

パズルをはじめる - はじめから

新しくパズルを作成してはじめます。

画像ファイルを参照しているフォルダです。

「つづきから」パズルをはじめる画面に切り替えます。

BGMを設定する画面に切り替えます。

作成するパズルのイメージです。

ピースの大きさを5段階で指定します。大きさは、青いつまみをマウスドラッグまたはタッチスライドします。ピースの大きさが大きいほどピース数の少ないパズルになります。

作成するパズルでピースを回転させるかを指定します。青いつまみをマウスドラッグまたはタッチスライドして指定します。

フォルダにある画像ファイルのサムネイルを表示します。パズルに使用する画像を選択します。

パズルに使用する画像ファイルを参照するフォルダを変更します。

作成したパズルをはじめます。

画像サムネイルのページを移動します。画像サムネイルは、1ページに6個表示されます。

JigsawPuzzleを終了します。



- ・パズルに使用できる画像ファイルの形式(拡張子)は、“.bmp”, “.jpg”, “.png”, “.tif”, “.gif”, “.jpz”(JigsawPuzzle専用フォーマット)です。
- ・ピース数は、画像のサイズではなく、縦横の比率で増減します。

パズルをはじめる - つづきから

保存されているパズルを再開します。

The screenshot shows the 'さあはじめましょう - つづきから' (Let's start - continue) screen. At the top right, there are two buttons: 'はじめから' (Start from beginning) and 'BGM' (Background Music). Below them is a list titled '保存されているパズル' (Saved puzzles). The list contains four entries, each with a thumbnail, save date, piece count, remaining pieces, time taken, and file path. At the bottom of the list is a '削除' (Delete) button. At the very bottom of the screen are two buttons: 'はじめる' (Start) and 'おわる' (End). The text 'JigsawPuzzle Version 2.1' is centered at the bottom.

「はじめから」パズルをはじめる画面に切り替えます。





BGMを設定する画面に切り替えます。

保存されているパズルの一覧を、保存日時の新しい順に表示します。保存パズルの選択を行います。

選択した保存パズルを削除します。

選択した保存パズルをはじめます。

JigsawPuzzleを終了します。

保存されているパズル	
	保存日時: 2015年5月9日 9時42分37秒 ピース数: 54 個 残り: 54 個 経過時間: 9秒 画像ファイル: D:\Tmp\test\DSC_0084.jpg ピースの回転: あり
	保存日時: 2015年5月8日 22時19分16秒 ピース数: 36 個 残り: 33 個 経過時間: 19秒 画像ファイル: D:\Tmp\test\10_gif.jpz ピースの回転: なし
	保存日時: 2015年5月6日 15時17分0秒 ピース数: 24 個 残り: 23 個 経過時間: 11秒 画像ファイル: D:\Tmp\test\2012_1216_161235-CIMG7907.jpz ピースの回転: なし
	保存日時: 2015年5月4日 13時57分8秒 ピース数: 8 個 残り: 5 個 経過時間: 41秒 画像ファイル: D:\Tmp\Wallpaper\299666main_pia11141a.jpg ピースの回転: なし

BGMの設定

パズルプレイ中に再生するBGMを設定します。

The screenshot shows the BGM settings interface for JigsawPuzzle Version 2.1. The screen has a dark background with white text. At the top, it says 'さあはじめましょう - つづきから' (Let's start now - continue from here). Below this, it displays '現在のBGM : D:\\$Tmp\\$test\\$music01.mp3'. There is a volume slider set to 50. A list of BGM options is shown, with 'music01.mp3' selected. Other options include '*** BGMなし ***', 'music02.mp3', 'music03.mp3', and 'music04.mp3'. At the bottom, there are buttons for 'はじめる' (Start), 'おわる' (End), and '他の場所...' (Other location...). Callouts explain the functions of these elements.

現在選択されているパズルの開始方法を表示しています。

BGMの設定画面を閉じます。

現在設定されているBGM用サウンドファイルです。

青いつまみをマウスドラッグまたはタッチスライドして、BGM再生時のボリュームを設定します。

サウンドファイルを参照しているフォルダです。

参照しているフォルダ内のサウンドファイルの一覧です。BGMにしたいサウンドファイルを選択します。BGMを再生しない場合は、一番上の「*** BGMなし ***」を選択します。

サウンドファイルの参照フォルダを変更します。

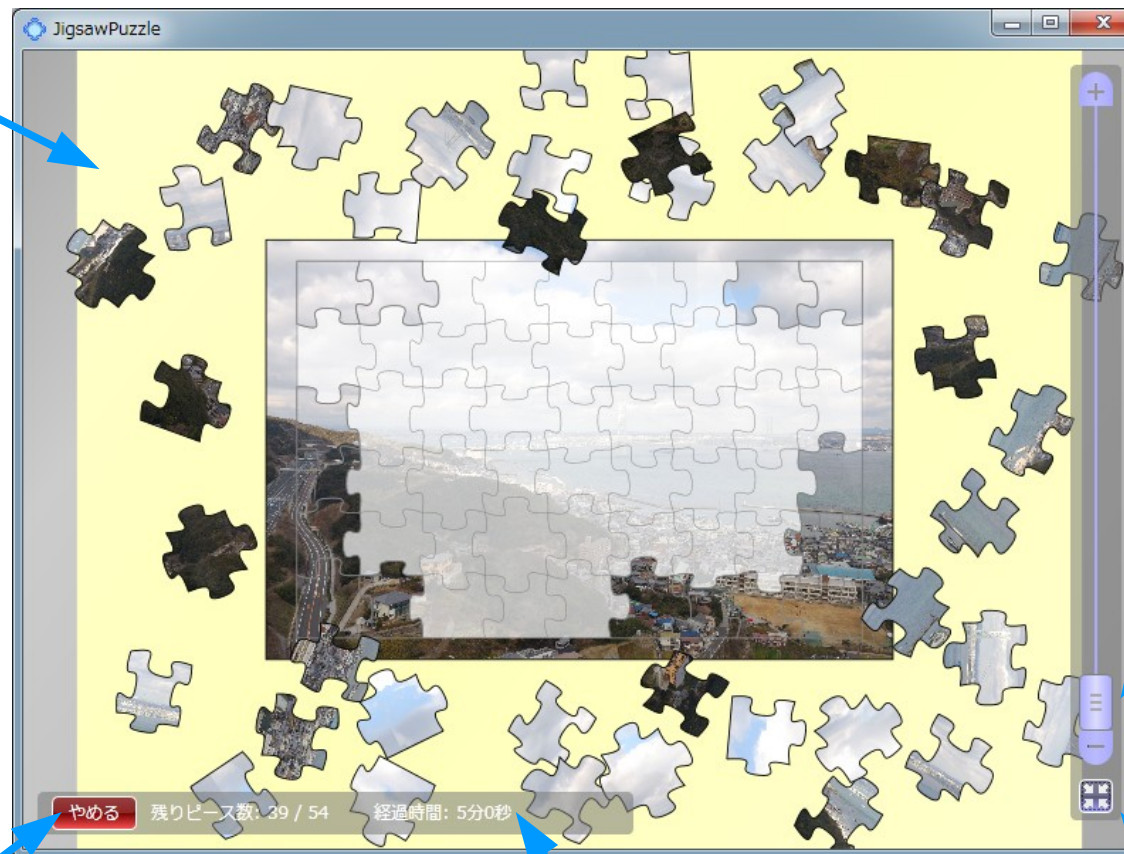
現在選択されているパズルの開始方法でパズルを開始します。

JigsawPuzzleを終了します。

・BGMに使用できるサウンドファイルの形式(拡張子)は、“.mp3”, “.wav”, “.mid” です。

パズルであそぶ

背景が黄色の部分がパズル領域で、ピースを自由に置けます。ピースの大きさの約半分くらい外にはみ出すことができます。



つまみをスライドさせてパズル領域をズームします。

パズルを中断します。

ピース数、経過時間を表示します。

パズル全体が表示されるようにパズル領域の表示位置、ズームを調整します。

パズルであそぶ - ピースの操作

○ピースの操作

ピースの移動		ピースの回転
マウス	移動したいピースを左ボタンドラッグ	回転したいピースを右ボタンドラッグ
タッチ	移動したいピースにタッチしたままスライド	回転したいピースに対してWindowsタッチの二本指による回転操作 または ピース回転パッド

●ピース回転パッド

一本指でピースを回転できます。Windowsタッチの回転操作が難しい場合に代替として使用してください。



- ・回転したいピースをダブルタップ(マウスのダブルクリックのように続けて2回タッチ)すると、ピースの周りに青い円が表示されます。
- ・ホイールをなぞるとピースが回転します。(なぞったままホイール外に出ても回転は継続します。)
- ・ホイール以外の部分をタップすると、ピース回転ホイールは消えます。

パズルであそぶ - パズル領域の操作

○パズル領域の操作

パズル領域の移動		パズル領域のズーム
マウス	パズル領域を左ボタンドラッグ	マウスホイール (ウィンドウの中心を中心にしてズームします)
タッチ	パズル領域をタッチしたままスライド	パズル領域に対してWindowsタッチの二本指による拡大・縮小操作 (操作位置を中心にしてズームします)

●パズル領域のズーム

- ・最小ズームでは、パズル領域すべてが表示されるまで縮小表示されます。
- ・最大ズームでは、パズルのピースのサイズが、ウィンドウの縦または横の小さいほうの約1/4になるまで拡大表示されます。

コマンドラインオプション

JigsawPuzzle.exe [画像参照フォルダ] [BGM参照フォルダ] [BGM用サウンドファイル]

・コマンドラインオプションは、上記の順に指定します。

[画像参照フォルダ]

- ・画像参照フォルダを指定すると、「はじめから」パズル作成画面の画像参照フォルダの初期フォルダを変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に参照したフォルダが初期フォルダになります。
- ・指定したフォルダが存在しないなどアクセスできない場合は、“マイピクチャ”フォルダが初期フォルダになります。

[BGM参照フォルダ]

- ・BGM参照フォルダを指定すると、BGM設定画面のサウンドファイル参照フォルダの初期フォルダを変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に参照したフォルダが初期フォルダになります。
- ・指定したフォルダが存在しないなどアクセスできない場合は、“マイミュージック”フォルダが初期フォルダになります。

[BGM用サウンドファイル]

- ・BGM用サウンドファイルを指定すると、BGM設定画面のBGM用サウンドファイルの設定を変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に設定したファイルがBGM用サウンドファイルになります。
- ・指定したファイルが存在しないなどアクセスできない場合は、BGM用サウンドファイルはなしの設定になります。