

Sphinx ver. 2.3 Reference Manual

目次

はじめに	1	へやわけ	13
準備	2	ヤジリン	14
インストールとバージョンアップ	2	ましゅ	15
動作環境	2	美術館	16
起動	2	LITS	17
新規作成	2	四角に切れ	18
編集画面	3	ひとりにしてくれ	19
基本操作	3	波及効果	20
基本アイコン	4	天体ショー	21
個人情報の入力	5	タイルペイント	22
PDF 出力	5	スラローム	23
編集	6	シャカシャカ	24
全般	6	のりのり	25
数独	7	応用	26
カックロ	8	info.txt について	26
スリザーリンク	9	config.txt について	26
ナンバーリンク	10	著作権・連絡先等	28
ぬりかべ	11	更新履歴+あとがき	29
フィルオミノ	12		

はじめに

Sphinx をダウンロード頂き誠にありがとうございます。Sphinx はパズル雑誌への投稿を目的として作られたペンシルパズル清書用ソフトです。ペンシルパズルの清書に特化されているため、市販の汎用文書作成ソフトや図形描画ソフトでは困難なパズルの清書を簡単に行うことができます。また数字の自動補完など、パズルの清書ならではの便利な機能を多数搭載し、最低限の手順で各種ペンシルパズルの清書を作成することができます。さらに出来上がった清書は PDF ファイルとして出力でき、Adobe Reader 等のソフトを用いることにより簡単に印刷することが可能です。

ソフトを使用される場合、まず「準備」に目を通してください。その後、実際にペンシルパズルの清書を作成・編集される際には、「編集」の各パズルの編集方法をお読みください。さらに「応用」には Sphinx をより使いやすくするための情報であり、Sphinx を自分用にカスタマイズしたい方はぜひお読みください。

なお、以下の画像は開発中のものです。実際とは少し異なる場合があります。

準備

「準備」ではインストールから Sphinx の起動、基本的な操作方法について説明します。ソフトを使用される前にまずお読みください。

インストールとバージョンアップ

インストールのための特別な操作はありません。「Sphinx.zip」を解凍するだけでご利用いただけます。レジストリ等の変更は行いません。

アンインストールについては、解凍してできたファイルをすべて削除するだけで問題ありません。Sphinx によって作成した、されたファイルの削除はご自由どうぞ。

バージョンアップ後、マニュアルでは対応しているのに表示されないパズルの種類がある場合には、「config.txt」を一度削除してからソフトを起動して下さい。

動作環境

機種	汎用
OS	Microsoft Windows NT/2000/XP/Vista/7
メモリ	32MB 以上推奨(設定によって必要なメモリ量は変化)

起動

「sphinx.exe」を実行すると Sphinx を起動することができます。起動するとウィンドウが開き初期画面が表示されます(図 1)。新たに清書を作成したい場合には「NEW」を、以前に作成した清書(拡張子 spx)を編集したい場合は「OPEN」をそれぞれクリックしてください。



図 1: 初期画面



図 2: パズルの種類選択



図 3: パズルのサイズ選択

新規作成

初期画面で「新規作成」をクリックするか編集画面で新規作成アイコンをクリックすると、パズルの種類選択ウィンドウが開きます(図 2)。1つの清書につきパズルは1種類のみです。左側のコンボボックスからパズルの種類を選択し、右側の「決定」ボタンで決定してください。

図2のウィンドウでパズルの種類を決定するか編集画面で新規パズル作成アイコンをクリックすると、パズルのサイズ選択ウィンドウが開きます(図3)。サイズの候補はあらかじめパズル毎に与えられます。コンボボックスからパズルのサイズ(横×縦)を選択し、右側の「決定」ボタンで決定してください。編集画面が表示されます。

編集画面

編集画面(図4)について説明します。編集画面には現在編集中的の清書に含まれるパズルがすべて(図4では2つ)表示されます。そのうち選択されているパズルは明るく表示されます(図4では左側)。また、すべてのパズルを囲うように長方形が表示されます。これはPDFファイルに出力した場合のパズル描画領域に対応します。

編集画面上部には複数のアイコンが表示されます(図5)。アイコンにはパズルの種類によらない**基本アイコン**と、パズルによって異なる**パズル編集アイコン**があります。左から10個のアイコンが基本アイコンであり、隙間より左が清書単位、右がパズル単位での基本的な操作に関わります。残りのアイコン(図5では右端2つ)はパズル編集アイコンであり、各種類のパズルの編集操作に関わります。基本アイコンについては「基本アイコン」で説明し、パズル編集アイコンについては「編集」で各パズル毎に説明していきます。

基本操作

編集画面左上に表示される基本アイコン及びパズル編集アイコンは、アイコンをクリックすることによりそのアイコンが表す操作を行うことができます。アイコンはマウスを近づけると大きくなります。

パズルをクリック、または右クリックするとそのパズルが選択されます。また、パズル上部(図6)をドラッグすることでそのパズルを移動することができます。この移動は出力されるPDFファイルにおけるパズルの描画位置に直結します。なお、別のパズルが選択されている状況ではパズルの上部でなくてもドラッグでパズルの移動が可能です。

画面内でアイコンやパズル以外の部分をドラッグすると清書全体の表示位置を移動することができます。この移動は出力されるPDFファイルに影響しません。CTRLキーを押しながらドラッグしても同様の操作が可能です。この場合はパズルの部分からドラッグしても清書全体を移動します。

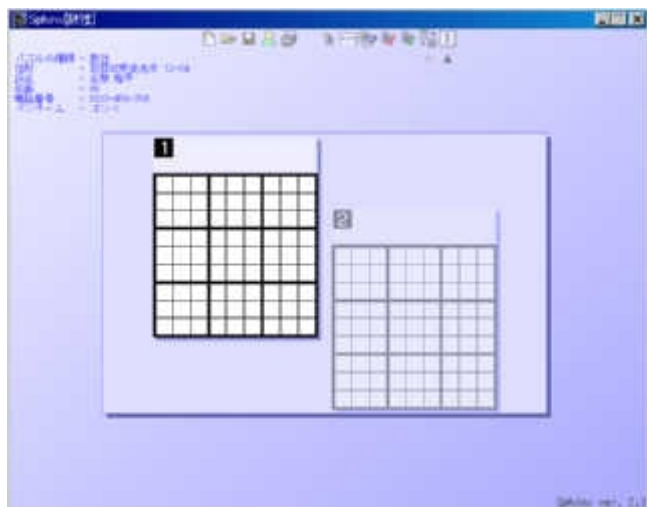


図4: 編集画面



図5: アイコン

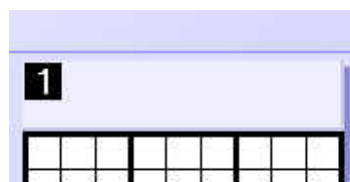


図6: パズル上部

基本アイコン

基本アイコンは10種類です。これらはパズルの種類によらず編集画面に常に表示されます。



：新規作成アイコン

新しい清書を作成します。パズルの種類選択ウィンドウが表示されます。現在編集中の清書は破棄されます。



：開くアイコン

以前に作成した清書(拡張子 spx)を開きます。現在編集中の清書は破棄されます。



：保存アイコン

現在編集中の清書を保存します(拡張子 spx)。



：個人情報アイコン

清書の個人情報を編集します。別を開くウィンドウの入力ボックスに必要な情報を入力してください。個人情報は出力するPDFファイルに組み込まれます。



：PDF 出力アイコン

現在編集中の清書をPDFファイルとして出力します。



：新規パズル作成アイコン

清書に新しいパズルを追加します。パズルのサイズ選択ウィンドウが表示されます。デフォルトでは1つの清書にパズルが5つまでとなっており、それ以上の追加はできません。最大数を変更するには「応用」をご覧ください。



：パズル情報アイコン

選択されたパズルの番号と説明文を編集します。説明文は問題用、解答用それぞれ用意することができ、出力するPDFファイルに反映されます。また説明文が存在するパズルには編集画面で説明文の一部が表示されます。



：パズル削除アイコン

選択されたパズルを削除します。削除したパズルを復元することはできません。



：チェックアイコン

選択されたパズルの盤面がルールに適合するか判定します。各パズルが完成したら一度クリックして確認することをお勧めします。ルールに適合しない部分に×印が点滅します。×印は何か操作を行うと消えます。チェック項目は「編集」でパズル毎に説明します。



：問題確認アイコン

選択されたパズルの問題に関する部分のみ表示します。問題に関する部分のみ表示している間、問題番号の背景色(通常は黒色)が緑色に表示されます。何か操作を行うと元通りの表示となります。

個人情報の入力

個人情報アイコンをクリックすると、図 7 のようなウィンドウが表示され、その清書の個人情報を編集することができます。入力された個人情報は編集画面左上に表示され(図 8)、以下で出力する PDF ファイルにも組み込まれます。さらに、個人情報は自動保存され、次に Sphinx を起動した時にその情報が復元されます。

個人情報	
住所	決定
羽豆琉県東光市 12-34	
氏名	名無 権平
年齢	XX
電話番号	0123-456-789
ペンネーム	ゴンベ

図 7: 個人情報入力ウィンドウ

パズルの種類	- 数独
住所	- 羽豆琉県東光市 12-34
氏名	- 名無 権平
年齢	- XX
電話番号	- 0123-456-789
ペンネーム	- ゴンベ

図 8: 入力された個人情報

PDF 出力

編集画面で PDF 出力アイコンをクリックすると編集中の清書を PDF ファイルとして出力します。出力される PDF ファイルは Adobe Reader 等の PDF 閲覧ソフトを用いて印刷することが可能です。

図 10 は図 9 の状態から出力された PDF ファイルの例です。出力される PDF ファイルの左上と右下にパズル名が描画されます。右上には個人情報が組み込まれます。中央部分は問題用と解答用に上下に分かれてパズル描画領域となります。Sphinx の編集画面で表示されているパズルは、PDF ファイルに出力する際に自動的に問題用と解答用の両方に変換されることになります。

なお、この例に表示されているパズルは、適当に作ったため解が 2 通り以上ある可能性があります。解かれることも想定していませんので、解こうとしないでください。



図 9: PDF 作成の例

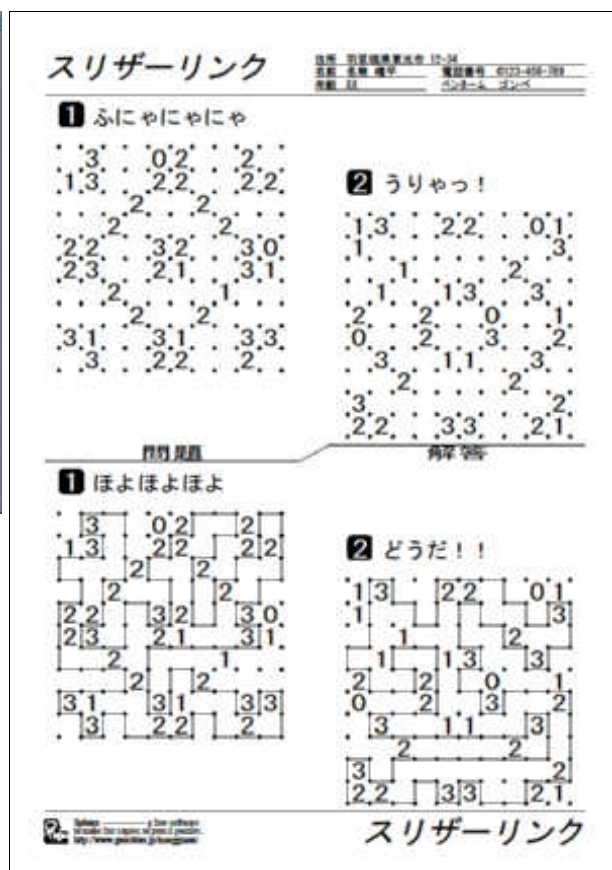


図 10: 作成された PDF ファイル

編集

「編集」ではパズルの編集方法について説明します。「全般」を読んでから各パズルの説明をご覧ください。

編集	6	美術館	16
全般	6	LITS	17
数独	7	四角に切れ	18
カックロ	8	ひとりにしてくれ	19
スリザーリンク	9	波及効果	20
ナンバーリンク	10	天体ショー	21
ぬりかべ	11	タイルペイント	22
フィルオミノ	12	スラローム	23
へやわけ	13	シャカシャカ	24
ヤジリン	14	のりのり	25
ましゅ	15		

全般


選択したパズルは編集することができます。パズルの編集にはパズル毎に異なるパズル編集アイコンを使用します。各アイコンはクリックで選択された状態になり、アイコンの下に▲印が表示されます。選択されていないパズル編集アイコンの下には小さい○印が表示されます。選択されている編集アイコンの変更はTABキーでも可能です。

選択したアイコンの挙動はパズルによって同じアイコンでも若干異なる場合がありますので、清書を作成する前に各パズルの編集方法をお読みください。また右クリックや右ドラッグは大抵「削除・修正」の意味で用いられますが、これもパズルによって若干挙動が異なるのでパズル毎に説明します。またチェックアイコンをクリックした際のチェック項目と×印の表示位置についても説明します。


なお編集画面でのパズルの表示は、問題と解答の情報を織り交ぜた編集用の表示です。PDFファイルとして出力すると問題用と解答用に各パズル本来の形式へ変換されます。

数独



 : 解答・問題アイコン

クリック・ドラッグで問題の表出数字のマス指定します。表出数字の配置は自動的に点対称となります。また、マスが薄い灰色になります。既に表出数字として指定されているマスをクリックまたはそのマスからドラッグすると、逆に表出数字の指定を解除します。

 : 数字アイコン

点滅するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は1～盤面のマス数となります。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。

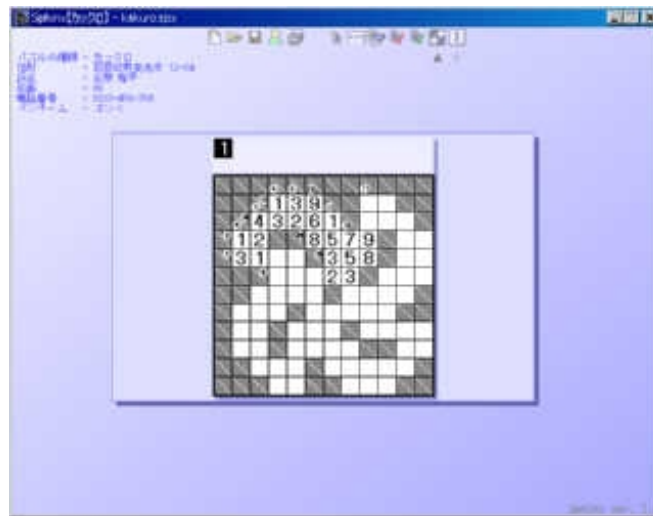
右クリック・右ドラッグ

マスに入力された数字を削除します。表出数字の指定は変更しません。

チェック項目


- 数字が入力されていないマス
- タテ列、ヨコ列、太線で囲まれたブロックで重複する数字

カックロ



 : カックロ黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。黒マスには 1～45 の数字が自動補完されます。黒マスの配置は自動的に点対称となります。

 : 数字アイコン

点滅するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は 1～9 となります。カーソル位置が黒マスだった場合、黒マスを削除して数字を入力します。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。

右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。

チェック項目


- 何も入力されていないマス
- タテヨコへの 1 つの白マスのつながりで重複する数字
- 黒マスが 1 つの白マスを挟んで配置されている→その白マス
- 黒マスによる盤面の分断が存在→最も大きいものの以外の白マスのカタマリ

スリザーリンク



1 : 数字アイコン

クリック・ドラッグで数字を入力します。数字は周りに引かれた線の本数に自動的に更新されます。数字の配置は自動的に点対称となります。

 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで輪の内外を指定します。輪の内側のマスは薄い灰色となります。線は輪の内外の境に自動的に補完されます。

クリックしたマス、ドラッグを開始したマスが輪の外側だった場合は輪の内側に、輪の内側のマスだった場合は輪の外側にそれぞれマスの属性を変更していきます。逆に SHIFT キーを押しながらドラッグすると、ドラッグを開始したマスが輪の外側だった場合は輪の外側に、輪の内側のマスだった場合は輪の内側にそれぞれマスの属性を変更していきます。

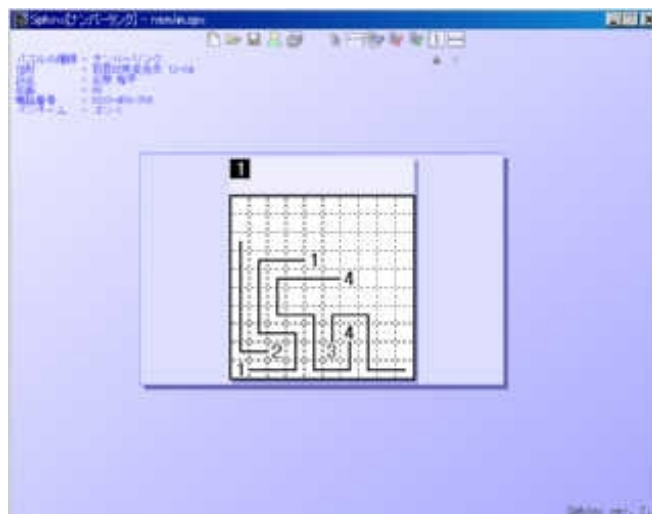
右クリック・右ドラッグ

マスに入力された数字を削除します。輪の内外は変更しません。

チェック項目

- 輪が 2 つ以上ある→最も大きい輪以外の内側

ナンバーリンク



1 : 数字アイコン

点滅するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は1～99となります。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。

≡ : 線アイコン

ドラッグで線を引きます。線は必ずマス中央を通り、枝分かれすることはありません。また、数字が既に入力されているマスには線は引かれません。

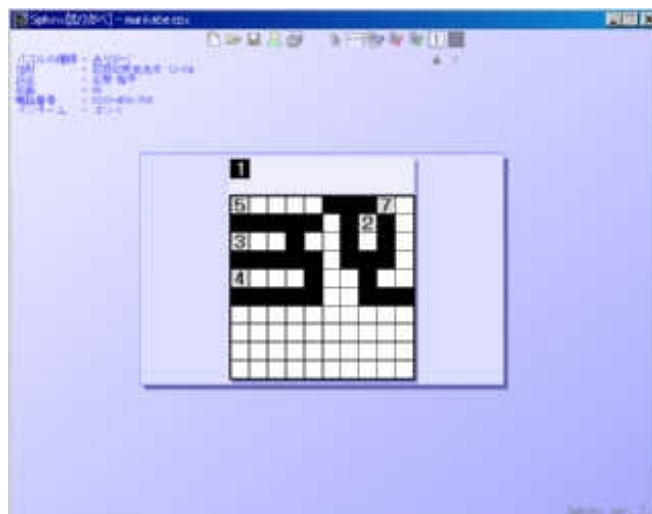
右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。

チェック項目

- 何も入力されていないマス
- 伸びる線が1本以外の数字
- 数字から伸びた線が途中で途切れる場合→途切れたマス
- 別の数字同士がつながっている→数字を含めた線全体
- 3個以上存在する数字
- 1から順にあるべき数字が飛んでいる→飛んでいる数字より大きいすべての数字
- その他不適切な線

ぬりかべ



1 : 数字アイコン

クリックで数字を配置します。数字はその数字が含まれる白マスのカタマリのマス数が 100 より小さい場合に自動的に補完されます。数字のマスは薄い灰色になります。

■ : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

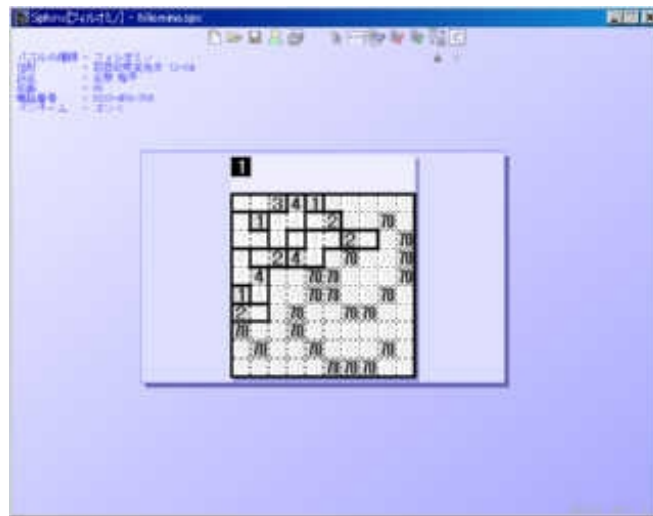
右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。

チェック項目

- 2 つ以上の数字を含む、あるいは数字を含まない白マスのカタマリ
- 2×2 以上の黒マスのカタマリ
- 黒マスがひとつつながりでない→最も大きいものでないひとつつながりになった黒マス

フィルオミノ



： 解答・問題アイコン

クリック・ドラッグで問題の表出数字のマス指定します。表出数字の配置は自動的に点対称となります。また、マスが薄い灰色になります。既に表出数字として指定されているマスをクリックまたはそのマスからドラッグすると、逆に表出数字の指定を解除します。マス数が 1～99 のブロックにはそのマス数が各マスに自動的に補完されます。



： ブロックアイコン

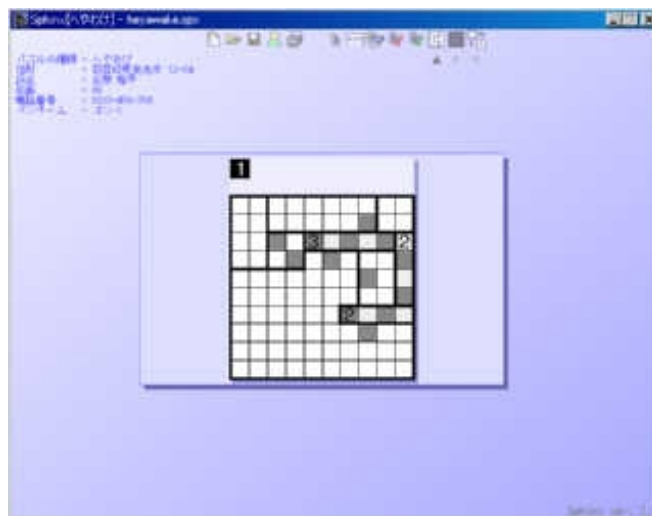
クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。

右クリック・右ドラッグ

表出数字の指定を解除します。ブロックには影響を与えません。


チェック項目なし

へやわけ




 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。新しいブロックや拡張したブロックは自動的に長方形になります。

 : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

 : 空白・数字アイコン

クリックしたブロックの数字表示フラグを変換します。数字のないブロックをクリックするとそのブロックに数字が表示されます(ブロック全体が薄く灰色になります)。逆に数字の存在するブロックをクリックするとその数字が削除されます。表示される数字は各ブロックの左上に1つだけ配置され、数字はそのブロック内の黒マスの数となりますが、100 以上の数字は表示されません。

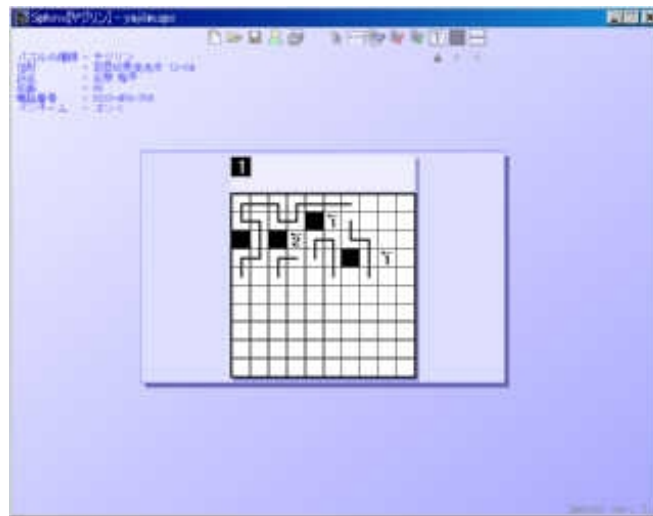
右クリック・右ドラッグ

黒マスを削除します。

チェック項目


- タテまたはヨコにまっすぐに3つ以上の部屋にわたって白マスが続く部分
- 連続した黒マス
- 長方形でない部屋
- 黒マスによる盤面の分断が存在→最も大きいもの以外の白マスのカタマリ

ヤジリン




 : 矢印数字アイコン

ドラッグすることにより、ドラッグの始点に矢印と数字を入力します。矢印の向きはドラッグの始点から終点の向き(上下左右)となります。数字は矢印方向の黒マスが自動的に補完されます。

 : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを設置します。

 : 線アイコン

ドラッグで線を引きます。線は必ずマスの中央を通り、枝分かれすることはありません。また、数字や黒マスが既に入力されているマスには線は引かれません。

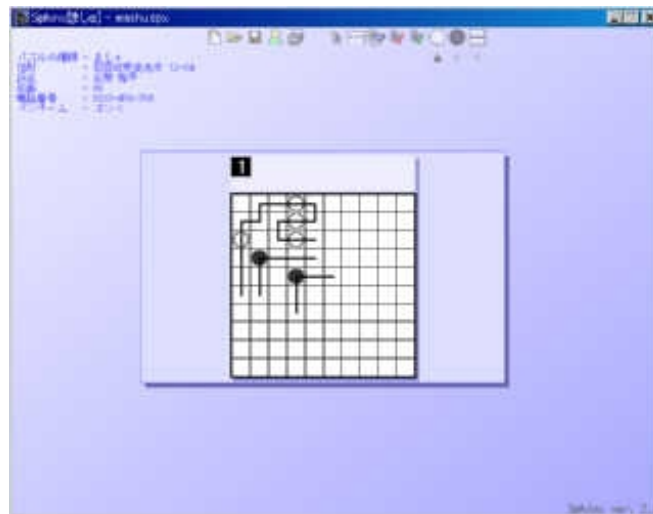
右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。

チェック項目

- 何も入力されていないマス
- 連続する黒マス
- 輪(または線)が2つ以上存在→最もマス数が多いもの以外
- 輪が切れている部分

ましゅ



： 白丸アイコン

クリック・ドラッグで白丸を配置します。



： 黒丸アイコン

クリック・ドラッグで黒丸を配置します。



： 線アイコン

ドラッグで線を引きます。線は必ずマスの中央を通り、枝分かれすることはありません。

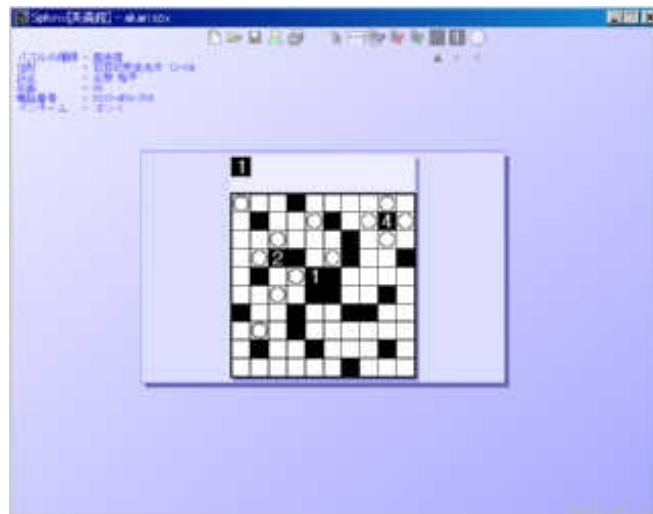
右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。

チェック項目

- 線が通らない白丸、黒丸
- 線が白丸のマスの直進しない、あるいは両端のマスの両方で直進する→その白丸
- 線が黒丸のマスの直進する、あるいはその線が隣のマスで曲がる→その黒丸
- 輪(または線)が2つ以上存在→最もマス数が多いもの以外
- 輪が切れている部分

美術館



■ : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。黒マスの配置は自動的に点対称となります。

1 : 数字付き黒マスアイコン

クリック・ドラッグで白抜き数字付き黒マスを配置します。数字はタテヨコ両隣の最大 4 マスにある白丸の数が自動的に補完されます。黒マスは自動的に点対称となります。

○ : 白丸アイコン

クリック・ドラッグで白丸を配置します。

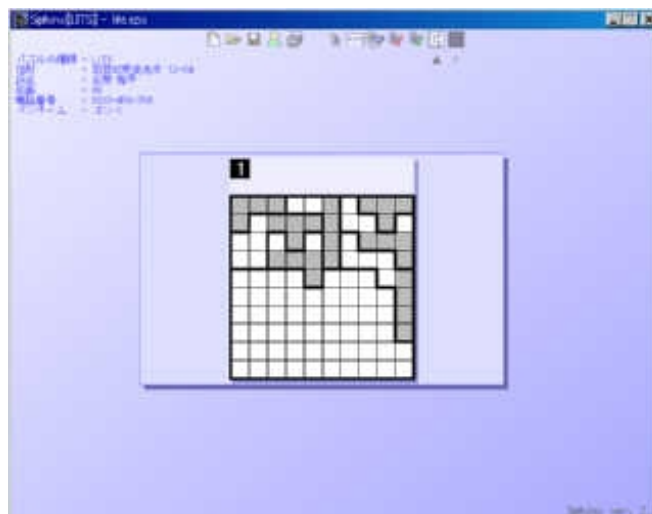
右クリック・右ドラッグ


マスを初期化します。

チェック内容


- どの照明にも照らされていない白マス
- 別の照明に照らされている照明

LITS



 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。

 : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

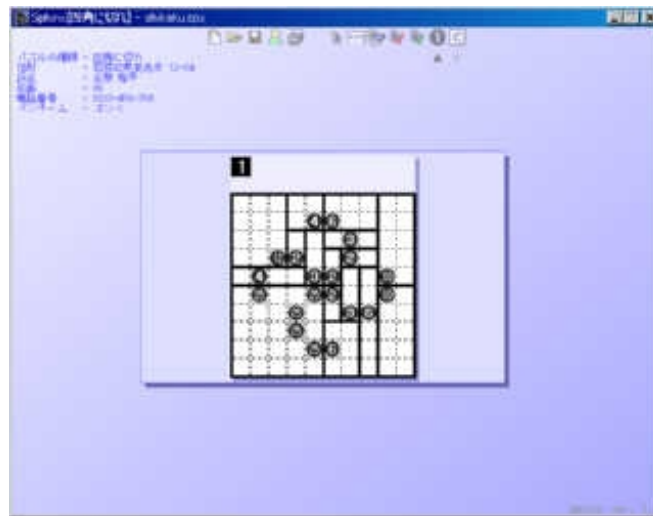
右クリック・右ドラッグ

黒マスを削除します。

チェック項目


- 黒マスがタテヨコに 4 つつながってできたピース(テトロミノ)が存在しない、2 つ以上存在、あるいはそれ以外のつながりが存在するブロック
- 回転、および裏返しで同じ形になるテトロミノ同士が辺を共有→それらのテトロミノ
- 2×2 以上の黒マスのカタマリ
- 黒マスがひとつつながりでない→最も大きいものでないひとつつながりになった黒マス

四角に切れ



1 : 数字付き黒丸アイコン

クリック・ドラッグで白抜き数字付き黒丸を配置します。黒マスが含まれるブロックのマス数が 100 未満の場合には、黒丸にマス数が自動的に補完されます。黒丸の配置は自動的に点対称となります。

 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。新しいブロックや拡張したブロックは自動的に長方形になります。

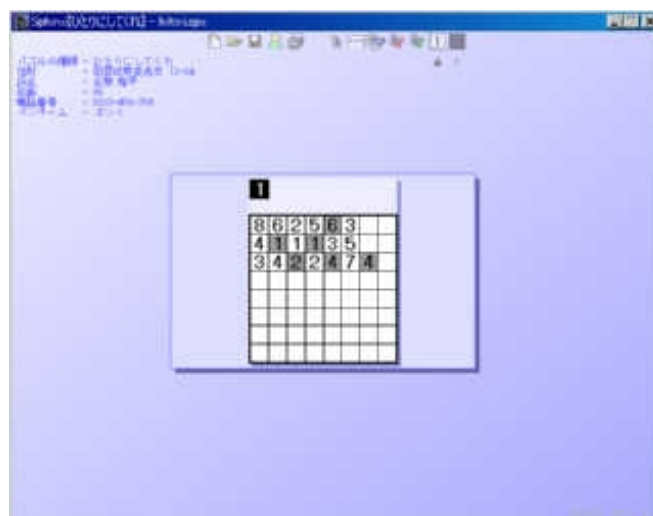
右クリック・右ドラッグ

黒マスを削除します。

チェック項目

- 0 または 2 個の黒丸を含むブロック
- 長方形でないブロック

ひとりにしてくれ



1 : 数字アイコン

点滅するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は1～盤面のマス数となります。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。

■ : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

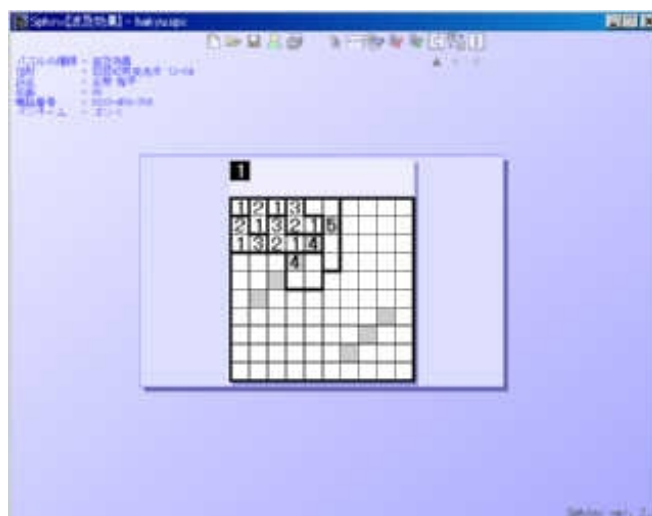
右クリック・右ドラッグ


マスを初期化します。

チェック項目


- 数字が入力されていないマス
- 連続する黒マス
- 黒マスとならないものの内、タテ列、ヨコ列で重複する数字
- 黒マスによる盤面の分断が存在→最も大きいもの以外の白マスのカタマリ

波及効果




 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。

 : 解答・問題アイコン

クリック・ドラッグで問題の表出数字のマス指定します。表出数字のマスは薄い灰色になります。既に表出数字として指定されているマスをクリックまたはそのマスからドラッグすると、逆に表出数字の指定を解除します。

 : 数字アイコン

点滅するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は 1～99 となります。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。

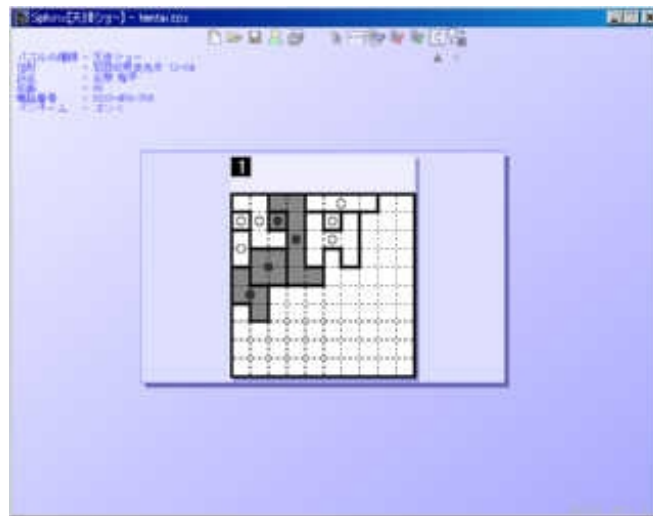
右クリック・右ドラッグ


マスに入力された数字を削除します。表出数字の指定は変更しません。

チェック項目

- 数字が入力されていないマス
- タテまたはヨコの同じ列にある数字の間隔がその数字未満→それらの数字
- 各ブロックで重複する数字
- 各ブロックのマス数より大きな数字がそのブロック内に存在→その数字

天体ショー



 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。点対称のブロックには中心に小さい星(○か●)が表示されます。

 : 白・黒アイコン

クリックしたブロックの色を変更します。白ブロックをクリックすると黒ブロックに、黒ブロックをクリックすると白ブロックにそれぞれ変更されます。

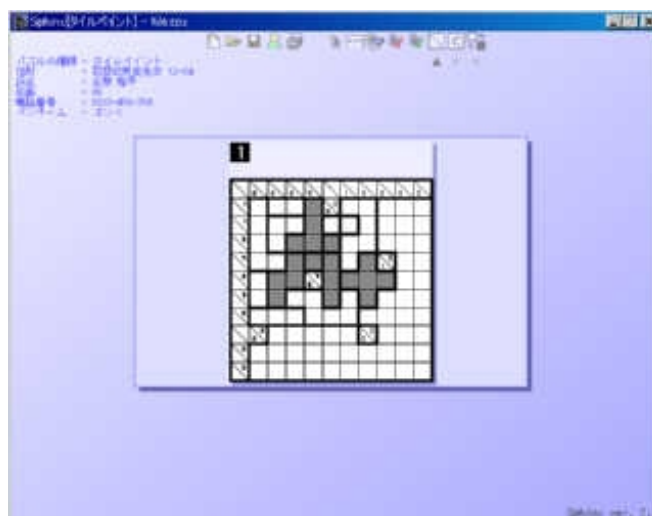
右クリック・右ドラッグ


何も行いません。

チェック項目


- 点対称でないブロック

タイルペイント



 : タイルペイント斜線アイコン

クリック・ドラッグで斜線マス配置します。斜線マスには 0～99 の数字が自動補完されます。

 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。

 : 白・黒アイコン

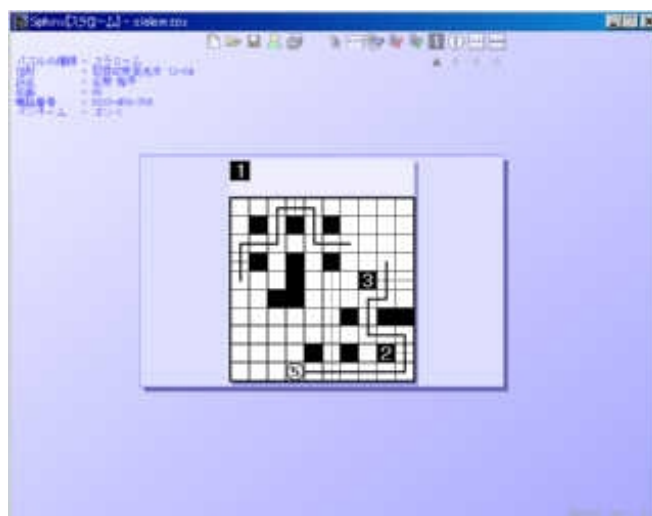
クリックしたブロックの色を変更します。白ブロックをクリックすると黒ブロックに、黒ブロックをクリックすると白ブロックにそれぞれ変更されます。

右クリック・右ドラッグ

斜線マスを削除します。削除した斜線マスは独立した白ブロックとなります。

チェック項目なし

スラローム



1 : 数字付き黒マスアイコン

点減するカーソル位置に数字を入力します。数字はメインキーボード、あるいはテンキーから入力し、値は1～99となります。カーソルは矢印キーかクリックで移動することができます。クリック・ドラッグのみでは黒マスを配置します。

① : 数字付き白丸アイコン

クリック・ドラッグで数字付き白丸を配置します。旗門の数が100未満の場合には、白丸に旗門数が自動的に補完されます。一つの盤面につき1つだけ配置できます。

... : 破線アイコン

クリックで破線(旗門)を配置します。破線は黒マスや外周の線までひとつづきとなります。基本は縦線となりますが、すでに破線が配置されているマスをクリックすることで「縦線→横線→十字線→なし」と変化します。

≡ : 線アイコン

ドラッグで線を引きます。線は必ずマスの中央を通り、枝分かれすることはありません。また、黒マスや白丸が既に入力されているマスには線は引かれません。

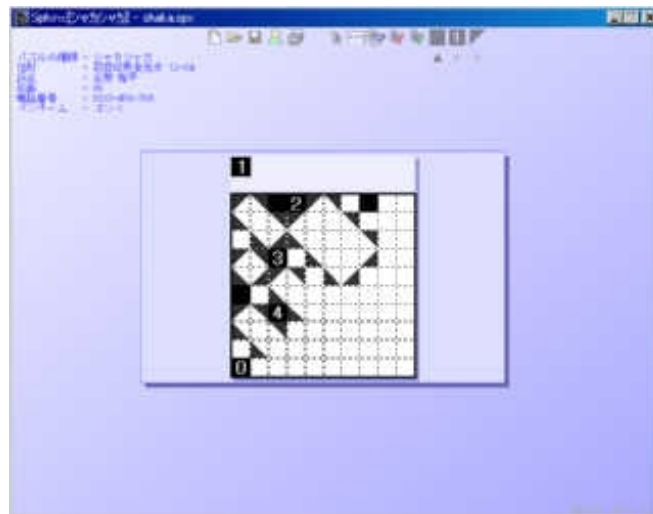
右クリック・右ドラッグ

マスを初期化します。破線の配置されたマスの場合は、その破線とひとつづきの破線を削除します。

チェック項目

- 白丸につながっていない線
- 白丸につながっている線が2本でない→白丸
- 白丸以外で線が切れている部分
- 線が通らない旗門
- 同じ旗門が2マス以上線と重なる→線と重なるマス

シャカシャカ



■ : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

1 : 数字付き黒マスアイコン

クリック・ドラッグで白抜き数字付き黒マスを配置します。数字はタテヨコ両隣の最大 4 マスにある白丸の数が自動的に補完されます。

▲ : 黒三角アイコン

クリック・ドラッグで黒三角形を配置します。マス内のマウスポインタ位置に応じて三角形の向きが決まります。例えばマス内の左上にマウスポインタがあれば、マスの左上に黒三角形が配置されます。既に黒マスが入力されているマスには、黒三角形は配置されません。

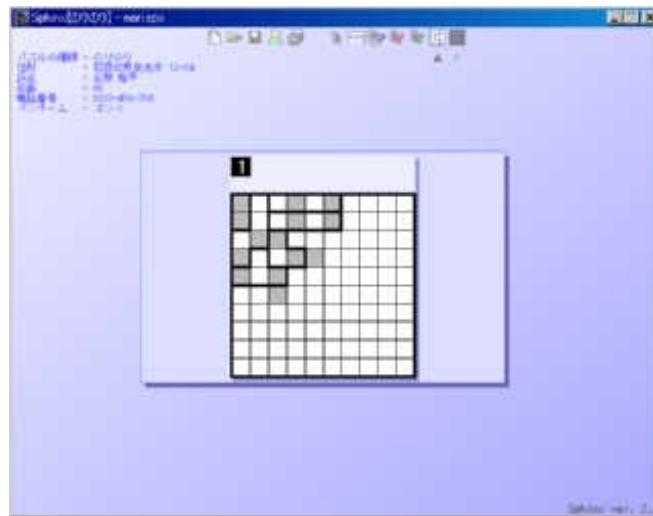
右クリック・右ドラッグ


マスを初期化します。

チェック内容


- 長方形でない白マスが存在→関連するマス

のりのり



 : ブロックアイコン

クリック・ドラッグで新しいブロックを作成します。また SHIFT キーを押しながらクリック・ドラッグするとブロックを拡張します。

 : 黒マスアイコン

クリック・ドラッグで黒マスを配置します。

右クリック・右ドラッグ

黒マスを削除します。

チェック項目

- 黒マスの数が2つ以外のブロック
- 2×1 以外の黒マスのカタマリ(孤立した黒マスも含む)

応用

「応用」では Sphinx を自分用にカスタマイズするための知識を提供します。通常使用する上では必要ありませんが、Sphinx を使いこなすためには一読することをお勧めします。

Sphinx では「info.txt」と「config.txt」という 2 つのファイルが「sphinx.exe」と同じフォルダに書き出されます。「応用」ではこれらのファイルについて説明していきます。

info.txt について

個人情報アイコンから個人情報を変更すると「info.txt」に自動的に保存されます。何らかの個人情報を入力してみれば分かりますが、「info.txt」には個人情報がそのまま記述されています。行毎に上から順に「住所」「名前」「年齢」「電話番号」「ペンネーム」となっています。

「info.txt」の内容は Sphinx 起動時に読み込まれます。つまり「info.txt」の内容を変更することで個人情報を変更することもできます。また、複数人で同じ Sphinx を使用する場合には、「info.txt」の内容、あるいはファイルそのものを個別に保管しておくことにより、いちいち入力しなおす必要がなくなります。

なお、個人情報は保存された清書ファイル(拡張子 spx)にも組み込まれています。そのため以前に保存された清書を開くと、その清書に組み込まれている個人情報が読み込まれます。同時に「info.txt」の内容もその個人情報に変更されます。個人情報の組み込まれていない清書を開くと「info.txt」は初期化されてしまうのでご注意ください。

config.txt について

「config.txt」は Sphinx の設定ファイルであり、「sphinx.exe」と同じフォルダに存在する場合には毎回起動時に読み込まれます。「config.txt」の内容を変更することで、Sphinx をカスタマイズすることができます。初回起動時に自動的に生成されるので、一度開いてみてください。

最初の行は「Screen x,y」の形式になります。この行では Sphinx のメインウィンドウのタテヨコサイズ(単位:ピクセル)を設定します。x,y の部分にはそれぞれ 320,240 以上の整数を入力し、x が横サイズ、y が縦サイズを表します。デフォルトより広いウィンドウ、または狭いウィンドウで作業をしたい方はこの部分を変更して下さい。なおこのサイズにはタイトルバーやウィンドウの枠のサイズは含まれていません。

次の行は「Number n」の形式になります。この行では一つの清書に含められるパズルの最大数を設定します。n には 1 以上 100 未満の整数を入力し、その数がパズルの最大数となります。パズルの最大数が大きいほど保存した清書ファイルのサイズは大きくなるので、あまり大きすぎる値を設定しないようにしましょう。

次の行は「Size n」の形式になります。この行では一つのパズルの縦横のマス数最大値を設定します。n には 1 以上 100 未満の整数を入力し、その数がマス数最大値となります。縦と横を別々に設定することはできません。マス数最大値が大きいほど保存した清書ファイルのサイズは大きくなるので、こちらも必要以上に大きい値を設定しないようにしましょう。

それ以降の行は「name x0,y0,x1,y1,...」の形式となります。これらの行ではパズルの順序とそのサイズを設定します。Name にはパズル名、x0,y0,x1,y1,...の部分にはそのパズルの縦横サイズの候補を順に横、縦、横、縦、…の順で入力します。

「config.txt」におけるパズルの順はパズルの種類選択ウィンドウにおけるパズルの順と一致する

ので、よく清書を行うパズルを最初の方に並び替えておくとも便利かもしれません。さらに各パズルはそのパズルの行を削除することでパズルの種類選択ウィンドウで表示させないようにすることも可能です。「このパズルは作成しないから清書する機会がない」といったパズルについては、その行を削除してしまうことでより操作性が向上することでしょう。

同様に各パズルのサイズの記述順もパズルのサイズ選択ウィンドウにおける順序と一致します。またサイズの候補を増やしたり減らしたりすることも可能です。デフォルトでは存在しないサイズのパズルを作成したい場合にはサイズの候補を追加する必要があります。その際「Size n」の行で定められる縦横のマス数最大値を超えないようにしてください。

以上が「config.txt」で設定できる事項です。記述形式に当てはまらない行は無視する等、形式にはある程度自由度がありますが、できるだけ上の記述方法に従って変更してください。なお「config.txt」を削除すると Sphinx の次回起動時にデフォルトの「config.txt」が復元されます。どうしようもなくなった場合には一度「config.txt」を削除してやり直してください。

著作権・連絡先等

Sphinx の著作権は著作者であるいなえに有します。著作権法の記述に基づき、Sphinx をいなえに無断で公衆配布したり改変したりすることは禁じられています。なお、紹介については自由にして頂いてかまいません。その際にはいなえに連絡をいただけるとうれしいですが、必須ではありません。

Sphinx はフリーソフト(無料のソフトウェア)です。ユーザが Sphinx の使用することによってその使用料を課されることは一切ありません。また、いなえ以外のユーザが Sphinx によって作成したパズルの清書及びその内容に対し、いなえは一切の権利を有しません。

Sphinx は HSP(Hot Soup Processor) 3.22 によって作成されています。また、この説明書は OpenOffice.org 3.1.1 によって作成されています。

Sphinx について不具合や要望、感想等ありましたら、下記サイトの掲示板にお書き込み下さい。できる限り対応させていただきます。

いなえの鉛筆 : <http://www.geocities.jp/inaeggmon/>

個人的に連絡をされたい方は下記アドレスへメールでどうぞ。

inaeggmon@yahoo.co.jp

更新履歴＋あとがき

2011/03/13 ver. 2.3

シャカシャカとのりのりに対応しました。スラロームに続き、本家パズル雑誌でのレギュラー化に応じる形です。シャカシャカでのチェック機能で示されるマスの位置は、目安と考えてください。

また、問題確認アイコンを追加しました。既に実装されているチェック機能では、ルールが満たされない部分を提示しますが、例えば美術館での数字の配置忘れなどのミスはチェックできません。最終的には自分の目で確認するのが一番です。

その他、説明書の誤字を一部修正したり、画像を一新したり、PDF 出力の例を追加したりしています。くれぐれも PDF 出力の例で上げたパズルを解こうとしないように。例のためだけに適当に作ったので。

2009/10/17 ver. 2.2

ファイルの保存時に拡張子を指定しなかった場合に補完するなど、細かい修正を加えています。

2009/10/01 ver. 2.1

スラロームに対応しました。ルール等が複雑で実装が面倒なため避けていましたが、本家パズル雑誌でレギュラーパズル(毎号掲載のパズル)に昇格してしまったので仕方ありません。もともと複雑なパズルではありますが、操作が少し直感的でなくなってしまったのが残念です。

また、説明書を PDF ファイルに変更しました。これまではコンパイル済み HTML ファイルだったのですが、Windows の仕様によって説明書が読めなくなってしまうなどの現象が確認されたためです。対策はあるのですがこちらでできることには限度があるので、いっそ形式を変えてしまえといった次第です。おかげで取っ付きにくい説明書になりました(笑)。適当に読み飛ばして必要な部分だけお読み下さい。

2009/06/02

説明書に一部画像が表示されない部分があったので修正しました。

2009/05/30 ver. 2.00

モノトーン調だった ver. 1.00 から一気にカラフルになりました。また、マウスポインタを近づけるとアイコンが拡大したりと動きや見た目も楽しく美しくなったかと思います。内部では処理の簡略化で描画速度を向上させた部分もありますが、非常に大きい盤面以外ではその違いは実感できるほどのものではありません。

今回は新たな機能である「チェック」にかなりの力を注いでいます。LITS やましゅのルール判定にはかなり苦労しました。必要と思われるほとんどのルール(暗黙のルールを含む)を網羅していますが、見つけることのできないミスもありますので結果を鵜呑みにしないで下さい。

ver. 1.00 利用者への注意点としてぬりかべのデータ形式の変更があります。詳しくはぬりかべの編集方法を見比べてください。ver. 1.00 で生成したデータも読み込めますが、数字が自動補完されるため異なった数字になる可能性があります。ぬりかべ以外では、ナンバーリンク等における線のデータ形式を修正しています。内部的なものであるため、見た目には違いはありません。

2009/05/17 ver. 1.00

パズルの清書に特化したソフト Sphinx が完成しました。非常に需要が少ないだろうことは理解しているのですが…。少なくとも自分は使用するので問題ありません。

で、完成したばかりなのに追加機能を考えていたりします。今の状況でも十分使いやすいので、とりあえず公開してしまっただけで後々機能を追加していこうと思います。また某パズル雑誌の変遷に従い、対応するパズルの種類も変更・追加していこうと考えています。

ということで更新・改良を続けていこうと考えていますので、今後ともよろしくお願いします。