詠唱は大がかりだ。それまでに復習したカードを全部配る。これは罰なしでやめられる。

> **開いたら最後まで**
> 魔道書のセッションは、途中でやめると代償のある唯一の学習だ。魔道書のカードで 9 を押すと儀式は終わり、**連続記録が1日減り**、書は真夜中まで封印される。途中でゲームを閉じても同じ扱いになる。
>
> 数分しかないなら、開かないこと。ふつうの一日はもう達成している。

レッスン、メモ、音声

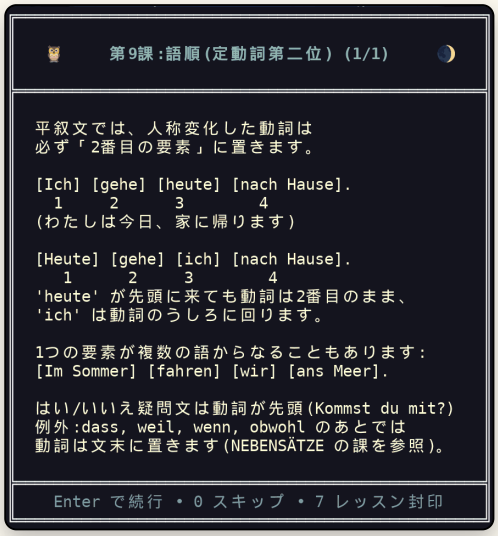
慣れてくると、毎日のカードを楽にしてくれるものがいくつかある。初日にはどれも要らない。

レッスン

ときどき、カードが短いレッスンを連れてくる。文法、語順、発音。タイトルが **第8課：語順 (1/1)** に変わり、単語の前にレッスンが表示される。

Enter	読み進める。最後のページの後にカードが出る。
0	今回は飛ばす。また出てくる。
7	封印する：このレッスンを二度と出さない。
9	セッションを抜けて聖域へ。

レッスンは、その束のボスを倒すか封印するまで、カードが戻ってくるたびに一緒に戻る。どのレッスンもいつでも読み返せる。プロフィール選択、8 ヘルプとオプション、1 **レッスン一覧**。封印したレッスンは、環境設定の 5 **レッスン設定** で元に戻せる。



セッションの途中でレッスンが来た。



カードの最中に師をクリックすると、これらのスイッチが出る。「このカードのキー」は、その瞬間に使えるキーを全部並べる。

セッションの外では

同じスイッチは環境設定にある。プロフィール選択、8、3。カードが話し出す前に間があくなら、**音声キャッシュ管理**（ヘルプとオプション、2）でコースの音声を前もって用意できる。

メモを常に表示

どのカードでも 8 を押しているなら、答えと一緒にメモが自動で開くようにしよう。カードで Ctrl+N を押すか、師をクリックして **メモを常に表示** を切り替える。オフにするのも同じ操作だ。

音声と声

単語はカードが開くときに、例文は段階2で読み上げられる。

Enter 6	評価の段階で：単語を聞く、例文を聞く。
S	カードで：音声のオン・オフ。先に確認が出る。
Ctrl+A	評価の段階で：同じスイッチを確認なしで。
Ctrl+0	どこでも：その言語の声を選ぶ。
Ctrl+P	どこでも：打ち込んだり貼り付けたりした文章を、好きな速さで読み上げるサイドパネル。

敵を知る

単語は十数語ずつのグループ、「束」になっている。束ごとにボスが一体いる。ボスを倒せば、その束はすっかり終わりだ。

聖域から 4 で **敵を知る** が開く。今いる段の束が並び、それぞれにバーと状態がついている。

👾 **修練**	まだこれらの単語を学んでいる途中。学ぶにつれてバーが埋まる。濃いのは習得した単語、薄いのは出会った単語。
👹 **挑戦可能！**	単語の5分の4を習得した。ボスと戦える。
🏆 **ボス撃破**	完了。これらの単語は毎日のカードから去った。

行の番号を押すと中を見られる。段に束が八つより多いときは ← → でページをめくる。 9 で聖域に戻る。

> **ここに来なくてもいい**
> バーは毎日の学習だけで埋まっていく。どこまで近づいたか気になったときにのぞけばいい。バーは20マスのうち16マスが濃くなれば満ちる。



ボスが3体挑戦可能、束一つは半分学習済み、四つは手つかず。

束の中



束の単語一覧。弱い単語から並ぶ。

修練中の束を開くと、すぐに**単語一覧**が出る。各単語には ↘ **弱い**、↗ **強い**（8日以上）、★ **習得**（13日以上）の印がつく。

8	単語と意味の表示を切り替える。
4 6	一覧の前のページと次のページ。
5	**戦う！** ボスが挑戦可能なときだけ出る。
9	束の一覧に戻る。

挑戦可能な束を開くと、代わりに **ボス戦準備完了！** が出て、選択肢は二つ。 4 で先に単語一覧を見るか、 5 で戦いを始めるか。挑戦可能な束では、いちばん弱い4語が **黒塗り** で隠される。ボスはそれを聞いてくる。

> **5 を押せばすぐ戦いが始まる**
> 「本当にいい？」はもう出ない。見るだけのつもりなら 4 を押し、一覧からは 9 で出よう。

ボス戦

ボス戦は、狭い岩棚の上の短いクイズだ。意味が一つと単語が八つ示される。四問続けて正解すれば勝ち。



二問正解したところ。フクロウは3段目、ボスは4段目に立つ。

上の箱には、意味と、それを使った例文がある。合う単語の番号 1 から 8 を押す。時間制限はない。じっくりどうぞ。

1	2	3	4	⚔
ミス＝落下	ミス＝落下	ミス＝1へ	ミス＝2へ	勝利

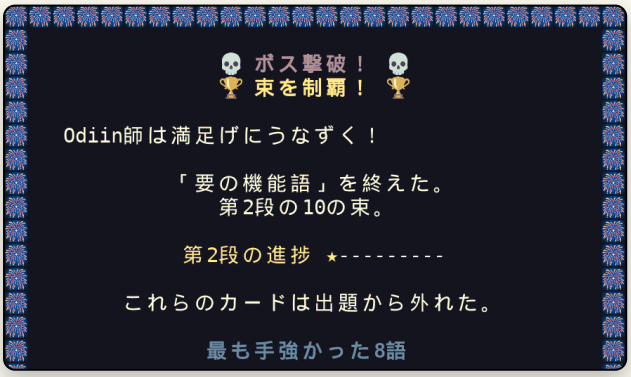
- **正解**：一歩前へ。4段目での正解が必殺の一撃。
- **3段目か4段目で不正解**：二歩下がり、同じ単語がもう一度出る。
- **1段目か2段目で不正解**：下がる場所がない。落ちて、戦いは負け。
- 1段目と2段目ではその束の**いちばん強い**単語、3段目と4段目では**いちばん弱い**単語が出る。

正解・不正解を知らせる別のページはない。次の問題が、岩棚の下に一行を添えて出る。**正解！前へ進む！** か **不正解！次で落ちるぞ！**。師は丸かバツを見せる。

勝ったら

勝利、続いて **ボス撃破！** と、もう会うことのない最も難しい8語。Enter で聖域に戻る。

- 束の単語はすべて永久に習得済みになり、毎日のカードから去る。
- どれも今日復習したものとして数えられるので、ボスに勝つだけで一日が達成になることもある。
- 単語は復習モード（16ページ）に移り、そこで忘れないように保てる。



落ちたら

ボスの勝利！ 敗北……。間違えた単語が赤で示される。Enter で聖域に戻る。

- そのボス一体だけが明日までロックされる。ほかの挑戦可能なボスとは今日も戦える。
- カードには何も起きない。負けても進み具合は失われない。
- 学習はいつもどおり続く。間違えた単語は、単語一覧で見ておく価値がある。

戦いの最中の 9 は撤退

問題の最中に 9 を押すと **逃げるのか？** が開く。そこで 5 なら戦いに戻り、もう一度 9 なら降参。撤退は落下とまったく同じ扱いで、ボスは明日までロックされる。うっかり 9 を押したなら、5 を押そう。

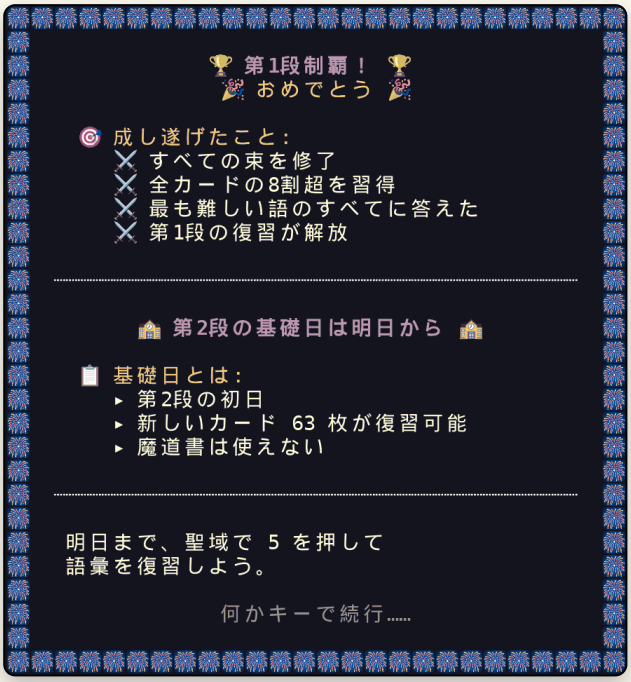
段：長い道のり

束は積み重なって段になる。一つのコースは全部で15段、3,000語。Core が第1〜5段、Pareto 1 が第6〜10段、Pareto 2 が第11〜15段だ。

段の初日

新しい段で初めて聖域の `5` を押すと、ゲームはその段を丸ごと配る。束の名前がずらりと流れ、次に **第2段　読み込み完了**、それから助言のページ。`Enter` で進もう。読み込みのページでは、数字を押すと束を先にのぞける。

その初日が**基礎日**だ。師はいつもの3倍までのカードを許し、段に勢いをつけさせてくれる。連続記録に必要なのはいつもの数だけ。その日に出るカードを全部終えれば、ゲームはあなたを**EPIC**と認める。一日の最高の名誉だ。



段が落ちた。明日までは休むか、復習を。

段を制覇する

段の最後のボスが倒れると、**第1段　制覇！** が出る。次の段の基礎日は明日から。今日の残りは、聖域の `5` が復習モードに通じる。

新しい単語はいつも順番に、一日に数語ずつ、束ごとに来る。ボスを倒しても新しいカードは開かない。段のカードは初日に全部配られていて、毎日の学習がもうそれを進めているからだ。

もうその言語を少し知っている？

最初の単語から始める必要はない。**段飛ばし試練**では、段のボス全員と一度の連戦で戦い、勝てばその段を飛ばせる（17ページ）。直接移動することもできる。プロフィール選択から `8` ヘルプとオプション、`3` 環境設定、`4` **段を選ぶ**。段の番号を打って `Enter`。離れた段は何も消されずに、戻ってくるまで眠っている。

9 が「戻る」でない画面が一つ

段の選択 では数字は段の番号なので、9 は第9段のこと。この画面からは、空の行で `Enter` を押して出る。そこでの `0` は段をやり直すもので、データが消える。だから先にヒーローの名前を打つよう求められる。

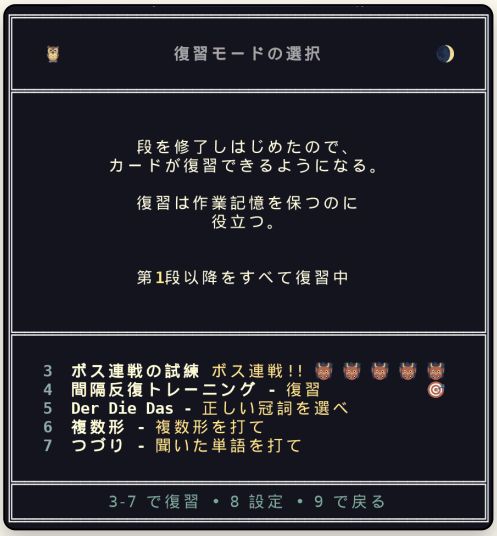
復習：覚えた単語を生かし続ける

ボスが倒れると、その単語は毎日のカードから去る。それからの単語が暮らすのが復習モードだ。好きなだけ、あるいは少しだけ遊べるゲームの集まりになっている。

門から 6 **復習** で **復習モードの選択** が開く。最初のボスを倒すまで、この行は灰色だ。ドイツ語コースにあるのは次のとおり。

3	**ボス連戦の試練**。修了した段のボス全員と、次々に戦う。一度落ちたら終わり。修了した段が必要。
4	**間隔反復トレーニング**。倒した束のカードを専用の暦で。毎日の学習とまったく同じく0から5で評価する。すべてを保つ静かな方法。
5	**Der Die Das**。正しい冠詞を選ぶ。3ラウンド。間違えたものはまた回ってくる。
6	**複数形**。複数形を打ち込む。
7	**つづり**。聞こえたとおりに打ち込む。音声が必要。
8	**オプション：復習プール**。+ で下限を上げると最初の方の段が練習から外れ、- で下げる。
9	門に戻る。

ほかのコースは5〜7行目に独自のゲームを持っている。エスペラント語なら反対語と単語組み立て、スワヒリ語なら名詞クラス、多くのコースには穴埋め。ゲームは、倒した単語の中にそれに向くものが十分たまると現れる。灰色の行には、それが開く段が書いてある。



ここでは何も傷つかない

復習モードは毎日のカードにも、連続記録にも、ボスにも決して触れない。今日の分にも数えられない。それ自体を楽しむために遊ぼう。

タイピングのゲーム



複数形。最初の文字は出ている。

- とにかく打つ。Enter も Backspace もない。正しい文字は一つずつ現れ、間違ったキーは赤く光ってチャンスを一つ失う。
- 特殊文字はひとりでに出る。ä は a e、ö は o e、ü は u e、ß は s s と打つ。
- つづりでは、Space で単語をもう一度言ってくれる。
- 9 で抜けても、続きの位置は残る。ここだけは Esc も使える。

コントローラーでは、文字の輪で入力する。

似た名前が二つ

カードを復習（聖域の 5）は毎日の学習で、二つのうち連続記録になるのはこちらだけ。**復習**（門の 6）はこの復習モードのメニューで、タイトルは **復習モードの選択**。

チャレンジと束の修練

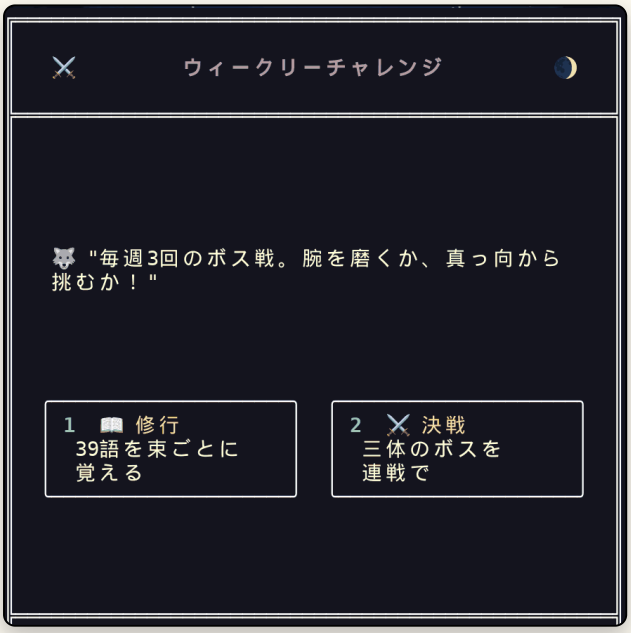
その日の学習が終わったら試せるものが、あと三つある。二つは門の 8 **チャレンジ** に、三つ目はセッションの選択画面にある。

ウィークリーチャレンジ

今の段から13語ずつのボスが3体。全プレイヤー共通で、月の満ち欠けの段階が変わるたびに新しくなる。自分のカードはそのまま。

1	**修行**。今週の単語を束ごとに読む。束のシートでは 4 でそのカードを練習し、5 でそのボスと手合わせする。
2	**決戦**。3体のボスに一度の連戦で挑む。チャンスは3回。すぐに始まる。
9	チャレンジに戻る。

毎週最初の挑戦が公式の挑戦で、その後は練習になる。落ちた後は **戦いの後** で、4 修行、5 戦い続ける、6 やり直す、9 去る、から選べる。最高の結果は表紙のページに残る。



段飛ばし試練

その言語をもう少し知っている人のための実力試験。今の段のボス全員に一度の連戦で勝てば、学ばずにその段が手に入る。

- 一回の挑戦で命は三つ。落ちても撤退しても一つ減る。倒したボスは倒したまま。
- 何度でも挑める。負けて失うのはその挑戦だけ。
- 最初に説明のページが二つある。二度目の 5 で最初の戦いが始まる。
- 勝てばその段は修了、今日の連続記録にも数えられ、明日から次の段の基礎日で学習が再開する。

挑戦中はその日が乗っ取られる

段飛ばし試練の挑戦が開いているあいだ、聖域の 5 はカードではなく挑戦に戻る。カードを取り戻すには、挑戦を終えるか、降参する。段飛ばし試練のページで 8、次に 5。終わっていない挑戦は真夜中に消える。

そして勝利は取り消せない。段を飛ばすのは、その単語を本当に知っているときだけにしよう。

束の修練

セッションの選択画面（聖域の 5 ）で 8 を押すと **束の修練** が開く。束を一つ選び、期限に関係なくそのカードを全部練習する。

ボスの前に、一つの単語グループをじっくり見るのに役立つ。ゲームは効果が低いと警告するし、実際そうだ。ここでは 5 でもカードは1日しか上がらないので、毎日の学習よりずっとゆっくりしか習得できない。カードは今日の分には数えられる。9 で一時停止、それから 5 で再開か 9 で去る。

コース、ヒーロー、セーブ

一人のヒーローがいくつもの言語を学べるし、一台のパソコンに何人ものヒーローを置ける。それぞれが自分の進み具合を持っている。

別のコース

門で 7 **道を変える** を押すと、コースが1ページに三つずつ並ぶ（ 6 でページをめくる）。一つ選んで概要を読み、 Enter で確定する。このページでだけは、「はい」は 5 ではなく Enter だ。

- コースごとにカード、段、連続記録、ドライブ、師がある。何も共有されず、切り替えても何も失われない。
- 一つの言語の Core、Pareto 1、Pareto 2 は、15段からなる一つのコースだ。
- インターフェース言語で教えるコースは灰色になる。それを選ぶと、先にインターフェース言語を変えるか聞いてくる。 5 はい、 9 いいえ。

二種類の言語設定

インターフェース言語、つまりメニュー：どこでも Ctrl + L 。**カードの文章**、つまり訳とメモの言語：環境設定の 7 **言語設定**。このページではキーを押すたびにその行が次の値へ進むので、 3 を一つうっかり押すだけで、メニューが全部ドイツ語になる。 Ctrl + L で元に戻せる。

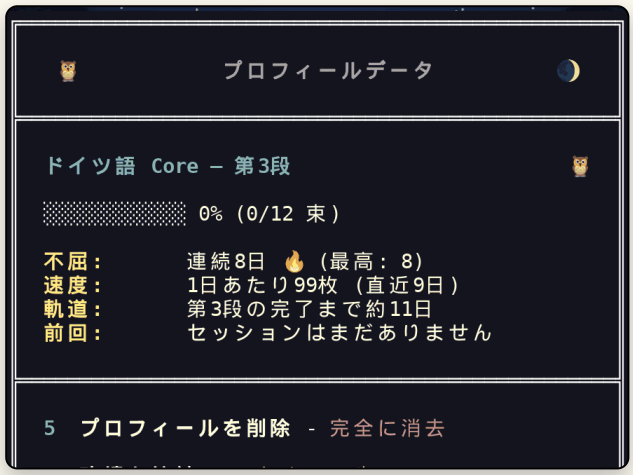
自分の記録

聖域の 6 で **プロフィールデータ** が開く。連続記録と最高記録、一日のカード数、段を終える日の見込み。

6	功績と統計。そこで 5 を押すと、はしごの詳細。
7	**進捗を書き出す**：このヒーローを英雄の書庫へ移す。
8	師に会う：師を変える。
Tab	このヒーローのほかのコースを表示。
9	聖域に戻る。

このページでは 5 は「進む」ではない

自分の記録では、 5 は **プロフィールを削除** だ。その後ヒーローの名前を打つよう求められるので、押し間違えても取り返しはつく。空の行で Enter を押せば、何も削除されない。



ヒーローと書庫

プロフィール選択には枠が五つある。空いた枠には **新しいヒーローを作る** と出る。何も失わずに枠を空けるには、ヒーローを書庫にしまう。自分の記録、 7 、それから 5 。呼び戻すには、プロフィール選択の 6 **英雄の書庫**、ヒーローの番号、 7 **このプロフィールを復元**。（そのページの 5 は完全に削除する。）

書庫のヒーローはすべてを持ったままだ。カード、ボス、連続記録、コース。ヒーローが一人しかいないときにしまうと、プロフィール選択には空いた枠と書庫が表示され、すぐに復元できる。

保存

セーブキーはない。評価したカードも、ボスも、設定も、起きたその場でディスクに書き込まれる。Steam クラウドがオンなら、ヒーローは別のパソコンにもついてくる。ゲーム自身の 9 **終了** で出て、電源を切る前に Steam に少し時間をあげよう。そうすれば最新のコピーが届く。

取り返しのつかない操作は二つで、どちらも先に名前を打たせる。**プロフィールを削除** と、環境設定の 1 **あなたのコース** でコースを削ること。

迷ったら、ここから

戸惑う場面のほとんどは、このどれかだ。見えているものを探して、右の列のとおりにしよう。

見えているもの	何が起きたか、そして出口
見たことのない画面で、どうやって来たのかわからない。	一番上のタイトルと最下行を読む。それから、タイトルが **聖域** か **FLASHBOSS プロフィール選択** になるまで `9` を押す。どちらも7ページの地図にある。
ゲームが勝手に閉じた。	プロフィール選択で `9` を押した。そこでは終了の意味になる。何も失われていない。もう一度ゲームを起動しよう。
カードの途中で 9 を押したら、セッションが消えた。	カードでの 9 はセッションを抜ける。評価したカードは保存され、残りは待っている。聖域、`5`、`5`。
カードをよく見る前に先へ進んでしまった。	評価の段階では、0から5の数字が評価になる。カードはひとりでにまた回ってくる。評価が低ければ早めに。前の段階は `Enter` で進めよう。
逃げるのか？	ボス戦で 9 を押した。`5` で戦いに戻る。もう一度 9 を押すと、今日のその戦いは降参になる。
ボス戦はロック中 /「また明日」	今日このボスに落とされたか、撤退した。真夜中を過ぎればまた開く。ほかのボスとカードには影響しない。
聖域の 5 で、カードではなく **段飛ばし試練** が出る。	段飛ばし試練の挑戦が開いている。終えるか、`8` と `5` で降参しよう。カードはすぐに戻る。
聖域の 5 で **デイリー訓練完了** と光る本が出る。	今日のカードは終わっている。これは魔道書、任意の追加セッションだ（11ページ）。`9` で戻っても何も失わない。
聖域の 5 で **復習モードの選択** が出る。	今日、段を一つ制覇した。次の段は明日から始まり、それまでは復習を勧めてくる。`9` で戻る。
今日の分は終えたのに、聖域に **連続記録まであと…枚** と出る。	一日の枚数が多い師に替えた。差の分をこなすか、元の師に戻そう。
聖域から復習、チャレンジ、別のコースが見つからない。	それらは門にある。`9`、ヒーローの番号、それから `6`、`8`、`7` のどれか。
設定が見つからない。	プロフィール選択、`8` ヘルプとオプション、`3` 環境設定。声だけなら、どこでも `Ctrl`+`0`。
メニューが急に全部別の言語になった。	`Ctrl`+`L` を押して、自分の言語を選ぶ。
音が出ない。	カードで `S`、それから `5`。レッスンはいつでも話す。
動物たちが消えた、または一覧が隅をふさいでいる。	`F8` で動物たちを出したり隠したりする。`F2` でショートカット一覧を閉じる。細いウィンドウでは動物たちは自動で隠れる。ウィンドウを広げるか、`F11` を押そう。
文字を打つ画面で 9 が効かない。	入力中の 9 はただの文字。行を消して、空のまま `Enter` を押せば戻れる。
プロフィール選択からヒーローが消えた。	書庫に移された（自分の記録、`7`）。プロフィール選択、`6` 英雄の書庫、ヒーローの番号、`7` 復元。

すべてのキーを1ページに

どこでも

1–8	その番号の行を選ぶ	D-pad + A
5	進む、はい、ふつうの選択	Y
9	一つ戻る	B
Enter	「何かキー」：ページをめくる	A
4 6 ← →	一覧の前のページ・次のページ	← →

カードで

Enter	次の段階：例文、その意味、答え	A
0–5	最後の段階で：評価して次へ	D-pad + A
8	メモ	A
7	評価の目安の表示・非表示	
Enter / 6	単語・例文をもう一度聞く	R1 / L1
S	音声のオン・オフ（その後 5）	
Ctrl + N	メモを常に表示	
9	セッションを抜ける。評価済みのカードは残る	B
0 7	レッスンで：今回は飛ばす・二度と出さない	

ボス戦で

1–8	答え。四問続けて正解で勝ち。
9	撤退を申し出る。その後 5 で戦い続け、9 で今日は降参。

ウィンドウ

F2	ショートカット一覧（もう一度で閉じる）	Start
F11 F8 F9	全画面表示・動物たち・枠の位置	
Ctrl + L	インターフェース言語	
Ctrl + O	音声と声	
Ctrl + P	読み上げ	
Ctrl + E	エスペラント語の単語分析	

各場所への道

今日のカード	Enter 1 5 5 5
束とボス	聖域 4
記録、実績、師	聖域 6
束の修練	聖域 5 8
復習ゲーム	門 6
別のコース	門 7
段飛ばし試練、ウィークリーチャレンジ	門 8
全レッスン	プロフィール選択 8 1
環境設定	プロフィール選択 8 3
英雄の書庫	プロフィール選択 6

聖域から門へ：9、それからヒーローの番号。

六つの評価

0	聞いたこともない	1日に戻る
1	聞いたことはあるが、知らなかった	3段下がる
2	間違いだが、惜しい	2段下がる
3	勘で当たった	1段下がる
4	正解、綴りは怪しい	そのまま
5	完璧に知っている	**1段上がる**

段の日数：1 · 2 · 3 · 5 · 8 · **13** ★ · 21 · 34 · 55 · 89 · 144 · 233 · 377。新しい単語は 5 を2回で習得。ボスは80%習得で挑戦可能。

いつもの意味が通じない場所

プロフィール選択： 9 でゲームが閉じる。
聖域： 9 は門を飛ばしてプロフィール選択へ。
カードの最後の段階： 5 は最高評価。
ボス戦： 9 9 は敗北。
魔道書のカード： 9 で連続記録が1日減る。
自分の記録： 5 はプロフィールを削除（名前を聞かれる）。
段を選ぶ： 数字は段。空の Enter で戻る。
コースの変更： Enter で確定。
文字入力の画面： 9 はただの文字。空の Enter で戻る。