

# 計算ダンジョン

計算ダンジョン

# ご家庭のための説明書

## 保護者の方へ：しくみ・進め方・記録の守り方

お子さんがどこで何をしていて、どこでつまずきやすいのか。
ゲームの画面だけでは見えにくいところを、保護者の方向けにまとめました。

2026年10月版

ゲーム本体：keisan-dungeon.com ／ ご案内ページ：keisandungeon.com
画面写真は撮影した時点のものです。細かな表示が現在と異なることがあります。内容は2026年10月時点の仕様にもとづきます。

# もくじ

はじめての方は「0 はじめかた」と「11 記録を守る」を先にお読みください。ほかの章は、気になったときに開けば足ります。


| | | |
|---|---|---|
| 0 | **はじめかた**<br>ホーム画面に追加／あそぶ人を作る／最初の7日間／「設定」の場所 | 3 |
| 1 | **このアプリの考え方**<br>同じ問題で速くする／判定タイムとは | 8 |
| 2 | **学習の道のり**<br>四則の4ワールドと海／図つきの前半／コーチのとっくん／はじまりの試練 | 10 |
| 3 | **ぎん・きんの基準と、戦闘力・階級**<br>評価の4段階／ボスの出し方・倒し方／階級が上がるしくみ | 15 |
| 4 | **仲間・装備・石・かけら**<br>石とたまご／かけらの使い道／精霊・おとも／装備と鎧／装備のしかた | 17 |
| 5 | **技（わざ）と魔法の玉**<br>技の出かた／決め技／技が出ないとき／玉の売り出し | 21 |
| 6 | **毎日の進め方**<br>きょうの ちょうせん／おかわり／連続とおやすみけん／ライバル戦 | 24 |
| 7 | **記録の見方**<br>ステータス／きろく／せいかレポート／1問の秒数 | 28 |
| 8 | **設定の使い方**<br>保護者ゲート／やさしさ／見せ方／入団・コード・紹介・レポート・解約・口コミほか全項目 | 31 |
| 9 | **ランキングとプライバシー**<br>参加はご家庭が選ぶ／名前の出し方／送るもの・送らないもの | 38 |
| 10 | **無料でできること・入団でできること**<br>料金／返金／1人1契約／解約 | 40 |
| 11 | **記録を守る**<br>守る3つ／しくみ4つ／機種変更／困ったとき | 42 |
| 12 | **よくある誤解トップ10**<br>誤解 → 本当は → どうすれば | 45 |
| 付録 | **用語集・画面マップ**<br>ゲームの言葉の意味／右側のタブで行ける画面 | 47 |


### この説明書の読み方

各章の最初にある「この章の要点」だけを読めば、全体がつかめるようにしています。ゲームの中の言葉（ぎん・きん、制覇、判定タイムなど）は、付録の用語集に一覧があります。

画面の名前やボタンの文字は、ゲームの表示に合わせて「」でくくりました。子ども向けの画面はひらがなが多いため、同じ言葉でも本文では漢字で書くことがあります。

0

はじめかた

# はじめかた

登録もインストールもいりません。ブラウザで開くと、チュートリアルから始まります。名前やメールアドレスの入力はありません。

**この章の要点**

- はじめて開いた端末では、タイトルの**「チュートリアルに 進む」**から始まります。遊び方・デモ・腕試し（はじまりの試練）・地図の説明まで、順に案内します。
- 1人目のあそぶ人は自動で作られ、名前は**「みならい＋番号」**（例：みならい0001）になります。本当のニックネームは、あとから付けられます。
- 記録の控えは、入団していなくてもサーバーで預かります。戻すときに使う**「ふっかつの あいことば」**を、スクリーンショットなどで控えてください。
- スマホ・タブレットでは、**ホーム画面に追加して**遊ぶのがおすすめです。チュートリアルの最後に追加のしかたが出ます。
- 1台の端末に、あそぶ人を**4人まで**作れます。記録は1人ずつ別々です。
- はじめて遊んだ日から**7日間は、全部のダンジョンを遊べます。**カードの登録は不要です。
- 保護者の方の操作は、画面右側のタブのいちばん下にある金色の**「設定」**から行います。

## 最初の5分でやること

1. **ブラウザで keisan-dungeon.com を開く**
   iPhone・iPad・Android・パソコンのブラウザで動きます。アプリストアからのインストールはいりません。

2. **「▶ チュートリアルに 進む」を押す**
   はじめて開いた端末のタイトルに出ます。iPhone では、このタップのあとから音が出るようになります。名前の入力はなく、1人目のあそぶ人が「みならい＋番号」の名前で自動で作られます。

3. **チュートリアルを進める**
   戦い方・コンボ・コーチの特訓・目指す速さのお手本・デモ・腕試し・冒険の地図を順に見ます（下の表）。どの画面にも「← もどる」があり、「とばす」で飛ばすこともできます。

4. **ふっかつの あいことばを控えて、ホーム画面に追加する**
   チュートリアルの最後に、あいことばと追加のしかたが並んで出ます。先にあいことばをスクリーンショットなどで控えてから追加してください（11章）。

5. **おすすめのダンジョンか、ホームへ**
   チュートリアルが終わると、おすすめのダンジョンに進むか、ホームへ行くかを選べます。その後は、ホームでコーチが「次は これ」を1つずつ案内します（下の「チュートリアルのあとの案内」）。

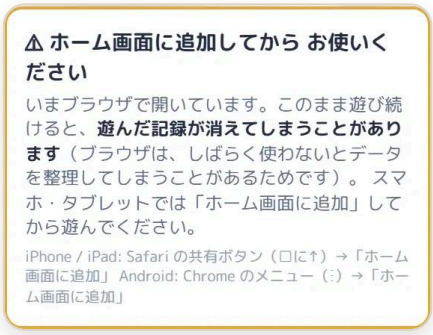



ホーム画面（上の部分・名前は架空）。右側の縦のタブのいちばん下が「設定」。下へ進むと「きょうの ちょうせん」や「ぜんぶ あそべる期間 のこり○日」のカードが出ます

すでに記録がある端末では、これまでどおり「タップで はじめる」からホームに進みます。

**LINE などで開いたときは**

LINE や Instagram などのアプリの中で開いたブラウザでは、ホーム画面に追加できません。記録が残らないこともあります。いったん Safari か Chrome で開き直してから追加してください。




「設定」のいちばん上に出る案内。
iPhone・Android の追加のしかたも書いてあります




2人目からを作る「だれが あそぶ？」の画面（名前は架空）

## チュートリアルの流れ

| 順 | 画面 | 中身 |
|---|---|---|
| 0 | ようこそ | はじまりのあいさつ |
| 1 | 答えると攻撃 | 1問解いて、答えを打つと攻撃になることを体験します |
| 2 | コンボのお手本 | 続けて正解すると技が強くなり、決め技が出るところを見ます（見るだけ） |
| 3 | 自分でコンボ | 12問（全部「1＋1」）を自分で打ちます。まちがえても遅くてもコンボは切れません。チュートリアルのあいだだけ、強い鎧と炎の玉を貸します |
| 4 | コーチの特訓「10づくり」 | 図つきの問題で、コーチが考え方を教えます |
| 5 | 目指す速さのお手本 → デモ | 初級・中級・伝説級の問題が、きんの速さで解かれていくのを見ます（目標はギルドランク「伝説」）。続けて、本物の問題を解くデモ（下の説明） |
| 6 | 腕試し（はじまりの試練） | 教科ごとに実力を測り、合うところからダンジョンを開きます（2章）。受けなくてもかまいません |
| 7 | 冒険の地図 | 5つの場所がある大陸の地図で、進む道すじを説明します。物語を見ることもできます |
| 8 | ホーム画面に追加 | ふっかつの あいことばと、ホーム画面に追加のしかたが出ます。そのあと、おすすめのダンジョンかホームへ |

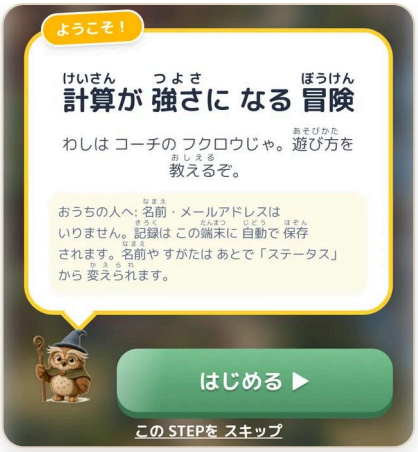
物語：この世界は「けいさんの ほうぎょく（計算の宝玉）」に守られていましたが、宝玉は4つに割れて散らばってしまいました。森・谷・火山・城に1つずつ（たしざんの宝玉など）眠っています（海にも1つ）。各ワールドの最後のダンジョンの「その10」をぎん以上でクリアすると宝玉を取り戻し（海の宝玉は、海の いちばん ふかい ところに 眠っています）、「ステータス」の「だいじなもの」に並びます。

## デモ（チュートリアルの中）

チュートリアルの5番目では、貸し出しの装備で本物の問題を解くデモが遊べます。運営おすすめのコースから選ぶか、ほかの全部の問題から選べます。

| コース | 目安 | 中身 |
|---|---|---|
| ①はじめての計算 | 年長〜小1 | 10のなかま＋くりあがり |
| ②小3のかべ | 小2〜小3 | くりさがり＋九九 |
| ③暗算の二段わざ | 小4〜小5 | 67＋28 や 17×5 を二段で |
| ④計算マスター | 腕に覚えのある方へ | 615＋36 の二段＋98×6 |
| ⑤ほかの全問題から選ぶ | — | 好きなダンジョンを選びます |

- 出るのは、各ダンジョンの「その1」の問題です（図つきの面は図つきのまま）。
- 1つのダンジョンにつき3回、1人あたり合計9回まで遊べます。
- 結果は本番と同じ結果画面に出て、「じぶん」と「みんな」のランキング（どちらにもギルドのライバルが混ざります）が見られます。「みんな」では、ほかの人の名前は伏せられ、デモの記録は名前も番号も出さずに「デモの冒険者」として並びます。
- デモの記録は本編には入りません（石・図鑑・ぎん・きんは付きません）。
- 無料期間（10章）が終わると、入団で遊べるダンジョンはデモでも選べなくなります。




チュートリアルのはじめ（0番目「ようこそ」）。
コーチのフクロウが遊び方を案内します




デモで解く問題を選ぶ画面。
①〜④のコースか、⑤ほかの全問題から

## チュートリアルのあとの案内

チュートリアルが終わったあとは、ホームでコーチが吹き出しで「次は これ」を案内します。どれも1人1回だけで、「あとで」を選んでも二度は出ません。

1. はじめて本番の戦いを終えたあと：名前を付ける（「みならい＋番号」から、本当のニックネームへ）
2. 石がたまったら：たまごを開く。まだおともがいなければ、もう1回開いておともを出す
3. 仲間が出たら：「そうび」で連れていく
4. かけらが5個たまったら：ショップで魔法の玉を買う（5章）
5. ライバル戦ができるようになったら：ギルドへ（6章）

## あそぶ人は4人まで

きょうだいで1台を使うときは、1人ずつ「あそぶ人」を作ってください。1人目は自動で作られ、2人目からは「設定」の「あそぶ人」から「だれが あそぶ？」の画面で、名前（8文字まで）・しるし・主人公（男の子か女の子）を選んで作ります。本名でなくてかまいません。記録・石・集めた仲間は、1人ずつ完全に分かれて残ります。1台に作れるのは4人までです。入団（有料）は、あそぶ人1人ごとの契約です（10章）。

## 最初の7日間は、全部遊べます

あそぶ人ごとに、はじめて遊んだ日を1日目として、7日目の終わりまで全部のダンジョンが開いています。カードの登録はいりません。ホームの「ぜんぶ あそべる期間」のカードに、のこりの日数が出ます。

7日を過ぎると無料の範囲に戻りますが、それまでの記録・石・仲間はそのまま残ります。何が無料で何が入団なのかは、10章にまとめました。

## 「設定」の場所

画面の右側に縦に並んだタブのうち、いちばん下の金色のタブが「設定」です。開くときは保護者ゲート（かけ算の問題1つ）が出ます。お子さんが勝手に難しさを変えないよう、4けたの暗証番号に切り替えることもできます（8章）。

「設定」からできること：入団の手続き／ホーム画面に追加の案内／記録の控えと、ふっかつの あいことばの確認（11章）／やさしさ（難しさの調整）／戦いの見せ方／音／あそぶ人の追加と整理／ギルドランキングへの参加（9章）など。



「設定」の画面（いちばん上の部分）

考え方

# 1 このアプリの考え方

同じ問題を何度も解いて、速くする。速さは「判定タイム」という1つの物差しで測ります。

**この章の要点**

- 1つの面（セット）の問題は決まっています。**同じ問題を繰り返し解いて速くする**のが基本の遊び方です。
- 速さの目標は**「ぎん」と「きん」**の2本です。ぎんを取ると次の面が開きます。
- 評価に使うのは**判定タイム**（解いた時間の合計＋ミス1回につき1秒＋力尽きた回数×10秒）です。
- 制限時間は、手が止まってしまった子のための安全網です。評価は判定タイムで決まります。

## 同じ問題で、速くする

計算ダンジョンでは、ダンジョンの中の1つの面（「その1」「その2」…）の問題は、いつも同じです。毎回ちがう問題が出るドリルとはちがい、同じ問題をもう一度解くと、前回の自分のタイムと比べられます。

解き方を迷わず出せるようになるまで同じ面で磨き、目標のタイム（ぎん）に届いたら次の面へ進みます。「できた」が数字ではっきり見えるので、何回も挑戦したくなるつくりです。

同じダンジョンの中の面どうしは、計算の種類も数の大きさもほぼ同じです。**後ろの面ほど難しくなるわけではありません。**ちがうのは問題の並びや数、図の有無です。

### 1回の戦いの流れ

1. 上に敵とタイマー、まん中に問題、下に数字のキーが出ます。問題の下には、次の2問がうすく見えます。
2. 「こうげき」のボタンはなく、答えの数字を打ち終えた瞬間に正解です。
3. 敵は弱い順に「ザコ → ちゅうけん → ボス」と出てきます。最後の1問がボスへのとどめです。
4. 一部の面では、途中の数を打ってから答えを打つ「2段の問題」があります（わり算では商のあとにあまり）。




演出なし（シンプル表示）の画面。上に敵、まん中に問題、下に数字のキー。ハートは「じぶん」の行に出ます

**演出ありと演出なし**

はじめの設定は「演出あり」です。主人公と精霊が技で敵を攻撃し、コンボの帯や技の名前が出ます（5章）。この説明書の戦いの写真の多くは「演出なし（シンプル表示）」で撮ったものです。見せ方は「設定」の「戦いの 見せ方」で切り替えられます（8章）。どちらで遊んでも記録は同じ物差しです。




演出あり（はじめの設定）。「3 COMBO！」と技の名前




演出あり。精霊ステラが1問を代わりに倒したところ

## 判定タイムとは

判定タイムは、評価に使う時間です。実際にかかった時間に、ミスと「力尽きた」回数のぶんを足して計算します。

**解いた時間の合計**（問題を解いていた時間） ＋ **ミスの回数 × 1秒**（まちがえた数字を打った回数） ＋ **力尽きた回数 × 10秒**（「ちからつきた…」の回数） ＝ **判定タイム**（ぎん・きんの判定に使う）

### ハートと「ちからつきた…」

ハートは3つです。まちがえるとハートが半分減り、判定タイムに1秒足されます。6回まちがえると「ちからつきた…」になり、判定タイムに10秒足されたうえで、ハートが全部戻って同じ問題から続けられます。途中で終わりになることはありません。

1問の制限時間が切れると、敵の攻撃を受けてハートが減ります。制限時間は、手が止まってしまった子が先へ進めるための安全網です。

### 1問ごとの声かけ

1問を解くたびに、速さに応じて「エクセレント」（きんのペース以内）、「グレイト」（ぎんのペース以内）、「グッド」が出ます。

### 目標タイムの決め方

ぎん・きんの目標は、紙で解くときの参考の秒数に、数字のキーを打つ時間を足して決めています。暗算だけにかかる時間とは同じではありません。

戦いの演出が出ているあいだは時計が止まります。演出は見た目と音だけで、記録には影響しません。

2

道のり

# 学習の道のり

たし算・ひき算・かけ算・わり算の4つのワールドと、暗記と工夫の計算を練習する海。全部で50を超えるダンジョンがあります。

**この章の要点**

- 四則の**4つのワールド**は、どれも最初のダンジョンから始められます。ワールドの中のダンジョンは**順番に開きます**。
- 次のダンジョンが開く条件は、1つ前のダンジョンの**「その5」をぎん以上**でクリアすることです。
- たし算・ひき算の入口のダンジョンには、**図つきの前半**があります。数を数えるところから始められます。
- 実力に合う場所から始めたいときは**「はじまりの試練」**を使います。チュートリアルの腕試しでも、ホームからでも受けられます（受けなくてもかまいません）。

## 5つの場所

| たしざんの森 | ひきざんの谷 | かけざんの火山 | わりざんの城 | あんき・くふうざんの海 |
|---|---|---|---|---|
| 小さい数・10をつくるところから、3けた＋3けたまで | 小さい数のひき算から、3けた−3けたまで | 九九から、11〜19どうしのかけ算まで | 九九を使うわり算から、4けた÷何十・あまりありまで | 覚えておきたい数と、計算の工夫（好きな島から） |

4つのワールドは、どれも入口が最初から開いています。たし算が終わってからでないとかけ算に行けない、ということはありません。ワールドの中では、ダンジョンが1本の道のように並んでいます。

### ダンジョンと面

1つのダンジョンには「その1」から「その10」までの面があります（短いダンジョンは「その5」まで）。1つの面は10〜20問ほどで、1回は15秒〜1分ほどで終わります。

### 開く順番

「その1」を**ぎん**以上でクリア → 「その2」が開く（以下同じ）

▼

「その5」を**ぎん**以上でクリア → **次のダンジョン**が開く

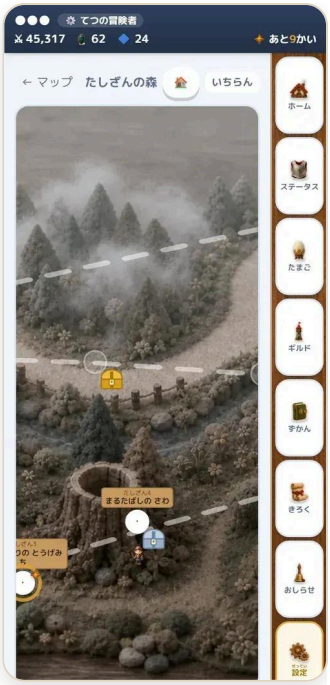
▼

そのダンジョンの面を全部ぎん以上にすると、ボスの面が出てくる（3章）

### マップのしるし

霧がかかった場所はまだ行けない場所、旗は「制覇」した場所、金色の旗は「完全制覇」した場所です。カードのしるしが付いた場所は、入団すると開く場所です。

5つの場所は、「ぼうけんの ちず」（大陸の地図）から選びます。それぞれのワールドの地図は、はじめは暗く荒れた姿です。ダンジョンの「その1」〜「その10」をすべてぎん以上にすると、その場所が明るくよみがえります（かくれボスが出るのと同じ条件）。ワールドの全部の場所を明るくすると、地図のすみずみまで色が戻ります。大陸の地図も同じ基準で、ワールドごとの受け持ちの範囲が明るくなり、4つのワールドと海をすべて明るくすると大陸の全体が戻ります。

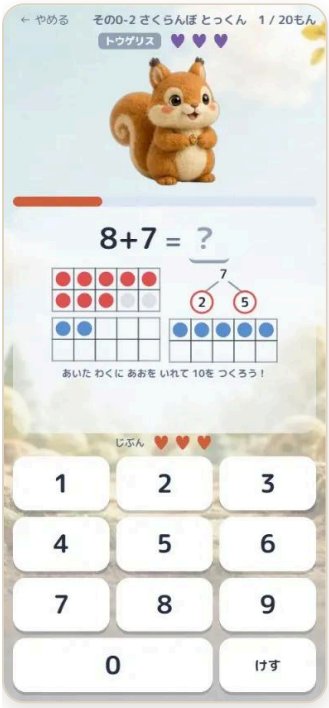



ワールドのマップ。白い丸がダンジョン、宝箱は特定のダンジョンの地点にあります




「ぼうけんの ちず」（大陸の地図）。＋・ー・×・÷と海のしるしを押すとその場所の名前が出て、2回続けて押すとワールドの地図へ。明るくなっているのは、ダンジョンを全部ぎん以上にした範囲です

## 図つきの前半と、2段の修行




図つきの問題（さくらんぼ計算のとっくん・演出なし（シンプル表示）の画面）。10のマスに玉が入った図で数をつかみます

たし算とひき算の入口にある3つずつのダンジョンでは、「その1」〜「その5」が図つきです。玉の入った10マスの箱やさくらんぼの図を見ながら解くので、式だけではまだ難しい子も始められます。図つきの面は読み取りに時間がかかるため、目標タイムも少し甘めです。「その6」〜「その10」は図なしになります。

図つきと図なしでは物差しがちがうので、記録やグラフでも分けて表示します。

### 2段の修行（途中の数を打つ問題）

たとえば 67＋28 なら、まず十の位どうしの「60＋20＝80」を打ち、次に「80＋15＝95」を打ちます。途中の考え方を練習してから、次のダンジョンで一度に答える問題へ進みます。

## コーチのとっくん（その0）

つまずきやすい壁の手前には、「その0」としてコーチのとっくんが置かれています。10をつくる、さくらんぼ計算、二段でとく、九九をおぼえる、などの練習です。本編と同時に開き、やらずに先へ進んでもかまいません。

ダンジョンを初めて開くと、コーチが解き方を説明する短い紙芝居が流れます。

### うら ステージ「百問道場（一桁足し算の巻）」

1けた＋1けたの全100通りを解く、かくれた道場です。たしざんの森の「くりあがりの とうげみち」で、その5をぎん以上にすると、マップに現れます（はじまりの試練でもっと先のたしざんのダンジョンが開いた子にも現れます）。並びは毎回変わります。ぎんは3分19秒、きんは2分29秒。

100問を最後まで解くと、1日1回、石5個がもらえます。道場の「掲示板」には140秒から70秒までの目標タイムが並び、その秒数より速く解けた段の石を、それぞれ1回ずつもらえます（1回で何段も越えれば、まとめてもらえます。以前に出したタイムではなく、次に挑んだ回のタイムで判定します）。入団すると遊べる面で、ランキングもあります。

以前の「100ますけいさん もどき」の記録・ランキングはそのまま引き継がれます。110秒の宝箱をすでに開けたお子さんは、掲示板の110秒の段を受け取り済みとして扱います。




コーチの説明（紙芝居）。「10をつくる」考え方を絵で見せます



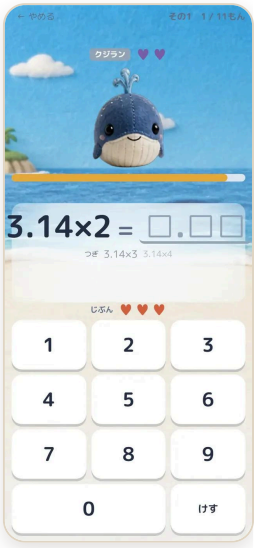

「百問道場」の画面。ぎん・きんの秒数、道場だけの戦いの見せ方（シンプル／えんしゅつ あり）、下に「掲示板」（目標タイムの段ごとの石）が並びます

## あんき・くふうざんの海

四則と並んで、覚えておくと計算が短くなる数を練習する場所です。12・15・16・18の段、11〜19の2乗、三角数、3.14×2〜10、25と125の組み合わせ、小数と分数、分数で消す、などの島があります。

海は**好きな島から**始められます。「12の段の島」はずっと無料です。ただし「すみけしの いりえ」（分数で消す）だけは、「うにの わけめ」（小数を分数に）の「その5」をぎん以上でクリアすると開きます。

海の島の「その1」は、順番どおりに並んだ練習の面です（12×1、12×2、12×3…）。「その2」からは並びがばらばらになります。




海の問題の例（3.14×2・演出なし（シンプル表示）の画面）

## はじまりの試練

ワールドごとに、実力に合うスタート地点を探す腕試しです。上の学年の子が、いちばん簡単なダンジョンから登り直さなくてすむようにするためのものです。チュートリアルの6番目（腕試し）で受けられるほか、ホームの「はじまりの しれん」からも受けられます。

1. 教科（ワールド）を選ぶと、短い注意と「3・2・1」のカウントダウンのあと、すぐに問題が始まります。
2. 代表のダンジョンから、やさしい順に1段ずつ出ます。1段は4問です。
3. 問題ごとにタイムのバーが出て、きん（黄色）とぎん（緑）の区切りが付いています。時間が切れた問題は、解けなかった扱いになります。「パス」もできます。
4. 途中でやめても、それまでに開いたダンジョンはそのまま残ります。ぎんや石は付きません（タイムは自分で取ります）。
5. 教科ごとに3回まで受けられます。開いた範囲が狭まることはありません。



「はじまりの しれん」の問題の画面。バーが黄色のうちに答えると きん、緑なら ぎん

### 合格の目安（保護者の方向け）

ゲームの画面では、あくまで腕試しとして、基準をくわしくは説明していません。

- **合格**：4問のうち、ぎん以上の速さで3問以上、そのうち1問以上がきんの速さ。次の段へ進み、その段の**1つ手前のダンジョンまで**開きます。
- **完全合格**：きんの速さで3問以上。**その段のダンジョンまで**開きます。
- わり算の「商 → あまり」と2回打つ段は、1問ぶん基準を下げています（合格＝ぎん以上2問＋きん1問、完全合格＝きん2問）。
- かけ算の九九の段だけは、数字のキーを打ち慣れていない子のために、時間の区切りを1.5倍にしています。
- 合格できなかった段で、その教科の腕試しは終わりです。

受けなくてもかまいません。その場合は、各ワールドの最初のダンジョンから順に進みます。

## 宝箱

四則の各ワールドには、**4番目・8番目・最後のダンジョン**の地点に宝箱があります。中身は順に「ぎんのチケット」「きんのチケット」「石200個」です。そのダンジョンが開いたときに拾えます。海には宝箱はありません。



ここでの「4番目・8番目」はダンジョンの順番です。面の「その4」「その8」のことではありません。

3

基準と強さ

# ぎん・きんの基準と、戦闘力・階級

ぎんで先が開き、全部ぎんでかくれボス、全部きんでうらボス。ベストタイムが戦闘力になり、階級は自動で上がります。

**この章の要点**

- クリアの評価は**「きん」「ぎん」「クリア」「未クリア」の4つ**です。それ以外の評価はありません。
- 本編の面を**全部ぎん以上**にすると「かくれボス」（その11）、**全部きん**にすると「うらボス」（その12）が出てきます。
- ボスは最後まで解くだけでは倒せません。かくれボスは**ぎん**、うらボスは**きん**のタイムが必要です。
- 戦闘力は各面の**ベストタイムの点数の合計**です。階級は戦闘力で自動的に上がり、下がりません。

## 評価は4つ

| きんクリア | ぎんクリア | クリア | 未クリア |
|---|---|---|---|
| 判定タイムが きんの目標以内 | 判定タイムが ぎんの目標以内 | 最後まで解いたが ぎんに届かない | まだクリアして いない面 |

先へ進む条件は、すべて「ぎん以上」が基準です。クリアだけでは次の面は開きません。

この説明書では「未クリア」と書きますが、画面では「みクリア」と表示されます。

**「ぎん」「きん」という言葉について**

「ぎん」「きん」は、クリアの評価のほかに、階級の名前（ぎんの冒険者、きんの冒険者）、たまごのチケット（ぎんのチケット、きんのチケット）、鎧の名前にも出てきます。お子さんが「きんになった」と言ったときは、どれの話かを聞いてみてください。なお「どう」は階級と鎧の名前で、クリアの評価にはありません。

## ボスの出し方・倒し方

**本編の面**
その1〜その10
（短いダンジョンは その5まで）

▶

**全部ぎん以上**
その11「かくれボス」が出る

▶

**全部きん**
その12「うらボス」が出る

| | かくれボス（その11） | うらボス（その12） |
|---|---|---|
| **出てくる条件** | 本編の面が全部ぎん以上 | 本編の面が全部きん |
| **倒す条件** | ぎんのタイム以内で最後まで解く | きんのタイム以内で最後まで解く。問題の数は2倍の総復習で、敵の攻撃も強くなります |
| **届かなかったとき** | 「にげられた」と表示され、あと何秒ちぢめればよいかが出ます。何度挑んでも、失うものはありません | |
| **倒したとき** | 「制覇」。石20個。たまごから、このダンジョンの★4の仲間が出るようになります | 「完全制覇」。石50個と、このダンジョンだけの特別なそうび。たまごから★5の仲間が出るようになります |

ボスの面は戦闘力には入りません。ボスの面には、8章の「ようせい」の助けも来ません。




面の一覧の下のほう。本編がそろうと
その11・その12 が出ます




かくれボスに「にげられた」とき。
あと何秒ちぢめればよいかが出ます

## 戦闘力と階級

各面には点数があり、**その面のベストタイムが更新されたときだけ**上がります。きんのタイム以内なら1面1000点で満点、ぎんちょうどで850点、ぎんに届かなくても最後まで解けば300点が入ります。この点数を全部の面で合計したものが**戦闘力**です。

階級は戦闘力で**自動的に**上がります。試験はありません。戦闘力は下がらないので、一度届いた階級が下がることもありません。無料で遊んでいる子も、戦闘力どおりに階級が上がります。

「どうの冒険者」から上の階級に届くと、その階級の鎧を着られるようになります。鎧は10種類あり、**見た目が変わるだけ**で、強さや記録には影響しません。




ステータス画面。階級と戦闘力、次
の階級までの点数が出ます

| | | | |
|---|---|---|---|
| **みならい**<br>0〜 | **かけだし**<br>3,000〜 | **どうの冒険者**<br>10,000〜 | **てつの冒険者**<br>25,000〜 |
| **ぎんの冒険者**<br>50,000〜 | **きんの冒険者**<br>85,000〜 | **プラチナの冒険者**<br>130,000〜 | **ミスリルの冒険者**<br>185,000〜 |
| **オリハルコンの冒険者**<br>250,000〜 | **たつじん**<br>320,000〜 | **グランドマスター**<br>380,000〜 | **でんせつ**<br>425,000〜 |

階級は12段。数字は、その階級に必要な戦闘力の合計です。

育成

# 4 仲間・装備・石・かけら

石でたまごを開けて仲間を集め、かけらで育てます。仲間と装備は、そうび画面でセットしたときだけ効果があります。

**この章の要点**

- **石**はゲームの中のお金です。たまご1回に10個使います。
- **かけら**はたまごでもらえる素材で、精霊の進化・確定チケット・魔法の玉などに使います。
- 連れて行けるのは**精霊1・装備(小物)1・おとも1**です。ほかに**魔法の玉1**と**鎧**も選べるしくみです。
- たまごで出た仲間や、ショップで買った玉は、**自動ではセットされません**。そうび画面で選んでください。

## 石

石はゲームの中のお金です。はじめて遊ぶときに20個もらえます。たまごを1回開けるのに10個使います。お金で買うことはできません。

| もらえるとき | 石の数 |
|---|---|
| 毎日(ログイン・依頼ボード・ライバル戦の勝ち・きょうの ちょうせん) | 1日きっちり取ると30個ほどが目安(6章) |
| 面ではじめてぎん・はじめてきんを取る | それぞれ2個 |
| はじめてのダンジョンに挑む | 3個(1ダンジョン1回) |
| 制覇・完全制覇 | 20個・50個 |
| 宝箱(各ワールドの最後のダンジョン) | 200個 |
| 百問道場で100問を最後まで解く | 5個(1日1回) |
| 百問道場の掲示板の目標タイムを切る | 段ごとに50〜200個(各段1回だけ) |

ログインボーナスは通算7日ごとに7個、28日ごとに20個の上乗せがあります。無料で遊んでいる子は、たまごを30回開けたあとの石が「ギルドの きんこ」に貯まります(10章)。

## たまご



右側のタブの「たまご」で、石10個を使って1回開けます。はずれはありません。出るものと割合は次のとおりです。

- 精霊：9%（ミント・ステラ・クロノが3%ずつ）
- ★1・★2のまもの（ザコ・ちゅうけん）：81%
- ★3のまもの（ボス）：5%
- ★4のまもの（かくれボス）：3%。制覇したダンジョンのぶんだけ出ます
- ★5のまもの（うらボス）：2%。完全制覇したダンジョンのぶんだけ出ます

まだ持っていないものが出るとかけら1個、もう持っているものが出るとかけら3個がもらえます。
出たまものは図鑑に載り、おともとして連れて行くこともできるしくみです。

## 仲間（精霊・おとも）と装備

### 精霊（1人つれていける）

- ミント：ときどきハートを1つ戻す（★3で3%、★5で5%）
- ステラ：ときどき1問を代わりに倒す
- クロノ：ときどき時間切れの攻撃を防ぐ
- ルナ：ハートを戻すのも代わりに倒すのも、少しずつ

### おとも（1体つれていける）

図鑑のまものが仲間になったものです。★1・★2はハート+1、★3はついげき+1%、★4はハート+1とついげき+1%、★5はハート+1とついげき+2%です。★1と★3は、守りと攻めのちがいで、どちらが上というわけではありません。

### 装備（小物・1つ）

うらボスを倒して完全制覇すると、そのダンジョンだけの小物がもらえます。たまごからは出ません。効果は、ガード（1回の戦いで1回、攻撃を防ぐ）・ついげき・ハート+1・ハート+2の4種類です。

### 鎧（よろい）

階級が上がると着られる、見た目だけのものです。どうの冒険者から上の10種類があります。

**強さと記録の関係**

ハートは最大5つまでです。精霊・装備・おともが問題を代わりに倒す「ついげき」は、1回の戦いで1回までで、その問題は平均の秒数で解いた扱いになります。記録が有利にも不利にもなりません。

## かけらの使い道

| 使い道 | かけら | 中身 |
|---|---|---|
| 精霊の進化 | ★4へ50個・★5へ100個 | 精霊は★3から始まります。★が上がると力が少し強くなり、姿と技の演出が変わります |
| ルナ（かくれた精霊）のめざめ | 77個 | かけらが77個たまると、4人目の精霊ルナが仲間になります |
| おともの強化 | 10〜50個 | おともの力だけが上がり、★（姿）は変わりません。使う前に確認が出ます。運営は精霊の進化を先にすすめています |
| 確定チケット | ぎん50個・きん100個 | たまごで★4・★5が確実に出る券です。出せる★4・★5が残っていないと使えません |
| 魔法の玉 | 5個〜（玉によってちがいます） | 戦いの技の見た目が変わります（5章） |

## 装備のしかた

1. **そうび画面を開く**
   右側のタブの「ステータス」で「そうびを かえる」を押します。ホームの精霊・おともの絵からも開けます。

2. **上のタブで枠を選ぶ**
   タブは「せいれい」「そうび」「おとも」「よろい」「たま」の5つです。タブの下に、いまセットしているものの名前が出ます。

3. **連れて行きたいものを押す**
   押した行に「そうび中」と出れば完了です。外すときは「はずす」を押します。

4. **「いまの ちから」で確かめる**
   画面のいちばん上に、いまのハートの数・ついげきの確率・ガードの回数が出ます。連れている3人とハートの数は、ステータス画面でも確かめられる表示です。



ステータス画面。連れている3人と「そうびを かえる」

**セットしないとどうなるか**

- 精霊・おとも・装備を選んでいないと、その効果はありません（ハートは3つのまま）。遊ぶことや記録には影響しません。
- 魔法の玉を選んでいないと、戦いの演出は「ひかえめ」になり、技の名前や決め技が出ません（5章）。
- たまごで出た仲間も、ショップで買った玉も、自動ではセットされません。



せいれいのタブ。「そうび中」がいま連れている精霊



おともの一覧。★と効果が並びます



装備（小物）の一覧



「たま」のタブ。買った魔法の玉を選びま

5

わざ

# 技（わざ）と魔法の玉

速く正確に続けて解くと、主人公の技がだんだん強くなり、最後まで切れなければ決め技が出ます。操作はいりません。

**この章の要点**

- 技は**戦いの見せ方が「演出あり」**（はじめの設定）のときに出ます。見た目と音だけで、時計・ダメージ・記録は変わりません。
- ぎんのペース以内で**続けて正解する**と、コンボが続き、技が3段階に強くなります。ボタン操作はいりません。
- 1問目から最後まで**一度も切れずに**最後の1問を倒すと、**決め技**が出ます。
- **魔法の玉**をセットすると、技の名前と色がその玉の属性に変わります。玉は、階級に応じて順に買えるしくみです。

## 技の出かた

1. **続けて正解するとコンボ**
   1問をぎんのペース以内（声かけが「グレイト」か「エクセレント」）で解くたびにコンボが1つ増え、2コンボから帯で表示されます。

2. **技が3段階に上がる**
   速い正解が3回たまると1段目の技になり、そのあと残りの問題を3つに分けた区切りで2段目・3段目に上がります（20問の面なら3回目・9回目・15回目）。段が上がったときは、帯に技の名前が出るしくみです。

3. **決め技**
   あと3問になると前ぶれの光と音が出ます。1問目から最後まで一度も切れずに最後の1問を倒すと、決め技になります。

精霊を連れていると、技の段が上がるときに精霊も魔法を使います。進化した精霊（★4・★5）ほど演出が派手になります。演出のあいだは時計が止まるので、演出ありで遊んでも記録は不利になりません。

ライバル戦とコーチのしれんでは、相手はキャラクターなので、決め技でも切らずに吹き飛ばすだけになります。




演出あり（はじめの設定）の戦闘画面。「3 COMBO！」の帯と炎の玉の技「ひばなぎり」

## 切れる条件

| 起きたこと | コンボ | 技の段 | 決め技 |
|---|---|---|---|
| グレイト・エクセレントで正解 | 続く | 上がっていく | 条件が続く |
| グッドで正解（ぎんより遅い） | 切れる | そのまま | その回は出ない |
| まちがい・時間切れ | 切れる | 最初に戻る | その回は出ない |

## 魔法の玉で変わること

魔法の玉はショップでかけらを使って買い、そうび画面の「たま」タブ（またはショップの「そうびする」ボタン）でセットします。効果はなく、技の名前・色・決め技が変わるだけです。買った玉は、どの鎧を着ていても使えます。

| 玉 | 技（1段目→2段目→3段目） | 決め技 | 買える条件・かけら |
|---|---|---|---|
| 玉なし | ひかえめ（近づいてたたく。コンボの数だけ出る） | 出ない | — |
| 技の玉 | にだんぎり→さんだんぎり→きらめきみだれぎり | むげん れんざん | だれでも・5個 |
| 炎の玉 | ひばなぎり→ほむらぎり→ごうかぎり | ぐれんの ほのお | どうの冒険者から・50個 |
| 風の玉 | かまいたち→つむじかぜ→たつまきぎり | しんくう れっぷうざん | てつの冒険者から・50個 |
| 氷の玉 | しもぎり→ひょうがぎり→ぜったいれいど | ぜったい ひょうけつ | ぎんの冒険者から・50個 |
| 土の玉 | いわくだき→いしつぶてぎり→がんせきざん | きょがんの てっつい | ぎんの冒険者から・50個 |

### 玉の売り出し

上の表は、ショップに並んでいる玉の一部です。階級が上がると、ほかの玉も買えるようになります。階級が届く前の玉は「？」になっていて、名前・値段・「○○に なると 見られるよ・かえるよ」だけが表示されます。

さらに上級の冒険者向けの玉を開発中です。

入団しているご家庭は、かけらで買うときにネットにつながっている必要があります（記録をそろえてから買うため）。



ショップの魔法の玉。買った玉には「そうびする」、階級が届いていない玉は「？」

## 技が出ないとき

| よくある原因 | どうすれば |
|---|---|
| 戦いの見せ方が「シンプル」「極めてシンプル」になっている | 「設定」の「戦いの 見せ方」で「演出あり」を選びます（あそぶ人ごとの設定です） |
| 魔法の玉を買っただけで、セットしていない | そうび画面の「たま」タブで玉を選ぶか、ショップで「そうびする」を押します |
| グッド（ぎんより遅い）が混じってコンボが切れる | 技の段はそのまま残ります。決め技は、その面を何度か解いて全問ぎんのペースで解けるようになると出ます |
| まちがい・時間切れで段が最初に戻る | あわてて打つより、落ち着いて正確に打つほうが技は強くなります |

毎日

# 6 毎日の進め方

1日の目安は「きょうの ちょうせん」の9回です。光っている面か、きわめる面を3回ずつ、3周します。

**この章の要点**

- ホームの**「すすめる ダンジョン」**は各ワールドのいちばん先、**「きわめる ダンジョン」**はきんがそろうまであと少しのダンジョンです。
- **きょうの ちょうせん**は、対象の面を3回で1周、3周で9回。石が合計17個と、9回の達成で**きいろの ルーレット**（石3〜30個）がもらえます。
- 9回のあとも続けると、1回ごとに石1個の**おかわり**があります。玉を全部塗り替えるたびに、ルーレットが回せます。
- 続けた日数の節目にもルーレットがあります。連続は、途切れても何も失いません。

## ホームの2つのカード

### すすめる ダンジョン

各ワールドで、まだぎんが取れていない面のうち、いちばん手前の面（前線）です。まだぎんが取れていない面なので、少し手ごわく感じるはずです。ここに挑むと先へ進めます。

学年の目安にくらべて進みが遅れている教科には**★（おすすめ）**が付き、コーチが「基本の たしざんを すすめるのも おすすめだぞ」「ひきざんは どうかな？」「ついに かけざんに ちょうせんだ！」のように声をかけます。あくまでおすすめで、開いているダンジョンならどれを遊んでもかまいません。

### きわめる ダンジョン

ぎんは取れているけれど、きんがそろっていない面が少ないダンジョンです。「きんまで あと◯めん」と表示されます。全部きんにすると、うらボスが出てきます（3章）。

マップの中で開いている面なら、カードに出ていない面もいつでも遊べます。



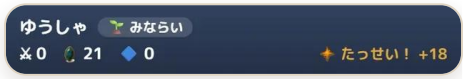

ホームの「すすめる ダンジョン」（★おすすめと百問道場）、「きわめる ダンジョン」、「きょうの ちょうせん」（いちばん下の行が道場の1回）

## きょうの ちょうせん（9つの玉）

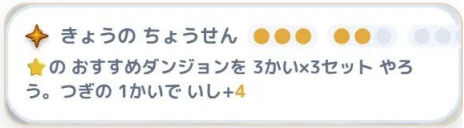
### どこで確かめるか

- **ホームの「きょうの ちょうせん」**に9つの玉が並んでいます。1回解くごとに1つずつ黄色になり、**9つ全部が黄色に光れば、その日の達成**です。
- さらに続けると（おかわり）、玉が**緑**、次に**青**……と塗り替わっていきます。
- 画面のいちばん上の帯の右はしには、残りの回数が「あと◯かい」と文字で出ます（玉は出ません）。達成すると「たっせい！」に変わり、おかわりの回数が「+◯」で付きます。

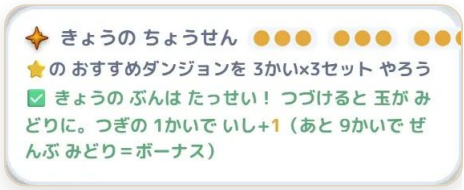
> **保護者の方へ**
> 「たっせい」になっているかどうかを、ときどき見てあげてください。ホームの玉が全部黄色（またはその先の色）なら、その日のぶんは終わっています。



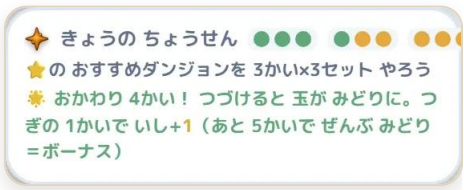
上の帯の右はし（達成のあと「たっせい！ +18」）



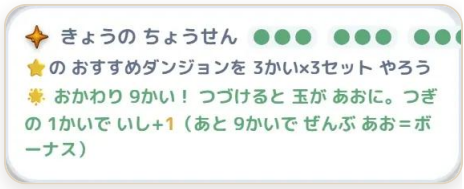
5回目まで（5つが黄色）



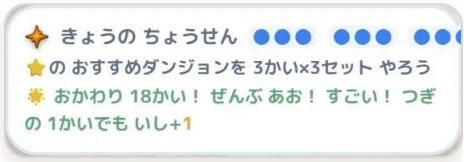
9回で全部黄色＝達成



おかわり4回目（4つが緑）



おかわり9回目（全部緑）



おかわり18回目（全部青）

対象の面を最後まで解くと、玉が1つ進みます。3回で1周、3周で9回です。勝ち負けは問いません。どの対象の面で数えてもかまいません。

| 周 | 1回目 | 3回目 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1周目 | 石3 | 石7 | 10 |
| 2周目 | 石2 | 石4 | 6 |
| 3周目 | 石1 | きいろの<br>ルーレット | 1＋3〜30 |



対象の面を開いたときの案内

### 数える面

- 光っている面（四則の各ワールドで、まだぎんが取れていない面のうち、いちばん手前の面。ホームの「すすめる ダンジョン」に出る面です）。はじまりの試練で先のダンジョンが開いた子は、試練で開いたいちばん先のところから光ります
- きわめる面（ぎんは取れていて、きんがまだの面。海の島の面も入ります）。ただし、ぎんの目標の2倍より遅かった回は数えません
- まだ倒していないボスの面（にげられても、最後まで解けば数えます）

コーチのとっくんと、もうきんの面は数えません。途中でやめた回も数えません。光る面は海には出ません。

百問道場が現れたお子さんは、9回とは別に「10こめ」として、道場を1日1回解くと石5個がもらえます。9回の達成ごほうびは、道場をやらなくてもこれまでどおりもらえます。

## おかわり

9回を終えたあとも、対象の面を1回解くごとに石が1個もらえます。玉が1つずつ黄色から緑に塗り替わり（おかわり1〜9回目）、9つ全部が緑になった回に**みどりの ルーレット**が回せます。次は緑から青へ（10〜18回目）、全部が青になると**あおの ルーレット**です。その先にも色の段があり、全部を塗り終えるたびに、その色のルーレットが回せます。最後の段のあとは、1回1個です。

## 連続と、おやすみけん

きょうの ちょうせんを続けた日数に応じて、3日・7日・14日・30日でルーレットが回せます。これとは別に、ゲームを開いた日が続くと「れんぞくログイン」が数えられ、7日ごと・30日ごとにルーレットが回せます。れんぞくログインの7日ごとに「おやすみけん」がもらえ、開かない日があると自動で使われて、れんぞくログインがつながります（きょうの ちょうせんの連続には使いません）。ホームの「ログインの きろく」から、カレンダーでふりかえれます。どちらの連続も、途切れても最長記録は残り、何も失いません。

ほかに、ログインボーナス（遊んだ日の通算。連続でなくてよい）、ギルドの依頼ボードがあります。1日きっちり取ると、ログイン1＋依頼ボード3＋ライバル戦の勝ち5＋きょうの ちょうせん約21（ルーレットの平均を含む）で、**石30個ほどが目安**です。たまごは1回10個なので、1日2回ほど開けます。

## ライバル戦（スピードしょうぶ）は、これまでの問題の復習

ギルドには、階級ごとに1人ずつライバルがいます（みならい以外の11の階級に1人ずつ）。ライバルにはそれぞれ戦闘力があり、勝負の相手になるのは、**お子さんの戦闘力がまだ届いていない、いちばん近いライバル**です（ホームに「あと○○で かてる」と出ます）。



ライバル戦の入口

ライバル戦の問題は、**これまでに解いてきた面の問題**から選ばれます（ライバル戦のための新しい問題はありません）。範囲は、四則のワールドで開いているダンジョンのうち、いま挑戦中のいちばん先のダンジョンを除いたところまでです（海とコーチのとっくんは出ません）。いちばん先を除くのは、まだ練習中の問題で負けないようにするためです。階級ごとに問題は決まっていて、低い階級はたし算・かけ算などの1つのワールド、たつじんから上は四則のまぜこぜになります。

- 20問のタイム勝負です。問題は日ごとに変わります（同じ日のあいだは同じ問題）。
- ライバル戦に勝っても、相手は変わりません。ダンジョンを進めて戦闘力がそのライバルを追い越すと、次のライバルが相手になります。その日はじめて勝ったときに石5個がもらえます（1日1回）。
- 負けても何も減りません。何度でも挑めます。
- 勝っても負けても、階級や戦闘力は変わりません。

**ライバル戦は毎日の復習に**

20問で前に習った計算をひと通りおさらいできるので、毎日1回解かせるのがおすすめです。問題は日ごとに変わり、勝てば石5個ももらえます。

ただし復習なので、始めたばかりで、解いてきた範囲が無いうちは遊べません。挑めるのは、最初のダンジョンを進めて、どれかのワールドで次のダンジョンが開いてからです（いちばん先のダンジョンは範囲に入らないため）。はじまりの試練で開いたダンジョンも範囲に入ります。挑めるようになると、ホームでコーチがギルドへ案内します。

**声をかけるなら**

「きょうの ちょうせん、いくつ進んだ？」「きんまで あと何面？」のように、画面に出ている数字を話題にすると、お子さんも答えやすくなります。1回は15秒〜1分ほどなので、短い時間でも区切りよく終われます。

記録

# 7 記録の見方

見てほしいのは「1問にかかる秒数」の変化です。ステータス・きろく・せいかレポートで確かめられます。

**この章の要点**

- 右側のタブの**「ステータス」**で、いまの力ときょう・今週の記録が見られます。
- **「きろく」**の中の**せいかレポート**は、今月のまとめと、1問にかかる秒数のグラフです。**無料**で見られます。
- 1問の秒数は、**判定タイムを問題の数で割った値**です。図つきの面と図なしの面は分けて出します。
- 毎日・毎週・毎月のレポートメールは入団の特典です。

## 結果画面

1回解き終わるたびに結果画面が出ます。出る内容は次のとおりです。

- 判定タイムと、ぎん・きんの目標との位置（タイムのバー）
- 1問あたりの平均の秒数、自己ベストとの差
- **復習リスト**：きんのペースより遅かった式と、「この式を覚えると◯秒ちぢむ」という目安
- じぶんランキング（その面を何回解いたうちの何番目か）

復習リストに出た式は、その子が引っかかっている式です。声に出して一緒に確かめるだけでも、次の回のタイムが変わることがあります。




結果画面（上の部分）




「ふくしゅう する」を押すと出る復習リスト

## ステータス

連れている3人(じぶん・精霊・おとも)、階級と戦闘力、次の階級までの点数、きょうと今週の記録、はやさの伸びのグラフが見られます(3章の写真)。

「だいじなもの」には、取り戻した計算の宝玉が並びます(0章の物語)。まだ手に入れていないものは「？？？」と影で表示され、どこで手に入るか(各ワールドの最後のダンジョンの「その10」など。海の宝玉は「うみの いちばん ふかい ところ」)だけが書かれています。




ステータスの「だいじなもの」(まだ1つも持っていないとき)

## きろく と せいかレポート

右側のタブの「きろく」には、くわしいレポート(せいかレポート)、じぶんランキング、きねんカード、トロフィーの間、はやくなったところ、つぎのおすすめ、が並んでいます。

### せいかレポート(無料)

- 今月のまとめ:といた数、遊んだ日、挑戦の回数、自己ベストの更新
- 1問にかかる秒数のグラフ(直近30日でよく遊んだ場所)
- はやくなったところ
- ワールドごとのきん・ぎんの数

入団している場合は、同じような内容がメールでも届きます(毎日＋週次＋月次／週次＋月次／月次のみ／オフ から選べます)。




せいかレポート(名前は伏せています)

**グラフを見るときのコツ**

日によって上下するのはふつうです。新しいダンジョンに挑めば、スピードが落ちるのは当然です。1回ごとの上がり下がりより、何回か解いたあとの位置を見てください。前半(図つき)を遊んだ日は、図の読み取りのぶん遅く出ることがあります。そのため図つきと図なしを分けて出しています。

## 1問の秒数の読み方

グラフや「はやくなったところ」に出る数字は、判定タイムを問題の数で割った「1問あたりの秒数」です。ミスや力尽きた回数のぶんも含みます。「はやくなったところ」には、次の条件を満たす場所だけが出ます。

- 制覇したダンジョン(挑戦中の場所は、苦戦していて当たり前なので入れません)
- 同じ場所を6回以上解いたもの。最初の3回の平均と、直近の3回の平均を比べます
- 図つきの面と図なしの面は分けます。海の「その1」は数えません




1問にかかる秒数のグラフ。上に行くほど速く、
点線がぎん・きんの目安です




はやくなったところ（例）

8

設定

# 設定の使い方

「設定」は保護者ゲートの先にあります。難しさの調整や見せ方、音、あそぶ人の管理はここで行います。

**この章の要点**

- 「設定」を開くと**保護者ゲート**（かけ算の問題1つ）が出ます。**4けたの暗証番号**への切り替えも可能です。
- 暗証番号は**忘れると開けなくなります**。必ずメモしてください。
- **やさしさ**は、ダンジョンごとにぎん・きんの目標時間をのばす設定です。どうしても越えられない場所にだけ使うのがおすすめです。
- 戦いの演出が気になるときは、**戦いの見せ方**で「シンプル」にできます。記録は変わりません。

## 保護者ゲートと暗証番号

はじめは、かけ算の問題に1つ答えると「設定」が開きます。お子さんが簡単に開けてしまうときは、「設定」の中の「この画面の暗証番号」で4けたの番号を決めてください。以後は、かけ算の代わりに番号を聞かれます。

- 暗証番号は端末に1つです（あそぶ人ごとではありません）。
- アカウントが無いため、**忘れたときに番号を戻す方法がありません**。決めたら必ず控えてください。




保護者ゲート（かけ算1問）




「この画面の暗証番号」

## やさしさ（ダンジョンごと）

ぎん・きんの目標時間に、1.0倍から2.0倍までの倍率（0.1きざみ）をかけます。たとえば1.3倍にすると、目標の1.3倍の時間までぎんになります。全体に一律ではなく、ダンジョンごとの設定です。

- 四則それぞれの最初の2つのダンジョン（入門の8つ）は、はじめから1.1倍です。
- 倍率をかけて取ったぎん・きんは、あとで倍率を戻しても取り消されません。

数字のキーを押すのに慣れていない子や、どうしても1つの場所を越えられない子のための調整です。何度挑んでも届かずにやる気をなくしかけているときに、そのダンジョンだけを少しゆるめて先へ進ませる、という使い方をおすすめします。



「やさしさ（ダンジョンごと）」。入門の面は ×1.1 から

## ゲームが自動で出す助け

やさしさのほかに、ゲームが自動で出す助けが3つあります。どれも、保護者の方の操作はいりません。

| 名前 | 出てくるとき | 何をするか |
|---|---|---|
| **ようせい** | 同じ面で続けて2回、ぎんを逃したとき（いまは、たしざんの森だけ） | その面のぎんの目標だけをゆるめます。きんの目標は変えません。ぎんを取ると卒業します。ボスの面には来ません |
| **ひらめき** | 同じ問題で2回時間切れになったとき（海は1回） | 答えの1けた目を見せます（海の島では答えを丸ごと見せます） |
| **ちびっこサジェスト** | 答えが1けたのたし算で、3秒手が止まったとき | 答えの数字のキーを光らせます |
| **やさしさ** | 保護者の方が「設定」で決めたとき | ダンジョンごとに、ぎん・きんの目標時間をのばします（上の説明） |

## 戦いの見せ方

「演出あり」（はじめの設定）・「シンプル」・「極めてシンプル」の3つから選べます。あそぶ人ごとの設定です。演出は見た目と音だけで、時計・ダメージ・記録は変わりません。演出のあいだは時計が止まります。演出で気が散る子や、端末の動きが重いときは、シンプルにしてください。技と決め技は「演出あり」のときだけ出ます（5章）。

## あそぶ人

あそぶ人の追加、名前や主人公の変更ができます。使わなくなったあそぶ人は「あそぶ人の整理」で片づけられます。片づける前に、11章の控えを作っておくと安心です。

## そのほか

「この1週間」（遊んだ日・解いた数・連続・自己ベスト）、「案内を もう一度」（ホームの案内を最初から）、入団の手続き、

### おと

BGM と効果音を、それぞれオン・オフできます。

記録の控え、ギルドランキングへの参加、困ったときの復旧、などがあります。

## 設定画面の項目（上から順に）

「設定」は縦に長い1枚の画面です。上から次の順に並んでいます（入団しているかどうかで、入団の節の位置と中身が変わります）。この章とほかの章で、どこに説明があるかも書いておきます。

| 項目 | 何ができるか | 説明 |
|---|---|---|
| いま ひらいているのは | いま開いているあそぶ人と、加入中か「お試し中」かの表示。「別の子にする」で切り替え | この章 |
| 口コミ（運営からのお願い） | 口コミを書いて送る。お礼の特典つき | この章 |
| プレミアムプラン加入（入団） | 加入ボタン、入団コードの欄、お支払いの開始日、チラシ特典、紹介コード、学習レポート、解約 | この章・10章 |
| ホーム画面に追加してから お使いください | ブラウザのままで開いているときの注意と、追加のしかた | 0章・11章 |
| きろくを まもる | 「いますぐ 控えを作る」（この端末に登録されているアカウントすべて） | 11章 |
| ふっかつの あいことば | 入団していない子の、記録の控えを戻すためのあいことば。コピー、ほかのブラウザで続きを開くリンク、別のあいことばで戻す | 11章 |
| べつの端末でも あそぶ | クラウドセーブの6けたのひきつぎコード（入団のご家庭） | 11章 |
| この1週間／はやさの変化／バッジと進みぐあい | 遊んだ日・解いた数・連続・自己ベスト、1問あたりの秒数のグラフ、ワールドごとのきん・ぎんの数 | この章・7章 |
| おと／案内を もう一度 | BGM・効果音の音量とオン・オフ。ホームの案内を最初から見直す | この章 |
| あそぶ人／主人公の変更 | あそぶ人の追加と切り替え、主人公（男の子・女の子）の変更 | この章 |
| 戦いの 見せ方／ギルドランキング／やさしさ | 演出の3段階、ランキングへの参加（ランキングの画面からも参加できます）、ダンジョンごとの目標時間 | この章・5章・9章 |
| あそぶ人の整理 | 使わなくなったあそぶ人を片づける | この章 |
| 困ったときの 復旧 | 消えたあそぶ人を探す、買ったときのコードを確かめる（ふだんは閉じています） | 11章 |
| 記録の書き出し・読み込み | いま選んでいるあそぶ人の記録をファイルにする／ファイルから戻す | 11章 |
| 点検モード（運営者向け） | 運営が動作を確かめるためのもの。ご家庭では使いません | ー |
| 使っている そざい／この端末の版 | 絵と音の出典、届いている版、「さいしんに 更新する」、オフラインの準備 | この章 |
| この画面の暗証番号 | 保護者ゲートを4けたの番号にする | この章 |
| きろくカード | 完全制覇カード・号外・創業メンバー証を画像にして保存・共有（制覇したあとに出ます） | この章 |

## 入団の手続き（プレミアムプラン加入）



入団の節（入団前）。加入ボタン、入団コードの欄、お支払いが始まる日

1. **入団する子を確かめる**
   画面のいちばん上の「いま ひらいているのは」が、入団させたい子になっているか確かめます。違うときは「別の子にする」で切り替えます。入団はあそぶ人1人ごとで、あとから別の子へ移せません。

2. **プランを選んで押す**
   「月額 980円で加入」か「年額 9,800円で加入」を押します（創業メンバーの募集中は、月額のボタンが創業メンバー価格になります。10章）。押すと「この子ですすむ」の確認が出ます。

3. **決済ページで支払う**
   Stripe（決済サービス）のページで、保護者の方がカード情報を入れます。カード情報は運営には渡りません。

4. **入団コードを入れる**
   支払いが済むと「入団コード」（KD- で始まる文字列）が表示されます。設定の「お支払い後に表示される『入団コード』は ここへ」の欄に入れて「適用」を押します。

**お支払いが始まる日**

無料期間（はじめの7日間やチラシ特典）のうちに申し込んでも、お支払いが始まるのは無料期間の翌日からです。ボタンの下に「お支払いが始まるのは○月○日から」と具体的な日付が出るので、次の決済ページにも同じ日付が出ていることを確かめてください。それまでに解約すれば0円のままです。紹介コードを入れている場合は、さらに30日あとになります。

- 入団すると、学習レポートのメールが「毎日＋週次＋月次」で届く設定になります（あとで変えられます）。
- 買ったときのコードの控えは、この端末の入団の節（「かった ときの コード」）に残ります。控えが無いときは、決済完了のメール（件名「入団コードのご案内」）か support@keisandungeon.com で確かめられます。きょうだいが新しく入団するときは、このコードを使わず新しく申し込んでください。
- 入団の節には「いまは入団しない方へ（任意・1タップ）」という、理由を選ぶだけのアンケートがあります。答えなくてもかまいません。どなたが答えたかは運営にも分かりません。

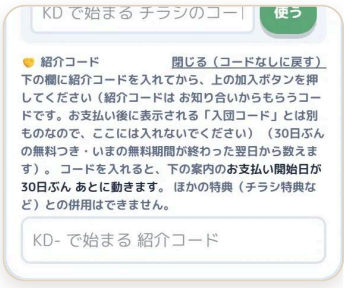
## コードの入力（何をどこに入れるか）

| コード | 形 | 入れる場所 | どうなるか |
|---|---|---|---|
| 入団コード | KD- で始まる | 入団の節の「入団コード」の欄（「適用」） | その子が入団した状態になります。機種変更のあとも同じ欄に入れ直します |
| チラシのコード | KD で始まる | 「チラシのコードを お持ちの方は こちら」を開いた欄（「使う」） | カード登録なしで、いまの無料期間の残りに30日を足して全部遊べます。あそぶ人1人1回。チラシのQRから開いた場合は自動で入ります |
| 紹介コード（もらったもの） | KD で始まる8文字 | 入団前：「紹介コードを お持ちの方は こちら」の欄／入団後：「もらったコードは ここへ」の欄 | 下の「友だち紹介」 |
| おためしパス | CQ1. で始まる | 入団コードと同じ欄 | 施設などに運営が発行するもので、発行から1年遊べます。メールのレポートは届きません |

チラシ特典と紹介コードの30日は、どちらか一方だけ使えます（併用はできません）。入団しているあそぶ人には、チラシ特典は使えません。

## 友だち紹介（紹介コード）

紹介コードは、知り合いどうしで教えあうためのコードです。「コードを教えあえば、ふたりとも1か月無料」というキャンペーンになっています。



入団前に開ける「チラシのコード」と「紹介コード」の欄

### もらったコードを使う側

- 入団する前に入れておくと、お支払いの開始が30日あとになります（最初の1か月が無料）。入れたあとは、ボタンの下のお支払い開始日が30日ぶん動くので、効いたかどうかを確かめられます。
- 入団したあとでも、まだ紹介の1か月無料を使っていなければ「もらったコードはここへ（おひとり1回）」に入れられます。その場合は、次のお支払いが1回無料です。
- あずけられるコードは1つです。ご自身のコードは入れられません。

### 紹介する側（入団しているご家庭）

- 入団の節に、自分の紹介コードと「コードをコピー」「LINEで送る」「リンクをコピー」が出ます。
- 紹介した相手のお支払いが始まるたびに、1か月分の割引が入ります。年12件（最大1年分）までです。件数と割引の残りは同じ場所に出ます（反映に最大7日かかることがあります）。
- コードは90日ごとに自動で新しくなります。SNSやブログで公開してもかまいません。キャンペーンは予告のうえ終わることがあります（成立した割引は消えません）。

## 学習レポートのメールと号外（入団のご家庭）

- **届く先**：お支払いのときに登録したメールアドレスです。レポートの中身は端末の中で作られ、運営のサーバーには残りません。
- **頻度**：「毎日＋週次＋月次」「週次＋月次」「月次のみ」「オフ」から選びます。毎日便は、前の日に遊んだぶんを翌日ゲームを開いたときに送ります（遊ばなかった日は届きません）。週次は土曜の朝以降、月次は毎月1日以降に、ゲームを開いたときに送ります。
- **号外（節目のお知らせ）**：ダンジョンを制覇・完全制覇した日に届くお祝いのメールです（1日2通まで）。頻度とは別のスイッチで止められます。
- **記録の控えの添付**：毎日便を受け取っている場合、この端末に登録されているアカウントすべての記録の控えが添付されます（11章）。「記録の控えを 毎日のメールに添付」のスイッチで止められます。
- **テスト送信**：いまの内容ですぐ送って見本を確かめられます（1日8通まで）。
- どのメールからも、ワンクリックで止められます。

この節は入団している場合だけ表示されるため、画面写真は入れていません。

## 解約・再開・端末から外す

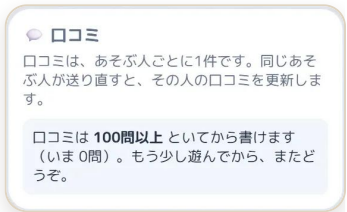
| 操作 | どうなるか | 注意 |
|---|---|---|
| 解約する（自動更新を止める） | お金が止まります。支払いずみの期間の終わりまでは今のまま遊べて、そのあと無料の範囲に戻ります | 石と記録は消えません。年額プランも同じです |
| やっぱり続ける（自動更新を戻す） | 解約を取り消して、またお支払いが続きます | 期間が過ぎたあとは、あらためての入団になります |
| この端末から外す | この端末から入団の通行証を消すだけです（機種変更のとき） | **お金は止まりません。**押す前に入団コードを控えてください（忘れると戻せません） |

初回のお支払いから14日以内なら、理由を問わず全額を返金します（10章）。返金の申し出は support@keisandungeon.com へお送りください。

## 口コミのご協力のお願い

設定のいちばん上にあるのが「運営からの口コミのお願い」です。書いていただいた口コミは、運営が確認したあと、ご案内ページ（keisandungeon.com）の「口コミ」に載ります。良かった点も、合わなかった点も、そのままの形で掲載しています。

- 書けるのは、そのあそぶ人が100問以上といてからです。あそぶ人ごとに1件で、送り直すと更新されます。
- 内容：計算スピードは上がったか（4択）、★の評価、口コミ（200字まで・公開）、表示名（8文字まで・空欄なら「保護者」）、運営への要望（400字まで・公開されません）。お名前やメールアドレスは送りません。
- **お礼**：入団前のご家庭は、いまの無料期間の残りに7日を足して全部遊べます（無料期間が終わっていれば送った日から7日）。入団ずみのご家庭は石50個です。1家庭1回で、内容は問いません。



口コミの欄（100問といていないうちは、あと何問かが出ます）

## そのほかの項目

### この1週間・はやさの変化・バッジ

この1週間の遊んだ日・解いた数・連続日数・自己ベストの数、ダンジョンを選んで見る1問あたりの秒数のグラフ（横軸は日付か試行回数）、ワールドごとのきん・ぎんの数と図鑑の集まりぐあいが見られます。

### 案内を もう一度・主人公の変更

ホームの案内とログインボーナスの「出した」しるしを消して、もう一度見せられます（石や記録は変わりません）。主人公は男の子・女の子をあとから変えられます。

### きろくカード

完全制覇したダンジョンのカード、号外、創業メンバー証を、端末の中で画像にします。保存・共有・A4で印刷ができます。外への送信はありません。

### この端末の版・さいしんに 更新する

端末に届いているゲームの版が表示されます。新しい絵や音が届かないときは「さいしんに 更新する」を押します（Wi-Fiのある所で。記録は消えません）。「オフラインの じゅんび」が OK になっていれば、電波が無くても遊べます。

### 点検モード（運営者向け）

運営が動作を確かめるためのものです。ご家庭で使う必要はありません。

### 使っている そざい

イラストはAIの画像生成で作っていること、音楽と効果音の出典が書いてあります。




この1週間

**注意事項**

- 入団・紹介・チラシ特典は、あそぶ人1人ごとです。手続きの前に、上の「いま ひらいているのは」で子を確かめてください。
- 暗証番号を決めたら必ず控えてください。忘れると「設定」を開けなくなります。
- 「この端末から外す」はお金を止めません。お金を止めるのは「解約」です。
- かけらで魔法の玉やチケットを買うとき、入団しているご家庭はネットにつながっている必要があります。

ランキング

# 9 ランキングとプライバシー

ほかの家庭のお子さんと比べるランキングは、ご家庭が参加を選んだときだけ動きます。はじめはオフです。

**この章の要点**

- 自分の記録どうしを比べる**「じぶん」**のランキングは、端末の中だけで作られ、全員に出ます。
- ほかの子と比べる**「みんな」**（ギルドランキング）が出るのは、保護者の方が参加を選んだときだけです。参加は「設定」のほか、ランキングの画面からその場でもできます。
- 名前は**ランキング用の名前**（本名でなくてよい）を使い、順位表に出すかどうかも選べます。
- 送るのは面の記録と名前などだけです。問題の中身や正誤、端末の情報は送りません。
- チュートリアルのデモの記録は、名前も番号も出さずに「デモの冒険者」として「みんな」に並びます。

## ランキングは4種類

| 名前 | 中身 | 外に送るか |
|---|---|---|
| **じぶん** | その面を自分が解いた回のうち、何番目に速かったか | 送りません（端末の中だけ） |
| **みんな**（ギルドランキング） | 面ごとに、参加している子の速さの順位。タイムと挑戦回数の2つ | 参加したときだけ送ります |
| **ギルドのライバル** | 順位表に混ざる目安の記録。ライバルを抜くと結果画面で知らせます | 送りません。スイッチで消せます |
| **ライバル戦** | スピードしょうぶ（6章） | 送りません |




「じぶん」のランキング

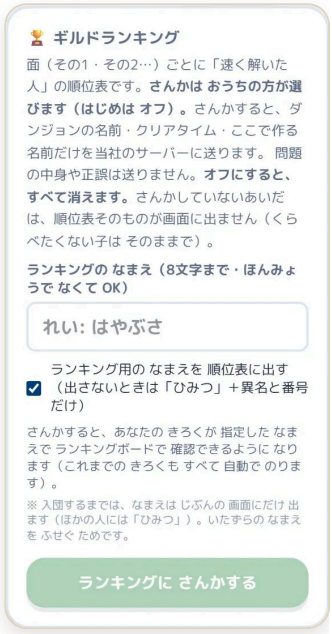



「みんな」のランキング（名前は伏せています）

## 参加のしかた

1. 「設定」の「ギルドランキング」を開きます。ギルドのランキングなど、順位表を見ようとした画面の「ここで さんかする」を押しても、その場で同じ手続きの画面が出ます（暗証番号を決めているご家庭は、先に暗証番号を聞かれます）。
2. ランキング用の名前（8文字まで。本名でなくてかまいません）を入れます。
3. 名前を順位表に出すかどうかを選びます。チェックははじめオンです。外すと、名前は「ひみつ」になり、異名と番号だけが出ます。
4. 「ランキングに さんかする」を押せば完了です。これまでの記録も自動で載ります。

- 入団するまでは、名前は自分の画面にだけ出て、ほかの人には「ひみつ」と表示されます（いたずらの名前を防ぐため）。
- 無料で遊んでいる子も参加できます（記録は、最後の記録から30日で消えます）。
- 参加をオフにすると、送った記録はすべて消えます。
- 参加していないあいだは、「みんな」の順位表そのものが画面に出ません。比べたくない子は、そのままで大丈夫です（チュートリアルのデモの結果画面だけは、ほかの人の名前を伏せた「みんな」の順位が出ます）。



「設定」の「ギルドランキング」（参加する前）

## 送るもの・送らないもの

**参加したときに送るもの**

- どの面か（ダンジョンと面の番号）
- 判定タイムと問題の数
- ランキング用の名前
- 階級の段
- 挑戦の回数

**送らないもの**

- 問題の中身、正解・不正解
- 端末を見分ける番号
- 入団コードそのもの
- あそぶ人の名前（ランキング用の名前とは別）

**記録はどこにあるのか**

遊んだ記録は、お子さんの端末の中に保存しています。お子さんの画面で、氏名や生年月日を入れるところはありません。あわせて、端末の記録が消えたときに戻せるよう、記録の控えをサーバーでお預かりしています（入団していない場合も含みます）。控えは自動で発行される通し番号と「ふっかつの あいことば」に結びつけ、氏名やメールアドレスとは結びつけません（11章）。ほかに外へ送るのは、ギルドランキングに参加したとき、チュートリアルのデモで遊んだとき（名前・番号は出しません）、入団されたご家庭のクラウドセーブとレポートメールのときです。お支払いのときに保護者の方のメールアドレスをお預かりします。くわしくはプライバシーポリシーをご覧ください。

ほかの子と比べたくないご家庭もあるため、「みんな」のランキングははじめはオフにしています。順位表に混ざるギルドのライバル（コンピューターの記録）は、ひとりで遊ぶときの目安です。

順位表に混ざるギルドのライバルは、「ギルドの ライバルを ひょうじ」のスイッチ（あそぶ人ごと）で消せます。ライバルの記録は端末の中で計算していて、どこにも送りません。

10

料金

# 無料でできること・入団でできること

はじめの7日間は全部遊べます。そのあとも、各ワールドのさいしょのダンジョンと12の段の島はずっと無料です。

**この章の要点**

- はじめて遊んだ日から**7日間は全部無料**。カードの登録はいりません。
- その後も**各ワールドのさいしょのダンジョンと、12の段の島はずっと無料**です。遊ぶ回数の制限はありません。
- 入団（プレミアムプラン）は**月額980円・年額9,800円。あそぶ人1人ごと**の契約です。
- 初回のお支払いから**14日以内なら全額返金**します。

## 無料の範囲は4つの層

**はじめの7日間：全部のダンジョン**　あそぶ人ごとに、はじめて遊んだ日から数えます。

＋

**のばす特典（カード不要）**　チラシ特典：チラシのコードで、いまの無料期間の残りに30日を足します（あそぶ人1人1回）。口コミのお礼：口コミを書いてくださったご家庭に、無料期間の残りに7日を足します（1家庭1回。入団ずみなら石50個）。

▼ 期間が終わったら

**ずっと無料の範囲**　各ワールドのさいしょのダンジョン（ボスの面まで）と、12の段の島。コーチのとっくんの一部。遊ぶ回数の制限はありません。

＋

**たまごは30回まで**　無料のあいだ、たまごを開けるのは30回までです。それ以降に集めた石は「ギルドの きんこ」に貯まり、入団すると全部使えます（はじめの7日間は制限なし）。

## 無料と入団のちがい

| できること | 無料 | 入団 |
|---|---|---|
| 各ワールドのさいしょのダンジョン・12の段の島 | ○ | ○ |
| 全部のダンジョン | はじめの7日間 | ○ |
| 階級・鎧・称号・記録・グラフ・せいかレポート・きょうのちょうせん・ギルドランキング | ○ | ○ |
| たまご | 30回まで（石は きんこに貯まる） | 制限なし（きんこの石も使える） |
| 学習レポートメール（毎日・週・月）と、記録の控えの自動添付 | – | ○ |
| 記録の控えのお預かり（ふっかつの あいことばで戻す） | ○ | ○（クラウドセーブ） |
| クラウドセーブ（同じ入団コードで3台まで） | – | ○ |

## 料金とお支払い

- 料金は**月額980円**、または**年額9,800円**（2か月ぶんおとく）です。
- 創業メンバー（先着200人）は2026年10月時点で募集中です。募集中は、通常は月額980円の月額プランが、入団を続けているあいだ月額380円になります。月額プランのみで、枠が埋まりしだい受付を終えます。解約すると創業メンバー価格は終わり、再入団は通常価格です。
- 契約は**あそぶ人1人ごと**です。きょうだいで遊ぶ場合は、1人ずつお申し込みください。
- 無料期間中にお申し込みいただいた場合、お支払いは**無料期間の翌日から**始まります。
- お支払いは保護者の方が決済ページで行います。**お子さんの画面から課金することはできません。**ガチャの課金や広告はありません。



「設定」の「プレミアムプラン加入（入団）」。お支払いが始まる日も表示されます

### 返金と解約

- **初回のお支払いから14日以内**にお申し出いただければ、理由を問わず全額を返金します。2回目以降のお支払いは、日割りの返金はありません。
- 解約は「設定」の「解約（お金を止める）」からできます。自動更新が止まり、期限の日まで遊べます。その後は無料の範囲に戻りますが、石や記録は消えません。

11

記録を守る

# 記録を守る

記録はお子さんの端末の中にあります。端末の都合で消えることがあるため、控えをサーバーでお預かりしています。3つの習慣と「ふっかつの あいことば」で、ほとんど防げます。

**この章の要点**

- 守る3つ：**①ホーム画面に追加して、そこから遊ぶ　②端末の空き容量を数GB空けておく　③ときどき控えを作る。**
- 入団していない子も、記録の控えをサーバーでお預かりしています。戻すときは**「ふっかつの あいことば」**を使うので、必ず控えてください。
- 控えのファイルは「設定」の「きろくを まもる」→**「いますぐ 控えを作る」**で、この端末に登録されているアカウントすべてを1回で作れます。
- 機種変更のときも、この控えで記録を移せます。
- 消えたときは、まず**余計な操作をしない**でください。アイコンの削除やWebサイトデータの消去は、記録も消してしまいます。

## 守る3つ

1. **ホーム画面に追加して、そこから遊ぶ**
   ブラウザのタブのままだと、しばらく遊ばない期間があったときや空き容量が減ったときに、iPhone・iPad が記録を消してしまうことがあります。

2. **端末の空き容量を数GB空けておく**
   空きが足りなくなると、iPhone・iPad はアプリの記録を予告なく消すことがあります。実際に、空きが少なくなった端末で記録が全部消えた例もありました。

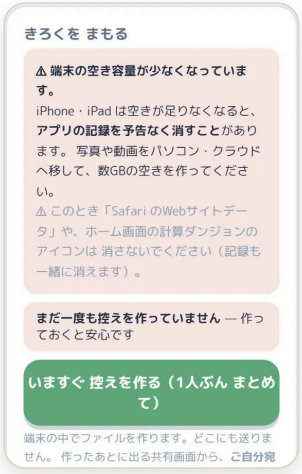
3. **ときどき控えを作る**
   「設定」の「いますぐ 控えを作る」で、1タップでこの端末に登録されているアカウントすべてをまとめて作れます。作ったあとに出る共有画面から、ご自分あてにメールやLINEで送っておくと、端末が壊れたときも戻せます。前の控えから14日たつと、ホームに「ひかえを つくろう」のカードが出る仕組みです。

**空き容量を作るときの注意**

「Safari のWebサイトデータを消去」と、ホーム画面の計算ダンジョンのアイコンの削除は、記録も一緒に消えます。空き容量は、写真や動画を減らして作ってください。

## 記録を守るしくみ5つ

| しくみ | 中身 | 使える人 |
|---|---|---|
| **①ふっかつの あいことば** | 記録の控えを自動でサーバーに預け、あいことばで戻します（下の説明） | 入団していない子 |
| **②控えファイル** | 「設定」の「いますぐ 控えを作る」。この端末に登録されているアカウントすべてを1つにまとめます。機種変更にも使えます | どなたでも |
| **③毎日のメールに自動添付** | 毎日のレポートメールに、記録の控えが添付されます。「設定」で止められます | 入団（毎日便） |
| **④クラウドセーブ** | 同じ入団コードで3台まで。記録が自動でそろいます。新しい端末をつなぐときは、入団ずみの端末で6けたの「ひきつぎコード」（10分だけ有効・1回だけ）を作ります | 入団 |
| **⑤困ったときの 復旧** | 「設定」の「困ったときの 復旧」。端末に残っている記録を探して拾い直します | どなたでも |



「設定」の「きろくを まもる」



ホームに出る「きろくの ひかえを つくろう」

## ふっかつの あいことば

入団していない子の記録は、控えをサーバーでお預かりしています。控えは自動で発行される通し番号（「みならい0001」の番号）と「ふっかつの あいことば」に結びつけていて、本名やメールアドレスとは結びつけていません。

- **どこで見るか**：ホーム画面（入団していない子）、「設定」の「ふっかつの あいことば」、チュートリアルの最後に出ます。スクリーンショットかメモで控えてください。
- **戻すとき**：記録が消えたときや、別の端末で続けるときは、「設定」の「ふっかつの あいことば」にある「べつの あいことばで もどす」に、あいことばを入れます。ホーム画面に追加したアプリをはじめて開いたときは、最初に「まえのつづきから」を選んで入れることもできます。
- **iPhone・iPad でホーム画面に追加したとき**：Safari とホーム画面のアプリは、記録の置き場所が別です。追加したアイコンからはじめて開いたときに「まえの つづきから」を選び、あいことばを入れると、Safari で遊んでいた続きから始められます。ホーム画面への追加は、チュートリアルのあとでもいつでもできます。
- **お預かりする期間**：通し番号の新しい1,000件はそのまま保存し、それより古いものは、最後に使ってから180日たつと自動で削除します。
- 入団している子は、これまでどおり入団コードとクラウドセーブを使います。

## 機種変更のとき

**古い端末**
「設定」→「いますぐ 控えを作る」

▶

**ご自分あてに送る**
共有画面からメールやLINEで

▶

**新しい端末**
ゲームを開いて、ホーム画面に追加

▶

**読み込む**
「設定」→「バックアップを読み込む」で控えを選ぶ

記録・石・図鑑・そうびがそのまま移ります。入団している場合は、新しい端末で入団コードをもう一度入れてください（控えには通行証を入れていません）。クラウドセーブを使っている場合は、6けたのひきつぎコードでもつなげます。入団していない子は、新しい端末の「設定」の「べつの あいことばで もどす」（ホーム画面のアプリなら、はじめに出る「まえの つづきから」）に、ふっかつの あいことばを入れても移せます。

## 記録が消えてしまったとき

**まず、余計な操作をしない**　ホーム画面のアイコンを消して入れ直す、Safari のWebサイトデータを消去する、はしないでください。

▼

**ふっかつの あいことばがある**　「設定」の「べつの あいことばで もどす」で戻せます（入団していない子）。

**▼ あいことばが無いとき**

**控えのファイルがある**　「設定」→「バックアップを 読み込む」で戻せます。

**▼ 控えが無いとき**

**端末に残っていないか探す**　「だれが あそぶ？」の画面と、「設定」の「きろくを さがす」に、端末に残っている記録が並びます。見つかったら、先に「ファイルに かきだす」を押してから、「めいぼに もどす」を押してください（名前の一覧と記録は置き場所が別のため、名前だけ消えることがあります）。

**▼ 見つからないとき**

**運営に連絡する**　support@keisandungeon.com までご連絡ください。

12

Q&A

# よくある誤解トップ10

保護者の方から聞かれることの多い勘ちがいを、「誤解 → 本当は → どうすれば」の順でまとめました。

## 1 「無料」はずっと全部遊べる、または7日で全部止まる

**本当は** 無料は4つの層です。①はじめの7日間は全部、②チラシ特典（＋30日）・口コミのお礼（＋7日）で延長、③そのあとも各ワールドのさいしょのダンジョンと12の段の島はずっと無料、④ただし、たまごは30回までです。

**どうすれば** ホームの「ぜんぶ あそべる期間」カードで残りの日数を確かめてください。くわしくは10章です。

## 2 クリアすれば次が開く

**本当は** 開く条件は場所によってちがいます。次の面＝前の面がぎん以上。次のダンジョン＝1つ前の「その5」がぎん以上。かくれボス＝本編が全部ぎん以上。うらボス＝本編が全部きん。海の島は自由（1つだけ条件つき）。また、ホームの「すすめる ダンジョン」に出るかどうかは、開いているかどうかとは別です。

**どうすれば** 開かないときは、どの面がまだ「クリア」止まりかを面の一覧で確かめてください（2章・3章）。

## 3 ボスは最後まで解けば倒せる

**本当は** かくれボスはぎん、うらボスはきんのタイムが必要です。届かないと「にげられた」になります。何も失いません。

**どうすれば** 結果画面の「あと◯秒」を目安に、本編の面で速さを上げてから挑むと近道です（3章）。

## 4 「ぎん」「きん」はいつも同じ意味。「どう」のクリアもある

**本当は** ぎん・きんは、クリアの評価・階級・チケット・鎧の4か所で使われます。クリアの評価は「きん・ぎん・クリア・未クリア」の4つで、「どう」はありません。「どう」は階級と鎧の名前です。

**どうすれば** お子さんの「きんになった」は、どれの話かを聞いてみてください（3章）。

## 5 きょうの ちょうせんは、どの面を解いても進む

**本当は** 数えるのは、光る面・きわめる面（ぎんの目標の2倍より遅い回は数えない）・まだ倒していないボス、です。百問道場は9回とは別の「10こめ」です。もうきんの面、コーチのとっくん、途中でやめた回は数えません。

**どうすれば** ホームの「すすめる」「きわめる」のカードから入れば、まず数えられます（6章）。

## 6 宝箱は「その4」「その8」の面にある

**本当は** 宝箱があるのは、各ワールドの4番目・8番目・最後の**ダンジョン**の地点です。面の番号ではありません。海にはありません。

**どうすれば** そのダンジョンが開いたときに拾えます。マップで宝箱のしるしを確かめてください（2章）。

### 7　魔法の玉を買ったのに、技が出ない

**本当は**　技が出るのは、戦いの見せ方が「演出あり」で、魔法の玉をそうび画面でセットしているときです。買っただけではセットされません。ぎんより遅い解答（グッド）でコンボが切れ、まちがいや時間切れで技の段が最初に戻ります。

**どうすれば**　「設定」で「演出あり」を選び、そうび画面の「たま」タブで玉を選んでください（5章）。

### 8　判定タイムは、実際にかかった時間

**本当は**　判定タイムは、解いた時間の合計に、ミス1回につき1秒と、力尽きた回数×10秒を足したものです。追撃で代わりに倒した問題は、その回の平均の秒数で解いた扱いです。演出のあいだは時計が止まります。

**どうすれば**　速いのにぎんに届かないときは、ミスの回数を見てください。落ち着いて打つほうが、判定タイムは短くなることがあります（1章）。

### 9　助けは1種類だけ

**本当は**　助けは4種類です。保護者の方が決める「やさしさ」と、ゲームが自動で出す「ようせい」「ひらめき」「ちびっこサジェスト」です。

**どうすれば**　どうしても越えられない場所だけ、やさしさを少しゆるめてください。暗証番号を決めておくと、お子さんが自分で変えられなくなります（8章）。

### 10　ランキングに出ると、知らない人に記録が見られる

**本当は**　ランキングは4つです。「じぶん」（端末の中だけ）、「みんな」（ご家庭が参加を選んだときだけ・はじめはオフ）、順位表に混ざるライバルの目安（スイッチで消せる）、ライバル戦。「みんな」に参加しない限り、記録がほかの人に見られることはありません。記録の控えはサーバーでお預かりしていますが、通し番号と ふっかつの あいことばにだけ結びつけていて、ほかの人には見えません。デモの記録は、名前も番号も出さずに「デモの冒険者」として並びます。

**どうすれば**　参加するときは、ランキング用の名前を本名以外にし、名前を出すかどうかも選んでください（9章）。

**次点の3つ**

- **かけらは、たまごのためのもの**：使い道は精霊の進化・ルナのめざめ・おともの強化・確定チケット・魔法の玉の5つです（4章）。どれを選んでも記録や評価には影響しません。
- **記録は自動で保存されているから、何もしなくてよい**：記録は端末の中が基本です。入団していない子も控えをサーバーでお預かりしていますが、戻すには「ふっかつの あいことば」が必要です。あいことばを控え、11章の「守る3つ」を習慣にしてください。
- **あそぶ人を4人作れば、入団も1つでよい**：入団は、あそぶ人1人ごとの契約です。

付録

# 用語集・画面マップ

ゲームの中に出てくる言葉と、右側のタブで行ける画面の一覧です。

## 用語集

### ワールド

たしざんの森・ひきざんの谷・かけざんの火山・わりざんの城の4つと、あんき・くふうざんの海。

### ダンジョン（島）

ワールドの中の1つの場所。海では「島」と呼びます。全部で50を超えます。

### 面（その1・その2…）

ダンジョンの中の問題のまとまり（セット）。問題は決まっていて、同じ問題を繰り返し解きます。

### ぎん・きん

クリアの評価。判定タイムがぎんの目標以内ならぎん、きんの目標以内ならきん。ほかに「クリア」「未クリア」があります。

### 判定タイム

評価に使う時間。解いた時間の合計＋ミス×1秒＋力尽きた回数×10秒。

### かくれボス・うらボス

その11・その12に出てくるボス。本編が全部ぎん以上でかくれボス、全部きんでうらボスが出ます。

### 制覇・完全制覇

かくれボスを倒すと制覇（旗）、うらボスを倒すと完全制覇（金色の旗）。

### 前線（すすめる ダンジョン）

各ワールドで、まだぎんが取れていない面のうち、いちばん手前の面。きょうの ちょうせんで光る面です。

### きわめる

ぎんは取れていて、きんがまだの面。ホームの「きわめる ダンジョン」は、きんがそろうまであと少しのダンジョンです。

### 戦闘力

各面のベストタイムの点数（1面1000点まで）の合計。ボスの面は入りません。

### 階級

みならいから でんせつ までの12段。戦闘力で自動的に上がり、下がりません。

### コーチのとっくん（その0）

壁の手前に置かれた練習の面。本編と同時に開き、飛ばしてもかまいません。

### はじまりの試練

ワールドごとに実力に合うスタート地点を探す腕試し。1段4問。チュートリアルの中でも、ホームからでも受けられます。各ワールド3回まで。

### チュートリアル・デモ

はじめて開いた端末で始まる案内。デモは、その中で本物の問題を貸し出しの装備で解くもの（1ダンジョン3回・合計9回まで。本編の記録には入りません）。

### 石

ゲームの中のお金。たまご1回に10個使います。

### きんこ（ギルドの きんこ）

無料でたまごを30回開いたあとに集めた石の貯金箱。入団すると全部使えます。

### たまご

石で開ける。精霊か図鑑のまもの（★1〜★5）が出ます。はずれはありません。

### かけら

たまごなどでもらえる素材。精霊の進化、おともの強化、確定チケット、魔法の玉などに使います。

### 精霊・おとも

一緒に戦う仲間。精霊はハートを戻すなどの力を持ち、おともは図鑑のまものが仲間になったものです。

### 技（わざ）・決め技

演出ありのときに、続けて速く正解すると出る主人公の攻撃。最後まで切れずに倒すと決め技になります。見た目と音だけです。

### 魔法の玉

ショップでかけらで買い、そうび画面の「たま」でセットすると、技の名前と色が変わります。

### 追撃

精霊・そうび・おともが問題を代わりに倒すこと。1回の戦いで1回まで。その回の平均の秒数で解いた扱いになります。

### そうび・鎧

そうび（小物）は完全制覇でもらえ、ハート＋1などの効果があります。鎧は階級で着られる見た目だけのものです。

### おやすみけん

ゲームを開かない日があっても、れんぞくログインが切れない券。れんぞくログインの7日ごとに1枚もらえ、自動で使われます。

### 入団

有料のプレミアムプランに入ること。あそぶ人1人ごとの契約です。

### 入団コード

入団したときに届くコード。新しい端末で入団を引き継ぐときに使います。

### 控え（バックアップ）

記録をファイルにしたもの。「設定」の「いますぐ 控えを作る」で作ります。

### ふっかつの あいことば

入団していない子の、サーバーに預けた記録の控えを戻すためのあいことば。ホーム・「設定」・チュートリアルの最後に出ます。

### ひきつぎコード

クラウドセーブで新しい端末をつなぐ6けたの数字。10分だけ有効で、1回だけ使えます。

## 画面マップ（右側のタブ）




| タブ | 行ける画面・できること |
|---|---|
| ホーム | 冒険に出る（マップ）、すすめる・きわめる ダンジョン、きょうの ちょうせん、無料期間の残り、はじまりの試練、ふっかつの あいことば（入団していない子） |
| ステータス | 連れている仲間、階級と戦闘力、きょう・今週の記録、そうびの変更 |
| たまご | 石でたまごを開ける。確定チケットを使う。かけらでチケットを買う |
| ショップ | かけらで魔法の玉（戦いの演出の見た目）や確定チケットを買う |
| ギルド | ライバル戦、ランキングのけいじばん、依頼ボード、トロフィーの間 |
| ずかん | 出会ったまもの・精霊・おともの一覧（250体いじょう） |
| きろく | せいかレポート、じぶんランキング、きねんカード、はやくなったところ、つぎのおすすめ |
| おしらせ | お知らせの履歴、「つかいかた・よくある しつもん」 |
| 設定 | 保護者の方向け（保護者ゲートの先）。入団、記録の控え、ふっかつの あいことば、やさしさ、見せ方、音、あそぶ人、ランキング、困ったときの復旧 |

計算ダンジョン ご家庭のための説明書　2026年10月版
お問い合わせ：support@keisandungeon.com ／ 運営：SSR株式会社